

ANLEITUNG

EIN RISKANTES BLUFF-SPIEL FÜR 3 BIS 8 MUTIGE KNALLKÖPFE
AB 8 JAHREN VON ALAN R. MOON UND BRUNO FAIDUTTI

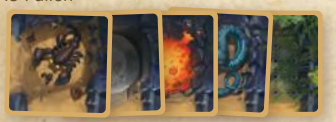
SPIELMATERIAL

35 Höhlenkarten

15 Edelsteinvorkommen



15 Fallen



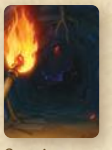
5 Relikte (nur für die Variante benötigt, siehe Seite 8)



1 Camp-Plättchen



16 Entscheidungskarten



8 weiter-Karten



8 zurück-Karten

100 Edelsteine



60 Rubine je 1 Punkt wert



40 Diamanten je 5 Punkte wert

5 Höhleneingang-Plättchen



8 Figuren



8 Truhen



Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns:
www.pegasus.de/ersatzteilservice

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus Spiele Team

SPIELZIEL

Im Licht eurer Fackeln unternehmt ihr Schritt für Schritt Expeditionen in die Tacorahöhlen. Hier warten wertvolle Edelsteine auf euch ... aber auch schreckliche Fallen!

Zu Beginn jeder Expedition deckt ihr 1 Höhlenkarte auf. Deckt ihr ein Edelsteinvorkommen auf, teilen alle Gruppenmitglieder die gefundenen Edelsteine. Deckt ihr aber eine Falle auf, steigt für euch alle das Risiko bei dieser Expedition an. Nun entscheidet jedes Gruppenmitglied für sich, weiter in die Höhle oder zurück ins Camp zu gehen. Wer zurück ins Camp geht, legt die gesammelten Edelsteine in die eigene Truhe und ist in Sicherheit. Wer hingegen weitergeht, deckt die nächste Karte und damit mehr Reichtümer – oder Fallen – auf. Falls ihr eine Falle aufdeckt, die identisch zu einer früher aufgedeckten Falle ist, schnappt diese Falle zu. Ihr könnt nur entkommen, indem ihr eure Reichtümer fallen lasst und mit leeren Händen – und zitternden Knien – ins Camp flieht.

Wer nach 5 Expeditionen die wertvollsten Edelsteine in seiner Truhe hat, gewinnt!

ÜBERSICHT ÜBER DAS SPIELMATERIAL

DAS CAMP

Von hier brecht ihr zu euren Expeditionen auf. Sobald ihr euch entscheidet, eure Figur ins Camp zurück zu stellen, nehmt ihr nicht mehr an der aktuellen Expedition teil.



HÖHLENEINGÄNGE

Diese Plättchen legt ihr auf die Eingänge. In jedem Spiel führt ihr 5 Expeditionen durch, dafür verwendet ihr jedes Mal einen anderen Eingang. Habt ihr eine Expedition beendet, entfernt das entsprechende Plättchen. So erkennt ihr jederzeit, wie viele Expeditionen ihr noch vor euch habt.



EDELSTEINE

In der Höhle findet ihr Rubine. Jeder Rubin ist bei Spielende 1 Punkt wert. Ihr dürft jederzeit 5 Rubine gegen 1 Diamant tauschen (5 Punkte wert).

HÖHLENKARTEN

Solange eure Figur auf einer Höhlenkarte steht, nehmt ihr an der aktuellen Expedition teil. Bei euren Expeditionen stoßt ihr auf Edelsteinvorkommen, aber auch auf verschiedene Fallen.



- **Edelsteinvorkommen:** Die Zahl auf diesen Karten gibt an, wie viele Rubine ihr findet.
  Es gibt folgende Zahlen: 1, 2, 3, 4, 5, 5, 7, 7, 9, 11, 11, 13, 14, 15, 17.



- **Fallen:** Es gibt die Fallenarten Riesenskorpion, Giftschlange, Lavagrube, Steinkugel und Stachelfalle. Jede Fallenart gibt es 3×.

ENTSCHEIDUNGSKARTEN

Hiermit zeigt ihr an, ob ihr weiter in die Höhle oder zurück ins Camp geht.



TRUHEN

Wenn du ins Camp zurück gegangen bist, legst du alle deine gesammelten Edelsteine in deine Truhe. Hier sind sie für den Rest des Spiels sicher! Den Inhalt deiner Truhe darfst du geheim halten.



SPIELAUFBAU

1

Legt das Camp in die Mitte der Spielfläche.



2

Legt die Eingänge auf das Camp. Orientiert euch dazu an den Nummern auf der Rückseite.



3

Wählt jeweils 1 Farbe und nehmt euch das Spielmaterial dieser Farbe: 2 Entscheidungskarten, 1 Truhe und 1 Figur. Stellt eure Figuren auf das Camp.

5

Mischt die Höhlenkarten *Edelsteinvorkommen* und *Fallen* zu einem verdeckten Stapel und legt ihn neben das Camp.





4

Legt die Rubine und Diamanten als Vorrat am Rand der Spielfläche bereit.



SPIELABLAUF

Eine Partie *Diamant* besteht aus 5 verschiedenen Expeditionen. Bei jeder Expedition müsst ihr zuerst **DIE HÖHLE ERKUNDEN** und euch dann entscheiden, ob ihr **WEITERGEHEN ODER ZURÜCKGEHEN** wollt. Wiederholt dies so oft, bis ihr alle die Expedition beendet habt.

DIE HÖHLE ERKUNDEN

Deckt die oberste Höhlenkarte vom Stapel auf und legt sie offen an die letzte ausliegende Karte an. Falls es die erste Karte dieser Expedition ist, legt sie stattdessen neben den Eingang. Bewegt die Figuren aller Gruppenmitglieder auf diese Karte, die noch an der Expedition teilnehmen. Zu Beginn der Expedition sind das alle Figuren.

Stehen eure Figuren jetzt auf einem **Edelsteinvorkommen**, nehmt die angegebene Anzahl Rubine aus dem Vorrat und teilt sie gleichmäßig zwischen allen Gruppenmitgliedern auf, die noch an der Expedition teilnehmen. Legt übrige Rubine auf die Karte mit dem Edelsteinvorkommen.

Beispiel

Die Figuren stehen auf einem Edelsteinvorkommen mit 9 Rubinen. Jedes der 5 Gruppenmitglieder erhält 1 Rubin. Die verbliebenen 4 Rubine lassen sich nicht aufteilen. Die Gruppe legt sie deshalb auf die Karte.



Wichtig: Legt alle Rubine, die ihr bei der Expedition erhaltet, VOR eure eigene Truhe. Ihr könnt diese Rubine noch verlieren, wenn ihr in eine Falle geratet.

Stehen eure Figuren jetzt auf einer Falle, passiert zunächst nichts. Deckt ihr jedoch ein **zweites Mal die gleiche Fallenart** auf, habt ihr zu viel riskiert. Ihr müsst fliehen und verliert dabei alle Edelsteine. Alle Gruppenmitglieder, die noch an der Expedition teilnehmen, legen alle Rubine VOR ihren Truhen zurück in den Vorrat und stellen ihre Figur dann zurück ins Camp.

Beispiel

Die Figuren stehen auf einer Giftschlange. Da dies bereits die zweite Giftschlange ist, müssen die Gruppenmitglieder fliehen. Sie verlieren ihre gesammelten Edelsteine.



WEITERGEHEN ODER ZURÜCKGEHEN

Falls noch Gruppenmitglieder an der Expedition teilnehmen: Entscheidet nun, ob ihr **WEITERGEHEN ODER ZURÜCKGEHEN** wollt. **Wählt dafür entweder die *weiter*- oder die *zurück*-Karte und legt sie verdeckt vor euch aus. Behaltet die andere Karte verdeckt auf der Hand.** Sobald ihr alle 1 Karte gewählt habt, deckt ihr eure Karten gleichzeitig auf und führt eure Entscheidung aus.

Ausnahme: Falls ihr zuvor ein zweites Mal die gleiche Fallenart aufgedeckt habt, seid ihr alle bereits zurück im Camp. Überspringt in diesem Fall diesen Schritt.



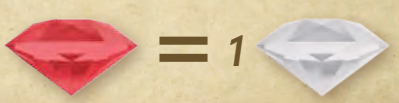


Weiter: Diese mutigen (oder dummen) Gruppenmitglieder werden erneut **DIE HÖHLE ERKUNDEN**. Sie nehmen weiter an dieser Expedition teil.

Zurück: Diese umsichtigen (oder feigen) Gruppenmitglieder gehen ins Camp zurück und nehmen an dieser Expedition nicht mehr teil. Sie müssen die folgenden Schritte ausführen:

- Stellt eure Figuren zurück ins Camp.
- Nehmt die verbliebenen Rubine von allen ausliegenden Edelsteinvorkommen und teilt sie gleichmäßig zwischen euch auf. Könnt ihr sie nicht gleichmäßig aufteilen, legt übrige Rubine zurück auf das vorderste Edelsteinvorkommen. Gehst du als einziges Gruppenmitglied zurück, musst du mit niemandem teilen: Nimm dir alle verbliebenen Rubine.
- Legt die so erhaltenen Edelsteine und alle Edelsteine, die ihr **VOR** euren Truhen gesammelt habt, nun **IN** eure Truhen hinein. Alle Edelsteine in euren Truhen sind sicher und zählen bei Spielende für die Wertung.

Hinweis: *Ihr dürft jederzeit 5 Rubine gegen 1 Diamant eintauschen. So habt ihr einen besseren Überblick über eure Schätze.*



◆ ◆ ◆

Falls noch Gruppenmitglieder an der Expedition teilnehmen: Beginnt erneut mit dem Schritt **DIE HÖHLE ERKUNDEN** und deckt die nächste Höhlenkarte auf.

Seid ihr hingegen alle im Camp, müsst ihr nun die **NÄCHSTE EXPEDITION VORBEREITEN.**

NÄCHSTE EXPEDITION VORBEREITEN

Sobald ihr alle zurück im Camp seid, bereitet ihr die nächste Expedition vor.

Ausnahme: Habt ihr alle 5 Expeditionen gespielt, führt stattdessen die Wertung durch.

1. Entfernt den Eingang von der Expedition, die ihr gerade gespielt habt. Die zeigt an, dass diese Expedition beendet ist.



2. Sollten noch Rubine auf Edelsteinvorkommen liegen, legt sie zurück in den Vorrat.



3. Falls die Expedition dadurch beendet wurde, dass ihr **2× die gleiche Fallenart aufgedeckt habt, legt 1 dieser Fallen für alle sichtbar zur Seite.** Diese Falle kommt bei allen folgenden Expeditionen 1× weniger im Stapel vor.



4. Mischt alle anderen ausliegenden Höhlenkarten in den Stapel zurück. Beginnt dann die nächste Expedition.

Tipp: Am besten steckt ihr die ausliegenden Karten separat zwischen die Karten im Stapel und mischt dann gut durch.

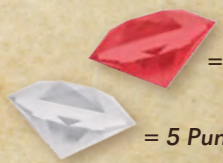




SPIELENDE UND WERTUNG

Nach 5 Expeditionen endet das Spiel. Zählt nun die Edelsteine in eurer Truhe. Jeder Rubin ist 1 Punkt wert, jeder Diamant 5 Punkte.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Im Falle eines Gleichstands teilen sich die beteiligten Personen den Sieg.





VARIANTE: RELIKTE

Für das Spiel mit Relikten gelten die zuvor beschriebenen Regeln mit folgenden Änderungen:

SPIELAUFBAU



Legt die Relikte in aufsteigender Zahlenfolge (von 12 unten bis 5 oben) als offenen Reliktstapel neben dem Camp bereit.

SPIELABLAUF

Mischt zu Beginn jeder Erkundung das oberste Relikt in den Stapel der Höhlenkarten.

Wenn ihr im Schritt ***DIE HÖHLE ERKUNDEN*** ein Relikt aufdeckt, legt es aus wie üblich. Dies hat zunächst keinen Effekt. Entscheidet danach wie üblich, ob ihr ***WEITERGEHEN ODER ZURÜCKGEHEN*** möchtet.

Entscheidet sich im Laufe dieser Expedition **genau 1** Gruppenmitglied, ins Camp zurück zu gehen, darf dieses Gruppenmitglied die Karte mit dem **Relikt unter die eigene Truhe legen**. Das Relikt ist dort sicher und zählt bei Spielende für die Wertung. Gehen mehrere Gruppenmitglieder gleichzeitig ins Camp zurück, darf keins von ihnen das Relikt nehmen.

Sollten im Schritt ***NÄCHSTE EXPEDITION VORBEREITEN*** noch 1 oder mehrere Relikte als Teil der letzten Expedition ausliegen, legt sie in die Schachtel zurück. In dieser Partie kann sie niemand mehr erhalten. Sollten noch Relikte im Stapel der Höhlenkarten sein, verbleiben sie in diesem Stapel. Mischt zu Beginn der nächsten Expedition trotzdem das Relikt mit dem nächsthöheren Wert ein.



SPIELENDE UND WERTUNG

Zusätzlich zu den Punkten für eure Edelsteine ist jedes Relikt die darauf angegebene Punktzahl wert.





IMPRESSUM

Spieldesign: Alan R. Moon und Bruno Faidutti | **Illustration:** Paul Mafayon
Projektmanagement: Quentin Schoemacker
Grafikdesign: Claire Wach | **3D:** Valentin Jacoberger
Deutsche Ausgabe:
Grafikdesign: Eva Steuer | **Übersetzung & Redaktion:** Irina Siefert
(auf Basis einer Übersetzung von Michael Kröhnert)

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland,
mit Genehmigung von iello. © 2024 IELLO SAS
© der deutschen Ausgabe 2024 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Pegasus Spiele

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de