

# SPIELAUFBAU

Baut die Strecke für eure erste Partie wie unten abgebildet auf. Für spätere Partien könnt ihr eigene Strecken entwerfen oder eine unserer Empfehlungen auf der Rückseite dieses Blattes benutzen. Lest nach dem Aufbau in der Anleitung weiter.

Auf der **Starttafel** beginnt der Wettlauf.

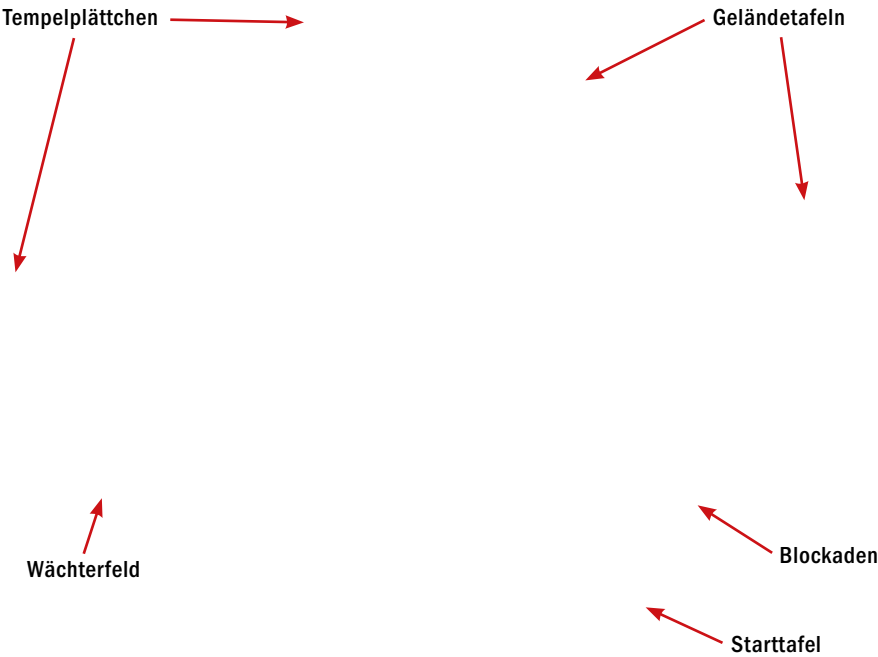
Sucht aus den **3 Geländetafeln** die abgebildeten Seiten heraus. Eventuell müsst ihr die Tafeln dazu umdrehen. Fügt die Strecke dann wie dargestellt zusammen, indem ihr die Tafeln entsprechend ausrichtet und anlegt.

Legt die Tempelplättchen wie abgebildet aus.  
Legt auf jedes Tempelplättchen **4 Edelsteine** der angezeigten Farbe.

Mischt die **8 Wächterchips** und legt auf jedes Wächterfeld verdeckt einen Chip. Legt die restlichen Chips in die Schachtel, ohne sie anzusehen.


Mischt die **6 Blockaden** verdeckt.  
Legt **auf** jede Verbindung von zwei Geländetafeln eine zufällige Blockade und deckt sie danach auf. Die übriggebliebenen Blockaden kommen zurück in die Schachtel.

Zielfeld (Schatzkammer)

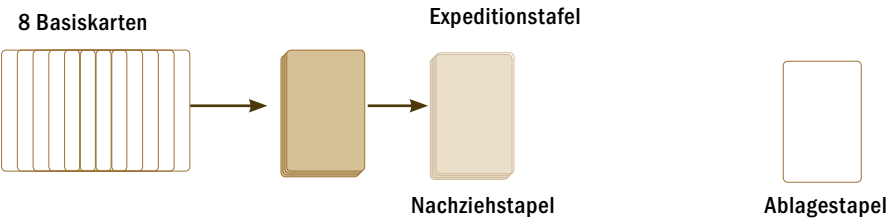


Zielfeld (Schatzkammer)      Startfelder 1-4

Jeder Spieler erhält **in der Farbe seiner Wahl**

- **2 Spielfiguren**
- **1 Expeditionstafel**
- **8 Basiskarten** (2 Studentinnen, 2 Fotografinnen, 2 Reisende, 1 Kundschafter und 1 Skipper mit dem  seiner Farbe in der rechten unteren Ecke), die ihr verdeckt mischt und als Nachziehstapel bereitlegt.


Vor eurem ersten Zug zieht ihr **4 Karten** von diesem Stapel auf die Hand.

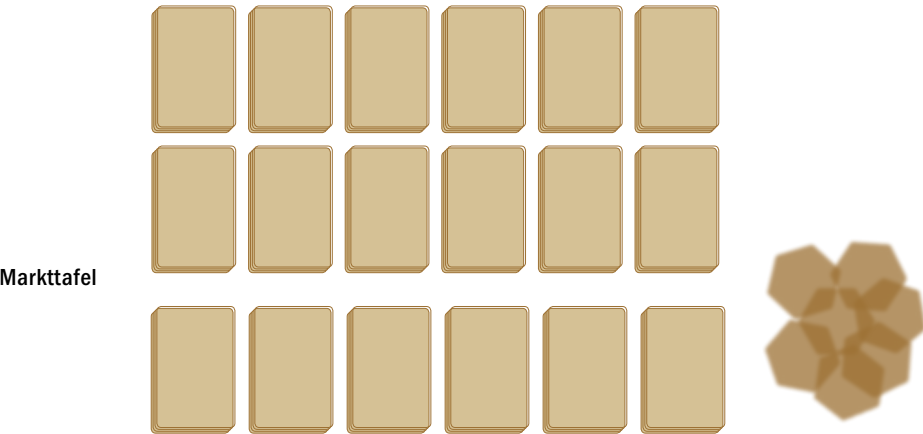


Wer zuerst am Tisch saß, wird Startspieler. Er erhält den **Startspielerhut** und stellt 1 Figur seiner Farbe auf **Startfeld 1** der **Starttafel**. Die im Uhrzeigersinn folgenden Spieler stellen jeweils eine eigene Figur auf das nächste freie Startfeld. (Die zweite Figur benötigt ihr nur im Spiel zu zweit. Der Startspieler belegt dann die Startfelder 1 und 3, sein Mitspieler 2 und 4.)



Als Letztes bereitet ihr die Kartenauslage vor. Ihr spielt in jeder Partie mit allen **54 Expeditionskarten**. Sortiert die Karten nach ihrer Vorderseite und legt die **18 verschiedenen Kartentypen** in der Tischmitte offen aus:

Die **6 Stapel** mit  in der rechten unteren Ecke der Karte kommen nebeneinander auf die Markttafel.  
Die **12 übrigen Stapel** legt ihr oberhalb der Markttafel aus.



Legt die **12 Goldmünzen** neben dem Markt bereit.

**Euer Wettlauf zu den goldenen Tempeln kann beginnen!**  
**Lest jetzt in der Spielanleitung weiter.**

# ANDERE WEGE DURCH EL DORADO

Auf dieser Seite findet ihr unsere Vorschläge für spätere Partien. Legt beim Aufbau je eine zufällige Blockade auf die Übergänge/Verbindung von zwei Geländetafeln (hier nicht abgebildet).

(Nur Goldene Tempel)

(Basissspiel + Goldene Tempel)

(Basissspiel + Helden & Dämonen  
+ Goldene Tempel)

(Nur Goldene Tempel)

(Nur Goldene Tempel)

(Basissspiel + Helden & Dämonen  
+ Goldene Tempel)

## Strecken-Editor: Tipps und Tricks für eigene Strecken!

- Vermeidet großflächige Gebiete in einer Farbe. Je abwechslungsreicher das Gelände, umso spannender wird eure Partie.
- Achtet darauf, dass Abkürzungen stets über Felder mit schweren Bedingungen führen. Natürlich darf es trotzdem eine einfache Strecke drum herum geben.
- Wenn ihr eine Kurve plant, sollte die Innenbahn schwerer zu beschreiten sein. So bleiben verschiedene Wege interessant und jeder Spieler kann seine persönliche Taktik verfolgen.
- Vermeidet zu viele Engstellen! Erst die richtige Mischung macht euren Wettlauf zum echten Abenteuer!
  - Kombiniert ihr *Goldene Tempel* mit dem Basissspiel empfehlen wir folgende Verteilung: Starttafel A/B, drei Geländetafeln des Basissspiels und evtl. einen Geländestreifen. Anstatt dem Zielpüttchen El Dorado führt ihr den Weg mit der Starttafel 1a/b und zwei weiteren Geländetafeln 2a/b, 3a/b oder 4a/b fort. Wählt zwei der drei Tempel aus und legt sie an die gewählten Geländetafeln aus den *Goldenen Tempeln* an.