

THE ISLAND OF

EL DORADO

REGELBUCH

Regelerläuterungen als Video- eldoradogame.com



Spielvorbereitung: Seite 3

Ziel des Spiels: Seite 3

Allgemeine Regeln: Seite 5

Spielablauf: Seite 6

Einkaufen: Seite 7

Angriff: Seite 8

Wie man Schreine kontrolliert: Seite 9

Die Höhle: Seite 9

Game Design: Daniel Aronson

Game Development: Michael Howard & Nick Tompkins

EINLEITUNG

Wir schreiben das Jahr 1589 und die Welt ist verrückt nach Gold. Legenden erzählen von einer Insel inmitten des weiten Ozeans, El Dorado, auf der das Gold in Strömen aus den Bergen fließen soll. Mutige Abenteurer machen sich auf, das mythische Eiland zu finden, und schon bald landen ihre Schiffe an den Stränden der Insel an. Die Expeditionen werden landeinwärts geführt und bald muss man erkennen, dass diese Insel mehr als nur Gold für die Abenteurer bereithält: Vier mysteriöse Schreine von unbeschreiblicher Macht. Auf der Jagd nach den Schreinen wird den Abenteurern mehr und mehr bewusst, dass eine unbekannte, uralte Kraft sich ihrer bemächtigt hat und immer stärker wird, je weiter sie auf ihrer Suche voranschreiten. Nur einer kann die Kontrolle über alle Schreine erlangen und somit der mächtigste Herrscher über die Insel werden. Wirst Du es sein?

SPIELÜBERSICHT

In Island of El Dorado übernimmt jeder Spieler die Rolle eines Anführers einer Zivilisation, welcher sich an die Erforschung der Insel macht und die Kontrolle über alle vier Schreine erlangen möchte. Während sie die Insel erkunden, entdecken die Spieler Ressourcen, Gewässer und natürlich die gesuchten Schreine, in einer sich mit jeder Partie verändernden Landschaft. Erbaue Gehöfte und weise die Dorfbewohner an, die benötigten Ressourcen zu sammeln um deine Wirtschaft auf der Insel am Laufen zu halten. Besetze strategisch wichtige Orte mit Festungen und Soldaten um diese gegen andere Abenteurer zu verteidigen, die so wie Du danach trachten, die Kontrolle über die Insel zu erlangen. Weiter erzählt die Legende, dass der mächtigste der vier Schreine in einer Höhle versteckt liegt, aber sei gewarnt: diese Kavernen sind die gefährlichsten Orte der ganzen Insel. er jugador que controle los cuatro santuarios ganará la partida.



9 Felder Wasser

13 Felder Gold

10 Felder Essen

10 Felder Holz

2 Felder Garten

3 Felder Schrein

1 Feld Höhlenschrein

1 Feld Höhleneingang

1 Feld Höhlenausgang

3 Felder Höhlenbewohner

9 Felder leere Höhle



25 Karten Nahrung



30 Karten Gold



25 Karten Holz

3 Schreine

5 Abenteurerkarten

2 Würfel Gold

11 schwarze Kampfwürfel

Regelheft

Holzsteine (5 Farben)



2 Abenteurer



2 Gehöfte



3 Opfertgaben



1 Festung



4 or 5 (orange) Dorfbewohner



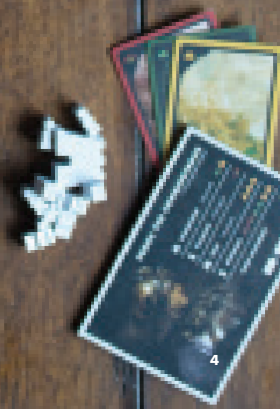
CONFIGURACIÓN

- 1: Nimm die drei Schreine und die Kampfwürfel aus der Schachtel und lege sie auf den Tisch, sie werden später benötigt.
- 2: Sortiere die Ressourcen-Karten nach Ihrer Verwendung und lege die drei Stapel mit ihrer Oberseite für jeden gut erreichbar auf den Tisch.
- 3: Jeder Spieler erhält eine zufällige Abenteurerkarte. Dazu erhält er alle Holz-Spielsteine in der entsprechenden Farbe.
- 4: Trenne die El Dorado Hexagon Felder von den Höhlen Feldern.
- 5: Suche das Höhlenausgangs Feld und lege es zur Seite. Die verbliebenen Höhlen Felder werden gemischt und mit der Oberseite nach unten gestapelt. Das Höhlenausgangs Feld wird zum Schluss mit der bedruckten Seite nach oben auf diesen Stapel gelegt.
- 6: Mische die El Dorado Felder und nimm ein zufälliges Feld als Startfeld. Sollte es sich bei diesem Hexagon Feld um ein Schreinfeld oder Wasserfeld handeln, lege es wieder zurück und zieh ein neues Feld. Lege dieses Feld mit der Vorderseite in die Tischmitte. Die restlichen Felder werden gemischt und als Nachziehstapel verdeckt bereit gelegt.
- 7: Die Spieler entscheiden sich für einen Abenteurer von der doppelseitigen Karte. Der Spielstein des Abenteurers wird auf das gezogene Startfeld gesetzt. Der zweite Abenteurerspielstein wird wieder in die Schachtel zurückgelegt. Er wird nicht mehr benötigt.
- 8: Jeder Spieler erhält folgende Ressourcenkarten: 1x Holz, 1x Gold und 1x Nahrung. Spielt ein Spieler als Victoria, nimmt sich dieser von jedem Rohstoff x4 Karten.
- 9: Der Startspieler wird per Würfelwurf bestimmt. Werft dazu einen der goldenen Würfel. Der Spieler mit der höchsten Zahl beginnt. Haben mehrere Spieler die höchste Zahl, würfelt Ihr solange bis ein Startspieler feststeht.

ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es, als erster Spieler alle vier Schreine auf EL Dorade zu kontrollieren. Der Spieler, dem dies als erstes gelingt, wird augenblicklich zum Sieger ernannt.





ALLGEMEINE REGELN

Bevor es losgeht, sollen Euch diese grundsätzlichen Regeln beim Spielverständnis helfen.

SCHREINE

Es gibt drei Schreine/Heiligtümer direkt auf der Insel. Um einen Schrein zu kontrollieren muss diesem ein Opfer dargebracht werden. Diese Opfergabe wird durch einen der speziellen Holzspielsteine dargestellt. Der vierte Schrein ist in einer Höhle versteckt. Diese Höhle wird mit ihren eigenen Spielfeldern neben der Hauptinsel erforscht. Der erste Spieler, der darin den Höhlenschrein findet, kontrolliert ihn auch. Allerdings können ihm andere Mitspieler dieses Recht streitig machen. Siehe hierzu Kapitel

ABENTEURER

Jeder Abenteurer hat eine Spezialfähigkeit, die auf seiner Abenteurerkarte erläutert ist. Die Stärke jedes Helden zu Beginn des Spiels beträgt 1. Spielt jemand als Pedro, liegt dessen Stärke zu Spielstart bei 2 Punkten. Für jeden Schrein, den ein Spieler auf der Oberfläche der Insel kontrolliert, steigt die Stärke seines Abenteurers um 1 Stärkepunkt. Der Schrein innerhalb der Höhle erhöht – solange er vom jeweiligen Spieler kontrolliert wird – den Stärkewert seines Abenteurers um 2 Punkte.

SPIELFELDER BESETZEN

Immer wenn ein Spieler einen Dorfbewohner oder einen Abenteurer auf ein Spielfeld setzt wird dieses Feld vom Spieler „besetzt“. Spielfelder, auf denen sich Gehöfte befinden, gelten NICHT als besetzt. Siehe hierzu „Gehöft“, Seite x. Festungen besetzen alle drei angrenzenden Spielfelder. Siehe hierzu Festung, Seite x. Das Besetzen von Feldern ist wichtig für den Angriff und die Verteidigung.

HANDEL

Spieler können untereinander jederzeit Ressourcen handeln oder verschenken. Ebenfalls können fünf Karten des gleichen Typs für eine Ressource eines anderen Typs eingetauscht werden (Faktor 5:1). William the Merchant kann drei Karten des gleichen Typs für eine Karte einer anderen Ressource eintauschen (Faktor 3:1).



SPIELABLAUF

Beginnend mit dem Startspieler und folgend im Uhrzeigersinn spielen die Spieler abwechselnd ihre Züge, solange bis einer der Spieler alle vier Schreine kontrolliert. Tritt dieser Fall ein, endet das Spiel sofort.

ABLAUF EINER SPIELRUNDE

In jeder Runde, in der der Spieler am Zug ist, muss er folgende Aktionen durchführen:

1: Würfeln

Der Spieler wirft beide goldenen Würfeln. Er entscheidet nun, wie er die beiden Würfeln verwenden möchte. Ein Würfel wird für die Anzahl an Bewegungspunkten/ Geschwindigkeit verwendet. Dieser Würfel wird neben seine Spielfigur gelegt. Der andere Würfel gibt die Menge an Ressourcen an, die der Spieler erhält.

2: Rohstoffe/Ressourcen einsammeln

Der Spieler nimmt sich so viele beliebige Ressourcenkarten von den Nachschubstapeln, wie der dafür verwendete Würfelwurf zeigt. Allerdings darf der Spieler nur solche Ressourcen „ernten“, auf die er Zugriff hat. Zugriff auf Rohstoffe kann der Spieler auf folgende zwei Arten erlangen:

Der Spieler hat seinen Abenteurer auf diesem Ressourcenfeld stehen

Der Spieler hat einen Dorfbewohner auf einem Ressourcenfeld und gleichzeitig ein Gehöft auf einem angrenzenden Feld.

3: Erforschen

Während der Phase der Erforschung kann der Spieler die folgenden 3 Aktionen durchführen. Die Reihenfolge, in der diese Aktionen ausgeführt werden, kann der Spieler selbst bestimmen: **Bewegen, Kaufen, Angreifen**

BEWEGEN

Der Spieler darf sich so viele Felder bewegen bzw.

Felder erforschen, wie ihm Punkte auf seinem „

Bewegungswürfel“ zur Verfügung stehen. Auf

Wasser- oder Schreinfeldern kann nicht gezogen

werden. Zwischen den einzelnen Bewegungsschritten

können jederzeit die Aktionen Kaufen und Angreifen mehrmals durchgeführt werden. Wenn der

Abenteurer den Rand des erkundbaren Spielfelds erreicht und ein neues Feld erforschen möchte,

kann er dazu einen Bewegungspunkt verwenden. Dabei wird ein Feld vom Nachziehstapel der

El Dorado Felder gezogen und neben dem Feld angelegt, auf dem der Abenteurer sich befindet.

Danach zieht der Spieler seine Figur auf das neue Feld. Neu entdeckte Felder müssen an

zwei - sich bereits auf dem Tisch befindlichen Feldern - angelegt werden (Ausnahme bildet zu

Beginn des Spiels das zweite Feld, welches an das Startfeld angelegt wird). Deckt der Spieler ein

Gewässerfeld oder ein Schreinfeld auf, muss der Abenteurer allerdings auf seinem bisherigen Feld

stehen bleiben und darf nicht auf das neue Feld ziehen. Der dafür verwendete Bewegungspunkt

muss trotzdem bezahlt werden. Auf einem aufgedeckten Schreinfeld wird sofort eine Schreinmin-

iaturn platziert. Das geschieht solange bis alle drei Schreine aufgedeckt wurden. Spielfelder können

weder entfernt, noch über den Tischrand hinaus platziert werden.



EINKAUFEN DIE KOSTEN DAFÜR SIND AUF DER ENTDECKERKARTE AUFGEFÜHRT

Um einzukaufen, muss der Spieler eine bestimmte Kombination an Ressourcenkarten (Kosten) auf die Nachschubstapel zurücklegen.

Dorfbewohner (wird für das Ressourcensammeln und den Kampf benötigt): Neue Dorfbewohner müssen auf ein Feld, welches neben einem deiner Gebäude liegt aufgestellt werden. Dorfbewohner können nicht auf Felder gestellt werden, die von Mitspielern besetzt sind, und dürfen auch keine neuen Felder „entdecken“.

Opfergaben (werden benötigt, um Kontrolle über die Schreine auszuüben): Die Opfergaben werden nur auf Schreinfeldern gestellt. Dazu muss sich die eigene Abenteuerfigur neben einem Schreinfeld befinden.

Festung (kann 3 angrenzende Felder verteidigen): Festungen sind Verteidigungsanlagen und werden auf eine Ecke des Feldes gestellt, auf dem sich die eigene Spielfigur gerade befindet. Eine Festung kann an jede Ecke gebaut werden, die an angrenzende, unbesetzte Felder anschließt. Diese Regel schließt Gewässer-, Schrein- und das Höhlenfeld mit ein, ebenso wie den Außenrand des Spielfeldes.



Gehöft (wird zum Abbau von Ressourcen benötigt) Gehöfte sind passive Wirtschaftsgebäude und werden auf eine der Ecken des Feldes gesetzt, auf dem sich Deine Spielfigur gerade befindet. Sie können auf jede nicht bebaute Ecke dieses Feldes gesetzt werden, auch wenn das angrenzende Feld durch Spielsteine eines Mitspielers besetzt ist. Diese Regel schließt Gewässer-, Schrein- und das Höhlenfeld mit ein, ebenso wie den Außenrand des Spielfeldes.



Bewegung der Armee (Dorfbewohner werden bewegt): Eine Armee besteht aus einem bis fünf Dorfbewohnern. Unter einer Armeebewegung versteht man das Bewegen einer Armee, egal welcher Größe (1-5 Dorfbewohner), von einem auf ein anderes Feld der Insel oder einem Höhlenfeld. Die Spieler können für die Bewegung ihrer Armeen bezahlen (die Bewegung von einem Feld auf ein anderes mit der kompletten Armee kostet 1 Gold, 2 Felder kosten 2 Gold, etc.), auch wenn sie nicht an der Reihe sind. Allerdings muss das geschehen bevor ein Gegner Opfergaben, Gebäude oder Dorfbewohner kauft. Das bedeutet, dass Armeen in der Entdeckerphase eines beliebigen Gegners bewegt werden können. Wenn dein Abenteuerer beispielsweise angegriffen wird, kannst du deine Armee zur Unterstützung einsetzen und dorthin bewegen, sofern du genug Gold zum Ausgeben hast.

ANGRIFF

Bewegt sich der Spieler mit einem Abenteurer oder einer Armee auf ein Feld, das von einem Mitspieler besetzt ist, startest Du einen Angriff. Man kann nicht attackieren, solange nicht alle Mitspieler ihren ersten Zug abgeschlossen haben.

Bevor der Kampf beginnt, haben beide – Angreifer und Verteidiger – die Gelegenheit ihre Armeen zu bewegen. In den Kampf verwickelte Armeen können sich nicht durch eine Bewegung aus dem Kampf zurückziehen bevor der Kampf zu Ende ist. Jedoch kann der verteidigende Spieler seine Armee VOR dem Kampf aus dem durch ihn besetzten Feld zurückziehen um einen Kampf zu vermeiden. Sollte es zu mehreren Kämpfen kommen, wird der Kampf zuerst durchgeführt, der zuerst initiiert wurde.

Wie funktioniert der Kampf? Der Angreifer rollt schwarze Kampfwürfel. Die Anzahl der Würfel richtet sich nach der Menge der Gesamtstärke seiner Einheiten auf dem Feld. Der Verteidiger verfährt ebenso. Der Spieler, der das höhere Ergebnis erzielt, gewinnt den Kampf und besiegt seinen Mitspieler. Im Falle eines Gleichstandes, ziehen der Angreifer und seine Armee zurück auf das/die Feld(er), von dem/denen aus er kam. Damit endet der Zug des Angreifers. Wenn der Kampf in einer Höhle stattfindet, siehe dazu „Die Höhle“, Seite x.

Festung (kann drei Felder verteidigen): Festungen besetzen die drei angrenzenden Felder. Zieht ein Mitspieler auf eines der drei Felder, werden die Festung und evtl. alle darauf befindlichen Dorfbewohner und/oder der Abenteurer von diesem Spieler angegriffen. Festungen können nicht angreifen und auch keine Gehöfte verteidigen.



Beispielkampf mit einer Festung

El blancWeiß zieht drei Dorfbewohner auf das Waldfeld. Orange hält das Feld durch eine Festung und mit einem Dorfbewohner besetzt. Der Kampf beginnt: Weiß hat eine Stärke von 3. Orange hat eine Stärke von 2 (1 Festung + 1 Dorfbewohner).

Gehöft: Felder mit Gehöften zählen nicht als besetzt. Aus diesem Grund können Mitspieler beim Zug auf ein Feld mit einem Gehöft entscheiden, ob sie angreifen wollen oder nicht. Gehöfte tragen nicht zur Erhöhung der Stärke auf angrenzende Felder bei, besitzen aber selbst eine Stärke von 1. Der eigene Spieler kann Armeen auf Felder mit Gehöften schicken, um es zu verteidigen.



Beispielkampf mit einem Gehöft

Weiß ziehen zwei Dorfbewohner auf das Goldfeld. Orange hält das Feld mit einem Dorfbewohner besetzt. Der Kampf beginnt: Weiß hat eine Stärke von 2, Orange eine Stärke von 1. Sollte Weiß den Kampf gewinnen, kann sich der Angreifer entscheiden, ob er das Gehöft in einem zweiten Kampf ebenfalls angreifen will. Das Gehöft hat eine Stärke von 1.

Besiegte Dorfbewohner: Die Dorfbewohner sterben und können in der eigenen Erforschen Phase erneut gekauft werden.

Besiegte Gebäude: Die Gebäude werden zerstört und können in der eigenen Erforschen Phase erneut gekauft werden.

Besiegte Abenteurer: Der Sieger des Kampfes versetzt den besiegten Abenteurer auf ein unbesetztes Feld neben einen vom Verlierer kontrollierten Schrein. Sollte dies nicht möglich sein, wird der Abenteurer auf irgendein unbesetztes Feld gesetzt. Der besiegte Spieler wählt die Hälfte seiner Ressourcenkarten aus und gibt sie dem Gewinner (es wird abgerundet, d. h. besitzt der Verlierer 5 Karten, muss er 2 an den Gewinner übergeben). Wird ein Abenteurer von einem Höhlenbewohner getötet, siehe dazu

WIE MAN SCHREINE KONTROLLIERT

Inselschreine: Um einen Schrein auf der Insel zu kontrollieren muss eine Opfertgabe gekauft werden und auf das Schreinfeld gesetzt werden. Dazu muss der Abenteurer auf einem dem Schrein angrenzenden Feld stehen. Ein Schrein kann von mehreren Spielern gleichzeitig kontrolliert werden. Opfertgaben können nicht zerstört werden.

Höhlschrein: Wird der Schrein in der Höhle entdeckt, wird der Abenteurer auf das Schreinfeld bewegt. Wird das Feld wieder verlassen, wird das Feld vom Spieler vom Tisch entfernt und der Spieler legt es vor sich hin. Dieser Spieler kontrolliert nun den Höhlenschrein und erhält ein Stärkeplüs von 2, solange bis der Schrein den Besitzer wechselt. Um einem Spieler den Höhlenschrein zu stehlen, muss dessen Abenteurer besiegt werden. Wird der Spieler mit dem Höhlenschrein, von einem Höhlenbewohner besiegt, verliert er die Schreinkarte und diese wird zusammen mit dem Höhlenbewohner wieder in den Stapel der Höhlenfelder eingemischt.

DIE HÖHLE

Die Höhle wird neben dem Inselspielplan erforscht und aufgebaut. Wird die Höhle das erste Mal betreten, legt man das Höhlenausgangsfeld einen halben Meter neben die Insel. Reicht der Platz auf dem Tisch nicht aus, legt man das Feld am besten dorthin, wo genug Platz ist. Um sich vom Höhleneingangsfeld zum Höhlenausgangsfeld zu bewegen muss 1 Bewegungspunkt aufgewendet werden. Das Erforschen der Höhlenfelder genauso ab wie die Erforschung der Inselfelder, mit dem einzigen Unterschied: Es dürfen keine Höhlenteile neben ein X auf dem Höhlenausgangsfeld gelegt werden.

Höhlenbewohner: Wird ein Höhlenmensch aufgedeckt, muss er angegriffen werden. Der Spieler zur Linken übernimmt im anschließenden Kampf den Part des Höhlenbewohners. Wird der Höhlenbewohner besiegt, wird das Feld umgedreht und als leeres Höhlenfeld behandelt. Wird der Spieler vom Höhlenbewohner besiegt, wird der Höhlenbewohner wieder in den restlichen Stapel an Höhlenfeldern eingemischt. Der besiegte Spieler muss die Hälfte seiner Ressourcenkarten (abgerundet) auf die Nachschubstapel zurücklegen. Sollte der Kampf unentschieden ausgehen, zieht der Spieler, der die Höhlenmenschen aufgedeckt hat, seinen Abenteurer und seine Armee auf das Feld zurück, von dem er ursprünglich kam. Das Feld mit den Höhlenmenschen wird wieder in den Stapel der Höhlenfelder gemischt. Der Zug des Spielers endet damit.

Diebe: Die Diebe haben einen Schatz von 2 Holzkarten, 2 Nahrungskarten und 2 Goldkarten. Werden die Diebe besiegt, erhält der Sieger die Karten. Wird der Spieler von den Dieben besiegt, muss er die Hälfte seiner Ressourcenkarten (abgerundet) diesem Schatz hinzufügen. Dazu werden einfach die entsprechenden Karten neben die Höhle gelegt.

