

Für 2 bis 4 unerschrockene Expeditionsleiter ab 10 Jahren

Autor: Reiner Knizia **Redaktion:** André Maack **Illustration:** Franz Vohwinkel

El Dorado – Die goldenen Tempel kann alleinstehend oder in Kombination mit dem Basisspiel *Wettlauf nach El Dorado* und der ersten Erweiterung gespielt werden.

SPIELIDEE

Ihr seid eine Gruppe kühner Abenteurer, die gerade das sagenhafte Goldland „El Dorado“ entdeckt hat. Schlüpft in die Rolle wagemutiger Expeditionsleiter und führt euer Team durch das verlassene Königreich. Wählt eure Experten und Ausrüstungsgegenstände weise, um eure Gegner zu überlisten und auf der Jagd nach den Edelsteinen abzuhängen. Wer als Erster die drei Edelsteine in den drei goldenen Tempeln einsammelt und mit ihnen zur Schatzkammer zurückkehrt, erhält den Schatz von El Dorado und gewinnt das Spiel.

Lest jetzt erst das **Aufbaublatt** und baut das Spiel wie dort beschrieben auf. Lest anschließend hier weiter.

SPIELAUFBAU

Jeder Spieler hat einen Kartenstapel, seine Expedition. Zu Beginn besteht jede Expedition aus den 8 Basiskarten: 2 Reisende, 2 Fotografinnen, 2 Studentinnen, 1 Kundschafter und 1 Skipper. Diese bilden zunächst euren verdeckten Nachziehstapel. In jedem Spielzug habt ihr davon **4 Karten** auf der Hand. Mit ihnen könnt ihr durch die Tempelanlagen reisen oder weitere Personen für eure Expedition anheuern.

Aufbau einer Expeditionskarte



DIE SPIELZÜGE

Der Spielzug eines Spielers besteht aus 3 Phasen:

Phase 1: Karten ausspielen



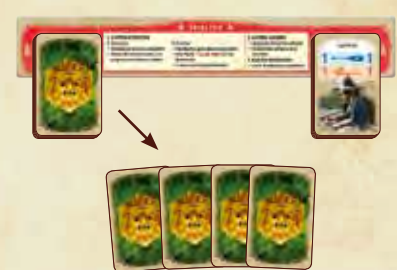
Spiele Karten aus, um deine Expedition zu **bewegen** oder neue Karten zu **kaufen**.

Phase 2: Karten ablegen



Lege alle **ausgespielten Karten** auf deinen Ablagestapel.

Phase 3: Karten nachziehen



Ziehe auf **4 Handkarten** nach.

Der Spieler mit dem Startspielerhut beginnt den Wettlauf und führt die 3 Phasen durch. Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Euer Ziel ist es, die drei Edelsteine in den goldenen Tempeln einzusammeln und mit ihnen als Erster die Schatzkammer von El Dorado zu erreichen.

Phase 1: Karten ausspielen

Du kannst von deinen Handkarten beliebig viele ausspielen, um deine Spielfigur zu bewegen (A) **und/oder** 1 neue Karte für deine Expedition zu kaufen (B).

Du kannst Karten in einem Zug nur einmal verwenden: Spiele erst die Karten aus, die du für deine Bewegung nutzen willst. Mit den übrigen Karten kannst du danach einkaufen gehen.

A Bewegen

Die Wege durch El Dorado führen über verschiedene Geländetypen: Es gibt Landschaftsfelder (grün, gelb, blau), Fackelfelder (orange) und Basislager (rot).

Jedes Feld zeigt die Bedingung an, die du erfüllen musst, um dich auf oder über das Feld zu bewegen. Je mehr Symbole sich auf einem Feld befinden, desto schwerer lässt sich das Feld betreten. Die Anzahl der Symbole auf dem Feld ist die Stärke des Feldes.



Landschafts- und Fackelfelder

Spieler eine Karte aus deiner Hand aus und lege sie oberhalb deiner Expeditionstafel ab. Die Karte besitzt meist einen Stärkewert. Damit bewegst du dich über 1 oder mehrere Felder der gleichen Landschaftsart benachbart zu deiner Spielfigur. Danach kannst du eine weitere Karte ausspielen, um dich erneut zu bewegen.

Eine ausgespielte Karte muss **2 Bedingungen** erfüllen:

1. Das Symbol der Karte muss mit dem Symbol auf den Spielfeldern übereinstimmen, auf die du ziehen willst.
2. Der Stärkewert der Karte muss mindestens so groß sein wie der des Feldes.

Sind beide Bedingungen erfüllt, darfst du auf das Feld ziehen.

Hast du dann noch genügend Stärke „übrig“, darfst du sofort weiter auf das nächste Feld ziehen. Es gelten wieder die gleichen 2 Bedingungen, aber du musst die Stärke, die du bereits genutzt hast, vom Stärkewert deiner Karte abziehen.

Du darfst natürlich immer weniger Felder laufen als möglich wären, ungenutzte Stärkepunkte verfallen sofort.

Es können **nicht mehrere Karten** kombiniert werden, um auf ein Landschaftsfeld mit hohem Stärkewert zu ziehen!

Besondere Felder

Um dich auf ein **Basislager** zu bewegen, kannst du beliebige Karten benutzen.

Die Anzahl der Symbole auf dem Feld zeigt an, wie viele Karten du aus deiner Hand ausspielen musst. Jegliche Funktion der so ausgespielten Karten ist ohne Wirkung. Bewegst du dich auf ein Basislager, legst du die hierzu ausgespielten Karten nicht vor dir ab, sondern nimmst sie sofort aus dem Spiel. Diese Karten sind **entsorgt**.

Tipp: Schwache Karten zu entsorgen hilft euch dabei, eure Expedition „schlank“ zu halten. Dadurch zieht ihr öfter die besseren Karten mit höheren Stärkewerten.

Beispiel: Sarah spielt einen

Kundschafter und bewegt sich auf das 2er-Dschungelfeld.



Dann spielt sie eine Reisende und bewegt sich 1 gelbes Feld weiter.



Anschließend spielt sie noch einen Gentleman und bewegt sich zwei Fackelfelder weiter.



Achtung:

Auf Gebirge (schwarz) und Spielfelder, auf denen bereits eine Spielfigur steht, darfst du nie ziehen.

B Kaufen

Pro Spielzug kannst du maximal 1 Karte kaufen. Dabei ist es egal, ob du dich zuvor bewegt hast oder nicht.

Gelbe Karten mit Münzsymbol im oberen Kasten sind genauso viele Münzen wert wie ihre Stärke. Ihr könnt **jede Karte aber auch als ½ Münze** spielen. Spiele beliebig viele Karten von deiner Hand aus. Die Summe ihrer Werte steht dir zum Kauf zur Verfügung.

Entscheide dich für eine Karte auf der Markttafel, die du bezahlen kannst und lege sie direkt offen auf deinen Ablagestapel. Du darfst diese **Karte weder direkt nutzen, noch auf die Hand nehmen**. Erst wenn du deinen Ablagestapel neu mischst, landet die gekaufte Karte in deinem Nachziehstapel.

Beispiel: Johannes entscheidet sich, in seinem Zug stehen zu bleiben und nur einzukaufen. Zuerst spielt er alle Handkarten aus: 1 Reisende, 1 Fotografin, 1 Kundschafter und 1 Studentin. Dann rechnet er die Summe ihrer Werte zusammen:



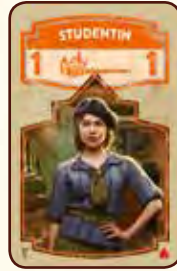
1 Münze



2 Münzen



½ Münze



½ Münze = 4 Münzen



Kaufpreis: 4 Münzen

Nun kann Johannes eine Karte von der Markttafel kaufen, die maximal 4 Münzen kostet. Er entscheidet sich für die Schriftrolle (Preis 4) und legt diese direkt auf seinen Ablagestapel.

Wie komme ich an die anderen Expeditionskarten?

Zu Beginn des Spiels stehen euch nur die 6 verschiedenen Expeditionskarten auf der Markttafel zur Auswahl. Sobald alle 3 Karten eines Stapels vergriffen sind, erhaltet ihr Zugriff auf die Karten oberhalb der Markttafel.

Möchtest du eine Karte kaufen und es ist mindestens ein Platz auf der Markttafel frei, so kannst du dich für eine beliebige Expeditionskarte entscheiden, solange du sie bezahlen kannst. Stammt die gewählte Karte aus einer oberen Reihe, werden die restlichen Karten dieses Stapels sofort auf einen freien Platz der Markttafel gelegt. Jedes Mal, wenn ein Platz auf der Markttafel leer steht, hast du wieder Zugang zu allen offenliegenden Expeditionskarten.

Karten mit schwarzen Preisen: Diese Karten können nur gekauft werden. Das Nehmen dieser Karten mit speziellen Karten oder anderen Fähigkeiten ist nicht erlaubt (nur bei kombiniertem Spiel relevant).

Eine Übersicht über alle Expeditionskarten findet ihr im **Glossar** auf Seite 8.



Besondere Karten: Gegenstände

Diese Karten sind mit einer rot durchgestrichenen Karte markiert. Im Gegensatz zu den anderen Expeditionskarten könnt ihr Gegenstände nur **einmal** ausspielen, um ihre Funktion zu nutzen. Danach legt ihr die Karte direkt zurück in die Schachtel und **nicht** auf euren Ablagestapel!

Ausnahme: Spielt ihr Gegenstände in eurem Zug aus, **ohne** ihre Funktion zu nutzen (z.B. als ½ Münze), werden sie oberhalb der Expeditionstafel ausgespielt und dann auf den Ablagestapel gelegt.

Phase 2: Karten ablegen

Am Ende eures Zuges legt ihr **alle Karten, die oberhalb eurer Expeditionstafel liegen (also alle ausgespielten Karten, die ihr nicht entsorgt habt), offen** auf euren Ablagestapel.

Falls ihr noch Karten (Personen oder Gegenstände) auf der Hand haltet, entscheidet ihr euch jetzt für jede einzelne Karte, ob ihr diese für die nächste Runde auf der Hand behaltet oder lieber ebenfalls auf den Ablagestapel legt.

Phase 3: Karten nachziehen

Anschließend zieht ihr so viele Karten von eurem Nachziehstapel, bis ihr wieder **genau** 4 Handkarten für euren nächsten Zug habt.

Nachziehstapel aufgebraucht? Befinden sich in eurem Nachziehstapel weniger Karten als benötigt, zieht ihr alle verbleibenden. Mischt dann euren Ablagestapel zu einem neuen Nachziehstapel und zieht anschließend die restlichen Karten. Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Blockaden

Die Blockaden liegen **auf** den Geländetafeln und sind Hindernisse. Der erste Spieler, der über eine Blockade ziehen möchte, muss den Weg freispielen, indem er die auf der Blockade abgebildete Aktion erfüllt bzw. ausführt. Dafür spielt er, je nach Blockade entweder eine passende Karte aus seiner Hand oder alle anderen Spieler erhalten einen Vorteil.



Dann nimmt der Spieler die Blockade und legt sie vor sich ab. Ab jetzt dürfen alle Spieler wie gewohnt auf angrenzende Felder der nächsten Geländetafel ziehen. Bei Spielende lösen die gesammelten Blockaden eventuell eingetretene Spielgleichstände auf.

Blockaden funktionieren ansonsten ähnlich wie Spielfelder, dürfen jedoch nicht betreten werden. Ihr könnt also z.B. mit einem Professor (Fackel 5) die Bedingung der Fackel-2-Blockade erfüllen und direkt auf orangefarbenen Feldern weiterlaufen, falls die Strecke das zulässt. Die anderen Symbole der Blockaden funktionieren wie die der Wächter. Ein Wächter hinter einer Blockade ist nicht erreichbar bzw. inaktiv, solange die Blockade liegt.


Goldmünzen

Jede Goldmünze entspricht dem Wert einer Münze auf den Karten und hat die gleiche Funktion wie eine Reisende. Die Goldmünzen sammelt jeder Spieler neben seiner Spielertafel. Wenn ihr eine Goldmünze bekommt, nehmt ihr sie aus dem Vorrat. Gebt ihr die Goldmünzen aus, legt ihr sie wieder in den Vorrat zurück. Ihr dürft **maximal 3 Goldmünzen** besitzen.



Ihr könnt eine Goldmünze einsetzen, um euch auf ein gelbes Landschaftsfeld mit einer abgebildeten Münze zu bewegen. Mehrere Goldmünzen oder Kombinationen aus Goldmünzen und Karten sind beim Bewegen nicht erlaubt.

Beim **Kaufen** könnt ihr beliebig viele Goldmünzen verwenden, um eine Karte zu kaufen. Ihr könnt entweder nur die Münzen für das Bezahlen nutzen oder ihr kombiniert sie mit euren Handkarten, um den geforderten Kaufpreis zu erreichen.

 An manchen Stellen werden Goldmünzen gefordert. Diese können nicht mit Münzen von Karten ersetzt werden.

Wichtig: Wenn ihr während eures Zuges eure Spielfigur nicht bewegt (inklusive Blockaden) und auch keine Karte von der Markttafel kauft, dürft ihr euch am Ende eures Zuges 1 Goldmünze aus dem Vorrat nehmen (sofern ihr nicht bereits 3 Goldmünzen besitzt).

Wächter

Wenn eure Spielfigur nach dem Ausführen einer Bewegung (also nach dem Ausführen einer kompletten Karte) neben einem Wächter zum Stehen kommt, geht ihr wie folgt vor:

- Liegt das Wächter-Plättchen noch verdeckt, dreht ihr es nun um. Das Plättchen bleibt für das restliche Spiel offen liegen.
- Aktiviert den Wächter. Die meisten Wächter bringen den anderen Spielern Vorteile (ähnlich der Blockaden). Allerdings gibt es auch einen Wächter, der euch alle Goldmünzen verlieren lässt.



Alle anderen Spieler erhalten eine Goldmünze.

Denkt daran, dass kein Spieler mehr als 3 Goldmünzen besitzen darf.



Alle anderen Spieler dürfen eine Karte von ihrem Nachziehstapel nehmen. Wenn euer Nachziehstapel leer ist, mischt diesen erst und zieht dann nach.



Alle anderen Spieler dürfen reihum eine Karte aus ihren Handkarten „entsorgen“ und zurück in die Schachtel legen. (Die Spieler dürfen darauf auch verzichten.)



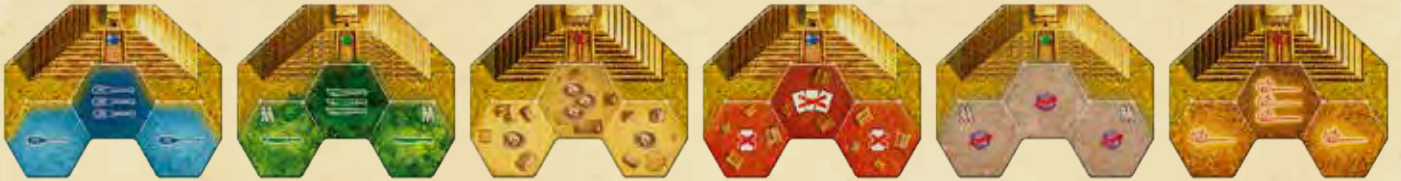
Du verlierst alle deine Goldmünzen. Lege sie in den allgemeinen Vorrat zurück.

Hinweis: Sobald eure Spielfigur neben einem Wächter zum Stehen kommt und ihr diesen aktiviert habt, aktivieren weitere Spielzüge eurer Spielfigur, die in unmittelbarer Folge beim gleichen Wächter enden, diesen nicht noch einmal (vgl. Höhlenplättchen).

Nachdem ihr allerdings eure Spielfigur vom Wächter-Plättchen wegbewegt habt und auf einem Feld, das nicht an den Wächter angrenzt, zum Stehen kommt, wird die Situation zurückgesetzt: Sollte eure Spielfigur wieder neben dem Wächter zum Stehen kommen, wird der Wächter wieder aktiviert.

Tempel und Edelsteine

Jeder Tempel hat 3 Felder. Wenn eure Spielfigur auf einem Tempelfeld zum Stehen kommt, nachdem ihr die Bewegung der Karte vollendet habt, sammelt ihr 1 der Edelsteine ein. Von jedem Tempel könnt ihr nur 1 Edelstein einsammeln. Legt die Edelsteine vor euch ab.



SPILENDE

Sobald ein Spieler aus allen 3 Tempeln jeweils 1 Edelstein einsammeln konnte und die Schatzkammer mit seiner Spielfigur erreicht hat, leitet er die finale Runde ein. (Derjenige Spieler legt seine Spielfigur vor sich ab, um so wieder Platz in der Schatzkammer zu schaffen.)

Die laufende Runde wird noch zu Ende gespielt, so dass alle Spieler gleich oft an die Reihe kommen. Hat ein Spieler danach als einziger die Schatzkammer erreicht, gewinnt er das Spiel.

Gleichstand?

Erreichen in der letzten Runde mehrere Spieler die Schatzkammer, gewinnt von diesen Spielern derjenige, der die meisten Blockaden eingesammelt hat. Herrscht hierbei Gleichstand, gewinnt von ihnen der Spieler, der die Blockade mit der höchsten Zahl eingesammelt hat. Hat von diesen Spielern keiner eine Blockade, gewinnt derjenige, der zuerst in der Schatzkammer angekommen ist.



REGELN FÜR 2 SPIELER

Baut das Spiel wie gewohnt auf. Die Regeln für Bewegung, Kauf und Karten ablegen gelten unverändert. Jeder Spieler benutzt zusätzlich zu seiner Spielfigur eine zweite in derselben Farbe. Der Startspieler platziert seine Figuren auf den Startpositionen 1 und 3, der andere Spieler auf 2 und 4. Um zu gewinnen, müsst ihr alle 3 Edelsteine eingesammelt haben und als Erster mit **beiden** Figuren die Schatzkammer erreichen. Auch hier gilt die Gleichstandsregel, falls beide Spieler in derselben Runde mit ihrer letzten Figur das Ziel erreichen.

Besonderheit: Bei 2 Spielern ist der grüne Tempel der Haupttempel. Um dort 1 Edelstein einzusammeln, müsst ihr mit beiden Figuren auf dem gleichen Randfeld stehen (hier müsst ihr ausnahmsweise auf das gleiche Feld ziehen, wobei keine speziellen Karten oder Plättchen nötig sind).

Beim Bewegen könnt ihr für jede ausgespielte Karte entscheiden, für welche eurer beiden Spielfiguren sie gelten soll. Zieht dann mit der entsprechenden Figur und entscheidet für die nächste ausgespielte Karte erneut.

Ihr könnt jedoch **nicht** einzelne Karten auf beide Figuren aufteilen. Außerdem stellen alle Figuren weiterhin Hindernisse dar – d.h. ihr dürft **nicht** auf oder über das Feld mit eurer eigenen Spielfigur ziehen.

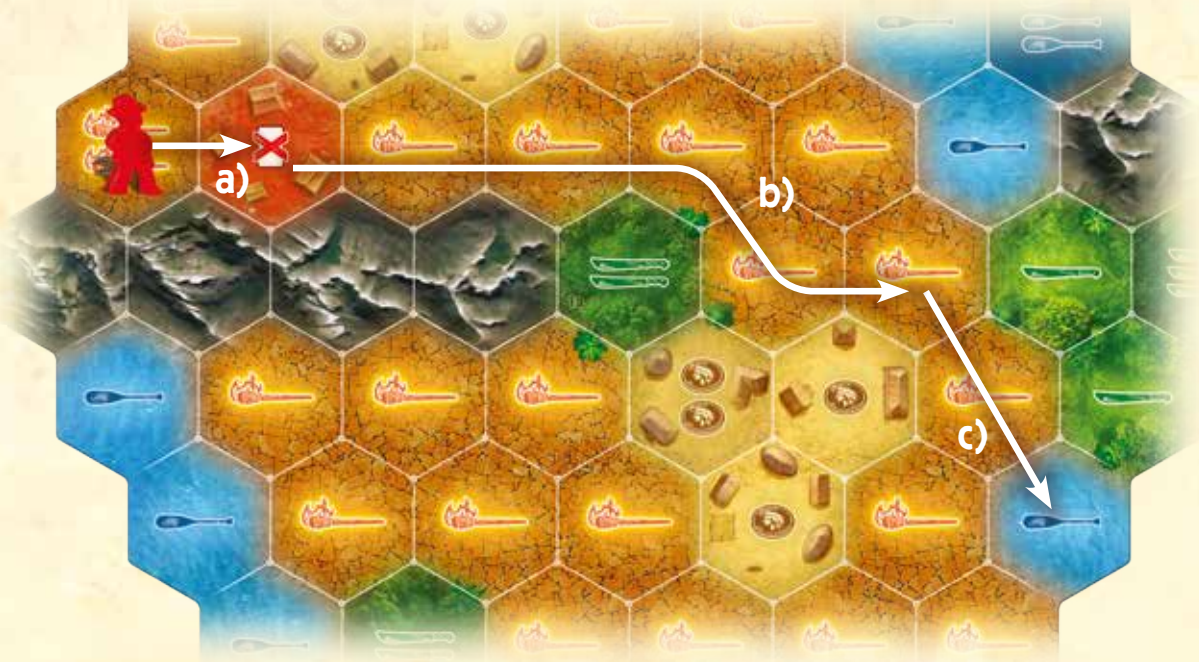
BEISPIEL EINES KOMPLETTEN ZUGES

Annemarie hält die folgenden 4 Karten auf der Hand:



Phase 1: Karten ausspielen

- Zuerst spielt sie den Sammler, nimmt eine Goldmünze aus dem Vorrat und zieht eine weitere Karte von ihrem Nachziehstapel.



- a) Nun beginnt Annemarie ihre Bewegung. Sie zieht auf das angrenzende Basislager. Dafür muss sie eine Karte aus ihrer Hand entsorgen: Sie wählt die Reisende und nimmt diese komplett aus dem Spiel.
- b) Um über die nächsten Felder zu ziehen, spielt Annemarie den Ausrüstungsgegenstand „Jeep“. Damit zieht sie über die 5 angrenzenden Fackelfelder. Danach nimmt sie die Karte „Jeep“ komplett aus dem Spiel.
- c) Jetzt spielt sie die Karte „Schriftrolle“ und zieht über die nächsten zwei angrenzenden Felder. Auch hier muss sie die Karte „Schriftrolle“ aus dem Spiel nehmen.
- Mit ihrer letzten Karte möchte Annemarie noch einkaufen. Sie spielt die Karte „Fotografin“ und hat damit 2 Münzen.
 - Da gerade ein Platz auf der Markttafel frei ist, kann sie auch eine Expeditionskarte von oben kaufen. Sie entscheidet sich für die Karte „Jäger“ (Kaufpreis 3). Da sie jedoch nur einen Wert von 2 Münzen hat, kombiniert sie diese mit der gerade erhaltenen Goldmünze. Somit hat sie nun 3 Münzen und kann den Jäger kaufen. Sie legt den Jäger offen auf ihren Ablagestapel und die Goldmünze wieder in den Vorrat.
 - Die restlichen Karten des Jäger-Stapels legt sie sofort auf den freien Platz der Markttafel.

Phase 2 und Phase 3

Annemarie legt nun alle Karten, die oberhalb ihrer Expeditionstafel liegen, auf ihren Ablagestapel und zieht 4 Karten vom Nachziehstapel.

ERWEITERE DIE WELT VON EL DORADO



Besitzt ihr das Basisspiel *Wettlauf nach El Dorado* und eventuell auch noch die Erweiterung *Helden & Dämonen*, dann könnt ihr auch kombiniert spielen. Ihr könnt entweder mit dem Basisspiel und den *Goldenen Tempeln* spielen oder mit allen drei Spielen zusammen. Eine Kombination der Erweiterung *Helden & Dämonen* allein mit den *Goldenen Tempeln* ist nicht möglich.

Auf dem Aufbaublatt findet ihr Beispielstrecken für das kombinierte Spiel. Wir empfehlen das kombinierte Spiel allen Spielern, die schon etwas Erfahrung auf dem Weg nach El Dorado gesammelt haben.

Jeder Spieler erhält das übliche Material aus dem Grundspiel (Figuren, Expeditionstafel und Basiskarten seiner Farbe). Die Basiskarten von den *Goldenen Tempeln* benötigt ihr nicht.

Der neue Markt

Jedes kombinierte Spiel wird mit allen Karten des Grundspiels und der gewählten Erweiterung/-en gespielt. Spielt ihr z.B. mit dem Basisspiel und den *Goldenen Tempeln*, gibt es 36 verschiedene Karten.

Sortiert die Karten in unterschiedliche Stapel. Legt die Karten mit dem ● aus dem Basisspiel auf die Markttafel.

Nehmt von den restlichen Stapeln jeweils 1 Karte und mischt diese als Nachschubdeck. Zieht jetzt vom Nachschubdeck 12 Karten und legt diese oberhalb der Markttafel ab. Legt die passenden 2 Karten zu den gezogenen – ihr bildet also wieder 12 3er-Stapel. Welche Karten zu Beginn oberhalb der Markttafel liegen, ist nun zufällig. So bietet jedes kombinierte Spiel eine neue Herausforderung.

Legt das Nachschubdeck verdeckt neben die Markttafel – lasst die offenen 2er-Stapel einfach liegen.

Tipp: Um Platz zu sparen, könnt ihr die 2er-Stapel leicht versetzt übereinander legen.

Wird während des Spiels ein Platz auf der Markttafel frei, so könnt ihr wie gewohnt beim nächsten Kauf eine Karte von oben kaufen. Ist das der Fall, legt ihr wie gewohnt die gewählten Karten auf die Markttafel. Dadurch wird ein Platz bei den 12 Karten oberhalb der Markttafel frei. Zieht jetzt die oberste Karte vom Nachschubdeck und legt sie zusammen mit den passenden 2 Karten in die entstandene Lücke.

Wenn ihr das nächste Mal Karten von oben kauft, habt ihr wieder 12 verschiedene Karten zur Auswahl. So kommen nach und nach immer wieder neue Karten ins Spiel.

Spielende im erweiterten Spiel

Im kombinierten Spiel werden nur 2 Tempel verwendet. Daher öffnet sich in diesen Fällen die Schatzkammer, wenn ihr 2 Edelsteine eingesammelt habt.

Höhlenplättchen

Beim kombinierten Spiel mit dem Basisspiel könnt ihr mit oder ohne Höhlenplättchen spielen. Kombiniert ihr beide Spiele auch noch mit *Helden & Dämonen*, sind die Höhlenplättchen Pflicht.

Eigene Strecken

Ihr könnt natürlich auch selbst Strecken zusammenbauen. Beachtet dabei bitte die Tipps auf dem Aufbaublatt.



GLOSSAR

Expeditionskarten



Orangefarbige Karten ermöglichen es dir über Fackelfelder zu ziehen.



Mit der Archäologin kannst du dich über zwei benachbarte Fackelfelder bewegen (Stärke egal). Du kannst auch Blockaden abräumen.



Gelbe Karten liefern dir Münzen, um durch Dörfer zu reisen oder neue Begleiter anzuheuern.



Grüne Karten machen dir mit Macheten im Dschungel den Weg frei.

Die weißen Joker zählen beim Ausspielen genau als eines der 2-4 Symbole: Entweder Machete oder Paddel oder Münze oder Fackel. Ihr könnt bei jedem Ausspielen erneut wählen.



Die Aktionskarten

Die violetten Aktionskarten könnt ihr in eurem Zug sowohl beim Bewegen als auch beim Kauf ausspielen. Dann führt ihr sofort die Anweisung der Karte aus und spielt danach ganz normal weiter. Denkt auch hier daran, die mit markierten Gegenstände nach dem Benutzen aus dem Spiel zu nehmen!



Schriftrolle: Bewege deine Spielfigur bis zu 2x auf ein benachbartes Feld.

Die Bedingungen der Felder werden bei der Bewegung ignoriert. Gebirge oder besetzte Felder darfst du nicht betreten.



Jäger: Du darfst dir 1 Goldmünze nehmen. Aber du darfst nie mehr als 3 Goldmünzen haben.

Anschließend darfst du 1 Handkarte entsorgen.



Sammler: Du darfst dir 1 Goldmünze nehmen. Aber du darfst nie mehr als 3 Goldmünzen

haben. Anschließend darfst du 1 Karte ziehen.



Schatzkarte: Du darfst dir 1 Goldmünze nehmen. Aber du darfst nie mehr als 3 Goldmünzen haben. Bewege deine Figur auf ein beliebiges angrenzendes Feld. Die Bedingungen des Feldes werden bei der Bewegung ignoriert. Gebirge oder besetzte Felder darfst du nicht betreten.



Fährtenleser: Bewege deine Spielfigur bis zu 2x auf benachbarte Felder mit Einzelsymbolen (einschließlich Dämonen-Feld). Felder mit mehr als einem Symbol kannst du dabei nicht betreten. Du kannst so auch Blockaden mit einem Symbol freispielen.



Forscherhut: Nimm dir 3 Goldmünzen. Aber du darfst nie mehr als 3 Goldmünzen haben. In der Kaufphase dieser Runde darfst du eine beliebige offene Karte kaufen (auch von oben).



Ausrüster: Zahle bis zu 3 Goldmünzen. Bewege dann deine Spielfigur ebenso oft auf ein benachbartes Feld. Zahlst du z.B. 2 Goldmünzen, darfst du dich 2x bewegen. Die Bedingungen der Felder werden bei der Bewegung ignoriert. Gebirge oder besetzte Felder darfst du nicht betreten.

Credits: Reiner Knizia dankt allen Testspielern, die zur Entwicklung der Goldenen Tempel beigetragen haben, insbesondere Sebastian Bleasdale, Florian Ionescu, Stefan Willkofer, Peter Wimmer und Vroni Sigl. Ein besonderes Dankeschön geht an Philipp Winter für seine engagierten, umfangreichen Entwicklungsbeiträge zum Spiel.