

Matthew Dunstan



RELIC

RUNNERS

Bei „Relic Runners“ sind Sie ein unerschrockener Entdecker, der im Dschungel nach verschollenen Tempeln mit vergessenen Altertümern und Schätzen sucht. Sie sind lediglich mit Ihrem zuverlässigen Tropenhelm und einer Nase für seltene Antiquitäten ausgestattet. So entdecken Sie Tempelruinen und Kultstätten und unternehmen Expeditionen, um möglichst schnell die meisten Schätze aufzustöbern!



SPIELMATERIAL

- ◆ 1 Spielplan, der das Basislager der Entdecker und den Dschungel der Umgebung zeigt
- ◆ 5 Entdecker-Sets - rot, grün, blau, gelb und schwarz - jeweils mit folgenden Bestandteilen:



Basislager

Spielplan



Siegmünzen



Eine Entdecker-Tafel, die auf der einen Seite eine männliche Figur, auf der anderen Seite eine weibliche Figur zeigt

- ◆ 20 farbige Tempelplättchen-Sets: 8 violette, 6 blaue & 6 elfenbeinfarbene; jedes Set besteht aus 3 Plättchen derselben Farbe: 1 großes Plättchen (erste Stufe), 1 mittleres (zweite Stufe) und 1 kleines (dritte Stufe)



Eine Entdecker-Figur

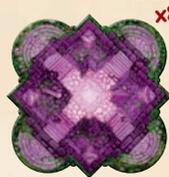


10 Wegstücke

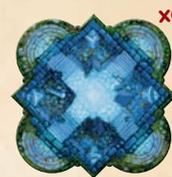


3 Werkzeugkisten

Erste Stufe



x8

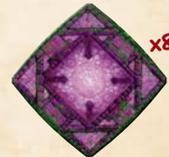


x6

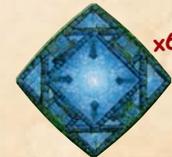


x6

Zweite Stufe



x8

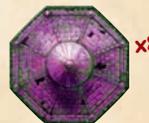


x6

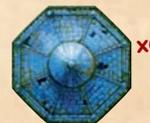


x6

Dritte Stufe



x8



x6



x6

- ◆ 25 Tagesrationen



Tagesrationen



Ruinenplättchen

- ◆ 24 grüne, runde Ruinenplättchen

- ◆ 10 Werkzeugkistenplättchen



Werkzeugkistenplättchen

- ◆ 79 Siegmünzen (14 x 10er, 18 x 5er, 18 x 3er und 29 x 1er) - Jedes Mal, wenn ein Spieler im Laufe der Partie Siegpunkte erhält, nimmt er sich Siegmünzen mit dem entsprechenden Wert. Es kann jederzeit gewechselt werden, sofern erforderlich. Jeder Spieler hält seine Münzen bis zum Ende der Partie verdeckt, so dass die Mitspieler die Werte nicht sehen.

- ◆ 20 Schätze:



8 heilige Smaragdkröten



4 weiße Kristalltotenköpfe



4 blaue Paradiesvögel



4 violette grimmassierende Jusus



SPIELVORBEREITUNG

Vor der ersten Partie werden alle Materialien vorsichtig aus den Stanztafeln gelöst. Die leeren Rahmen werden nicht weggeworfen, sondern unter das Tiefziehteil in der Spieleschachtel gelegt, so dass dieses mit dem Deckel abschließt; auf diese Weise können keine Einzelteile aus den Fächern herausfallen, wenn die Schachtel nicht waagrecht steht.

- ◆ Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt und wie auf der Abbildung vorbereitet.
- ◆ Die Ruinen werden bereitgelegt. **1** Aus den Ruinenplättchen werden 8 Stapel mit jeweils 3 Ruinenplättchen gebildet, die auf die jeweiligen Ruinenfelder auf dem Spielplan platziert werden. *In einer Partie zu zweit werden auf jedes Ruinenfeld Stapel aus 2 (statt 3) Ruinenplättchen gelegt; die restlichen Ruinenplättchen kommen zurück in die Schachtel und werden nicht benötigt.*

SPIELAUFBAU FÜR DIE ERSTE PARTIE

In der ersten Partie sollten die elfenbeinfarbenen und violetten Tempelplättchen, die mit einem roten Edelsteinsymbol gekennzeichnet sind, nicht verwendet werden; diese bieten anspruchsvolle Aktionen, die Sie erst in späteren Partien nutzen sollten. Ansonsten bleiben die Spielvorbereitungen unverändert; platzieren Sie die farbigen Tempel auf dem Spielplan, wie der Abbildung zu entnehmen ist.

STANDARD-SPIELAUFBAU

In späteren Partien können Sie es mit einem halb-zufälligen Aufbau probieren, indem Sie einen Tempel jeder Farbe in jeden Quadranten des Spielplans legen. Da die Tempel-Orte nicht symmetrisch angeordnet sind, wird die Ausgangssituation deshalb zwangsläufig ein wenig unausgewogen sein.

ZUFÄLLIGER SPIELAUFBAU

Abgebrühte Entdecker können sich auch für einen ganz zufälligen Aufbau entscheiden, bei dem es keine Einschränkungen für die Platzierung der Tempel gibt. Dabei können auch mehrere Tempel derselben Farbe in einem Quadranten stehen. (Dennoch gibt es auch in dieser Variante immer 4 Tempel pro Farbe.)

- ◆ Nun werden die elfenbeinfarbenen, blauen und violetten Tempel aufgebaut. **2**

- Es werden zufällig 4 große, 4 mittlere und 4 kleine Tempelplättchen jeder Farbe gezogen, ohne Berücksichtigung ihrer jeweiligen Aktionen. Die restlichen, nicht verwendeten Plättchen kommen unbenutzt zurück in die Schachtel. Auf diese Weise wird der Tempel in jeder Partie anders aufgebaut.

- Zuerst kommen die großen Tempelplättchen verdeckt auf den Spielplan. Jedes wird zufällig auf eines der verbleibenden, freien Felder des Spielplans gelegt.

- Dieser Vorgang wird mit den mittleren Tempelplättchen wiederholt. Diese kommen zufällig und verdeckt auf die großen Plättchen derselben Farbe. In einer Partie zu dritt, viert oder fünft wird mit den kleinen Tempelplättchen genauso verfahren: Sie werden auf die mittleren Plättchen der entsprechenden Farbe gelegt. *In einer Partie zu zweit kommen alle kleinen Tempelplättchen zurück in die Schachtel; Sie werden nicht benötigt.*

Nun stehen im Dschungel ein paar hübsche, bunte Tempel.

- ◆ Jetzt wird auf jedes Werkzeugkistenfeld entlang der Flusspfade jeweils ein Werkzeugkistenplättchen gelegt, mit der farbigen Seite nach oben. **3**

- ◆ Alle Siegmünzen werden neben den Spielplan gelegt, so dass die Spieler sie problemlos erreichen können. **4**

- ◆ Jeder Spieler nimmt sich ein Entdecker-Set in der Farbe seiner Wahl. Es besteht aus 1 Entdecker-Figur, 1 Entdecker-Tafel, 3 Werkzeugkisten und 10 Wegstücken derselben Farbe.

- ◆ Wir empfehlen, bei den ersten Partien die Seite der Tafel (männliche oder weibliche Figur) zu wählen, auf der keine Sonderfähigkeit aufgeführt ist. Wenn die Spieler etwas Erfahrung gesammelt haben, können sie auch einige – oder alle – Entdecker mit Sonderfähigkeiten verwenden. Die Entdecker-Figuren kommen in das Basislager in der Mitte des Spielplans: Dort beginnen alle die Partie. **5**



- ◆ Jeder Spieler stellt eine seiner drei Werkzeugkisten unter die Fortschrittstabelle auf seiner Entdecker-Tafel. **6** Die restlichen Werkzeugkisten und die Wegstücke werden auf die dafür vorgesehenen Felder auf seiner Entdecker-Tafel gelegt. **7**
- ◆ Jeder Spieler bekommt außerdem 3 Tagesrationen, die er auf seine Entdecker-Tafel legt. **8** Zwei weitere Tagesrationen pro Spieler kommen in das Basislager in der Mitte des Spielplans. **9**
- ◆ Der Spieler, der als Letzter einen Schatz gesehen hat (oder ein Heiligtum beziehungsweise einen Tempel besichtigt, falls keiner der Spieler jemals einen Schatz gesehen hat!), wird Startspieler. Anschließend wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.
- ◆ Nachdem der Startspieler bestimmt ist, wird das oberste Plättchen jedes violetten Tempels auf dem Spielplan aufgedeckt, so dass dessen Aktion zu sehen ist. In späteren Runden gilt: Sobald ein Spieler das oberste Plättchen eines violetten Tempels genommen hat, wird das direkt darunter liegende Plättchen aufgedeckt, so dass alle Spieler dessen Aktion sehen. Siehe „Violette Tempel“ auf Seite 5 für weitere Informationen.



ZIEL DES SPIELS

Bei „Relic Runners“ spielt jeder die Rolle eines unerschrockenen Entdeckers, der durch den Dschungel läuft, um als Erster die wertvollen Schätze in Händen zu halten, die in den Tiefen längst vergessener Tempel schlummern. Am Ende der Partie hat der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewonnen.

Siegpunkte gibt es, wenn man:

- einige Tempel erforscht,
 - geschickt seine Fortschrittstabelle nutzt,
 - und bei gut durchdachten Expeditionen Schätze an sich bringt.
- Gewonnene Siegpunkte in Form von Siegmünzen legen die Spieler bis zum Ende der Partie verdeckt vor sich ab, so dass die Mitspieler die Werte nicht sehen können.

SPIELABLAUF

Wer an der Reihe ist, muss folgende Aktionen ausführen:

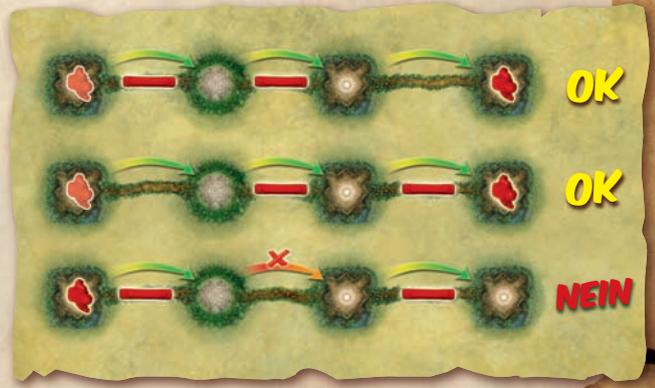
1. BEWEGEN

Jede Runde *muss* der Spieler seinen Entdecker entlang eines Pfads bewegen. Er darf seine Figur weder auf dem Feld stehen lassen, auf dem sie bereits im vorangegangenen Zug stand, noch eine Bewegung auf demselben Feld beenden, auf dem sie begonnen hat.

Es gibt auf dem Spielplan zwei verschiedene Arten von Pfaden: Dschungelpfade, die zwei benachbarte Orte auf dem Spielplan miteinander verbinden (Basislager, Ruinen oder Tempel), sowie Flusspfade, die den Dschungelpfaden in jeder Hinsicht gleichen, aber anders aussehen und eine Besonderheit mit sich bringen: Wenn ein Entdecker entlang eines Flusspfades zieht, muss er das am Fluss liegende Werkzeugkistenplättchen umdrehen, falls es aufgedeckt ist. Siehe „Werkzeugkistenplättchen umdrehen“ auf Seite 6. Wenn in dieser Regel von Pfaden die Rede ist, sind sowohl Dschungelpfade als auch Flusspfade gemeint – von den Werkzeugkistenplättchen am Fluss abgesehen, haben sie im Spiel exakt dieselbe Funktion.

In jeder Runde kann sich der Entdecker einmal auf einem einzigen, unbekanntem Pfad bewegen (d. h. einem Pfad, auf dem kein Wegstück der eigenen Farbe liegt).

Außerdem kann der Entdecker seine Bewegung auf diesem unbekanntem Pfad beginnen oder fortsetzen, indem er sich frei entlang der ununterbrochenen Wegstücke seiner eigenen Farbe bewegt (entweder vor oder nach dieser Bewegung, aber nicht sowohl als auch!). Die Wegstücke in der Farbe des Entdeckers zeigen seine Vertrautheit mit den entsprechenden Pfaden an – deshalb darf er sich auf diesen nach Belieben bewegen.



Jeder Pfad und jedes Wegstück darf nur einmal pro Runde genutzt werden. Allerdings darf der Entdecker während seiner Bewegung mehrfach durch dieselben Ruinen oder Tempel ziehen (sofern er bereits genügend Wegstücke gelegt hat, um diesen Ort erneut zu besuchen, ohne dieselben Pfade oder Wegstücke mehrfach zu nutzen).

Es ist nicht möglich, durch das Basislager zu ziehen: Wenn ein Entdecker während seiner Bewegung das Basislager erreicht, muss er dort anhalten.

2. ERFORSCHEN

Wenn der Spieler seine Bewegung beendet hat, darf er sich dafür entscheiden, eine Tagesration einzusetzen, um den Ort, auf dem er nun steht, zu erforschen.

Hat der Spieler keine Tagesrationen mehr, die er ausgeben könnte, darf er in dieser Runde nichts erforschen; er muss diese Phase auslassen, sofern er nicht wieder zurück im Basislager ist. Siehe „Eine Bewegung im Basislager beenden“ auf Seite 6.

Wenn der Spieler noch Tagesrationen besitzt und entscheidet, eine davon einzusetzen, nimmt er diese von seiner Entdecker-Tafel, legt sie auf den Stapel der Tagesrationen im Basislager und führt die Aktion durch, die mit dem Ort (Ruine oder farbiger Tempel) verbunden ist, zu dem er seinen Entdecker soeben gezogen hat.

RUINEN

Der Spieler legt das oberste Plättchen der Ruine ab, zu der er gerade seine Figur gezogen hat, und legt eines seiner Wegstücke (sofern er noch welche hat) auf einen Pfad, der an diesen Ort angrenzt. Auf einem Pfad kann von jedem Spieler immer nur ein einziges Wegstück liegen. Die Wegstücke verschiedener Spieler dürfen sich nebeneinander auf demselben Pfad befinden, nützen aber immer nur ihrem jeweiligen Besitzer.



Der rote Entdecker gibt eine Tagesration aus, um die Ruine zu erforschen.

Er entfernt das oberste Plättchen und führt die entsprechende Aktion aus, indem er eines seiner Wegstücke auf einen angrenzenden Pfad legt.

ELFENBEINFARBENE TEMPEL

Der Spieler deckt das oberste Plättchen des elfenbeinfarbenen Tempels auf, zu dem er gerade seinen Entdecker gezogen hat, und nennt laut dessen Aktion. Dann legt er das Plättchen offen vor seine Entdecker-Tafel, so dass alle Spieler dessen Aktion sehen können.

Wichtig: Man darf niemals mehrere elfenbeinfarbene Plättchen derselben Stufe (also derselben Größe) vor sich liegen haben. Es ist allerdings erlaubt, elfenbeinfarbene Plättchen verschiedener Stufen zu besitzen (also beispielsweise ein kleines und ein mittleres Plättchen).

Wenn ein Spieler ein elfenbeinfarbenes Tempelplättchen einer Stufe aufnimmt, von der er bereits ein gleichfarbiges Plättchen vor sich liegen hat, muss er sich für eines dieser beiden entscheiden und das andere ablegen. Gegebenenfalls kann er die Aktion des elfenbeinfarbenen Tempelplättchens, das er abgibt, zuvor noch nutzen und dann das andere behalten.

Falls ein Spieler sich zwischen zwei elfenbeinfarbenen Tempelplättchen derselben Stufe entscheiden muss, erhält er sofort 2 SP (Siegpunkte) vom Siegmünzenstapel als Ausgleich dafür, dass er gezwungen ist, ein Plättchen abzulegen.



Der grüne Entdecker gibt eine Tagesration aus, um den elfenbeinfarbenen Tempel zu erforschen. Er nimmt sich das letzte (große) Tempelplättchen. Da er bereits ein großes, elfenbeinfarbenes Plättchen vor sich liegen hat, muss er sich nun entscheiden, welches davon er behalten möchte. Dann legt er das andere ab und erhält Siegmünzen im Wert von 2 SP dafür.

LISTE DER ELFENBEINFARBENEN TEMPEL

Elfenbeinfarbener Tempel, 1. Stufe



Alle elfenbeinfarbenen Tempelplättchen der ersten Stufe verhelfen ihrem Besitzer am Ende der Partie zu einem Bonus (oder zu einem zusätzlichen Zug).



1 • Am Ende der Partie erhält der Spieler 3 Punkte für jedes elfenbeinfarbene Tempelplättchen, das vor ihm liegt – dieses eingeschlossen.



2 • Am Ende der Partie erhält der Spieler 2 Punkte für jede nicht verwendete Tagesration, die sich noch auf seiner Entdecker-Tafel befindet.



3 • Am Ende der Partie erhält der Spieler, nachdem die Schätze für die Wertung der Schatzfarben beiseite gelegt worden sind, 5 Punkte für jeden eigenen weiteren Schatz.



4 • Am Ende der Partie erhält der Spieler 1 Punkt für jedes seiner Wegstücke auf dem Spielplan.



5 • Am Ende der Partie erhält der Spieler 4 Punkte für jede Werkzeugkiste auf seiner Entdecker-Tafel, einschließlich jener, die sich unten auf dieser Tafel befinden.



6 • Am Ende der Partie kann der Spieler dieses Plättchen ablegen: Dann hat er einen zusätzlichen Zug, nachdem der letzte Spieler seinen Zug beendet hat.

Elfenbeinfarbener Tempel, 2. Stufe



Alle elfenbeinfarbenen Tempelplättchen der zweiten Stufe können genau ein Mal verwendet werden und müssen direkt danach abgelegt werden: In diesem Fall erhält der Spieler nicht 2 SP als Ersatz.



1 • Der Spieler darf sich in der Mitte seiner Bewegung entlang seiner eigenen Wegstücke über einen unbekanntes Pfad bewegen – nicht nur davor oder danach.



2 • Wenn der Spieler einen Tempel erforscht, darf er sich geheim dessen verbleibende Stufen ansehen und sich das Plättchen seiner Wahl nehmen, statt das oberste nehmen zu müssen.

- 3 • Am Anfang seiner Runde darf der Spieler seine Nahrungsmittelreserven auf 5 Tagesrationen aufstocken; die dazu erforderlichen Tagesrationen nimmt er aus dem Basislager.
- 4 • Wenn der Spieler ein Wegstück platzieren darf, legt er zwei statt nur einem – beide angrenzend an den Ort, an dem er sich gerade befindet.
- 5 • Wenn der Spieler ein Wegstück platzieren darf, kann er es auf einen beliebigen Pfad legen – nicht notwendigerweise angrenzend an seinen aktuellen Standort.
- 6 • Statt einer normalen Bewegung reist der Entdecker per Teleport zu einem Tempel, dessen Farbe dem Tempel entspricht, auf dem er sich gerade befindet. Ein Teleport direkt zu einem Ort, an dem sich ein Schatz befindet, ist allerdings nicht möglich.

Elfenbeinfarbener Tempel, 3. Stufe



Alle elfenbeinfarbenen Tempelplättchen der dritten Stufe haben einen dauerhaften Effekt, der nur dann ins Spiel kommt, wenn eine bestimmte Aktion ausgeführt wird.

- 1 • Jedes Mal, wenn der Spieler ein Wegstück legt, erhält er sofort 1 SP.
- 2 • Jedes Mal, wenn der Spieler als Erster eine Ruine oder einen Tempel erforscht, erhält er sofort 1 SP.
- 3 • Jedes Mal, wenn der Spieler SP erhält, während er einen Tempel (keine Ruine, kein Heiligtum) erforscht, erhält er 1 SP zusätzlich; wenn er einen blauen Tempel erforscht, bekommt er eine zusätzliche Siegmünze, deren Wert er seinen Mitspielern nicht bekannt geben muss.
- 4 • Jedes Mal, wenn ein Gegner ein bereits auf dem Spielplan befindliches Wegstück auf einen anderen Pfad versetzt, erhält der Spieler 1 Tagesration aus dem Basislager (bis er maximal 5 auf seiner Entdecker-Tafel hat).
- 5 • Jedes Mal, wenn der Spieler ins Basislager zurückkehrt, erhält er 1 Tagesration mehr als normal.
- 6 • Jedes Mal, wenn der Spieler das Basislager verlässt, deckt er 1 Werkzeugkistenplättchen irgendwo auf dem Spielplan auf oder zu. Das Umdrehen hat keine Auswirkung auf die Werkzeugkisten des Spielers auf seiner Entdecker-Tafel – sie bewegen sich nicht nach oben, es sei denn, der Spieler verdeckt das letzte Werkzeugkistenplättchen auf dem Spielplan (siehe „Werkzeugkistenplättchen umdrehen“ auf Seite 6).

BLAUE TEMPEL

Der Spieler nimmt sich das oberste Plättchen des blauen Tempels, zu dem er seinen Entdecker gezogen hat. Er sieht sich geheim den Wert des Plättchens an und legt es dann verdeckt neben seine Entdecker-Tafel; der Wert dieses Plättchens wird bis zum Ende der Partie vor den anderen Spielern geheim gehalten. Jedes blaue Plättchen verschafft dem Spieler, der es besitzt, 2 bis 5 SP (je nach Plättchen); in der Regel bringen weiter unten liegende Plättchen mehr Punkte.

VIOLETTE TEMPEL

Der Spieler nimmt sich das oberste Plättchen des violetten Tempels, zu dem er seinen Entdecker gezogen hat. Nachdem er die Aktion des Plättchens ausgeführt hat, legt der Spieler es ab. Dann wird (sofern vorhanden) das darunter liegende violette Tempelplättchen aufgedeckt, so dass alle Spieler seine Aktion sehen können. Die violetten Plättchen bieten folgende Aktionen:

LISTE DER VIOLETEN TEMPEL

- 1 • Der Spieler erhält sofort 3 SP.
- 2 • Der Spieler bewegt sofort eine seiner Werkzeugkisten auf seiner Entdecker-Tafel um ein zusätzliches Feld nach oben. Wenn er keine Werkzeugkiste zum Bewegen mehr hat, passiert nichts.
- 3 • Der Spieler nimmt sich 2 Tagesrationen aus dem Basislager und legt sie auf seine Entdecker-Tafel. (Mehr als 5 Tagesrationen darf man allerdings nicht auf seiner Tafel haben.)
- 4 • Der Spieler stellt eine neue Werkzeugkiste unten auf seine Entdecker-Tafel.
- 5 • Der Spieler bewegt sich sofort per Teleport ins Basislager und nimmt sich 3 Tagesrationen.
- 6 • Der Spieler nimmt eines seiner Wegstücke, das sich bereits auf dem Spielplan befindet, und legt es auf einen anderen Pfad irgendwo auf dem Spielplan.
- 7 • Der Spieler muss die Aktion einer benachbarten Ruine oder eines benachbarten Tempels (aber nicht des Basislagers) ausführen, als ob er sich auf diesem Ort befände. Er entfernt dann SOWOHL vom violetten Tempel ALS AUCH vom gewählten benachbarten Ort das jeweils oberste Plättchen. Wenn der Spieler aufgrund dieser Aktion ein Wegstück legen darf, muss er dies angrenzend an den violetten Tempel tun, bei dem sein Entdecker steht. Gegen Ende der Partie kann es vorkommen, dass benachbart zu dem violetten Tempel, bei dem der Entdecker steht, keine Tempel oder Ruinen mehr übrig sind; in diesem Fall zahlt er dennoch die Tagesration für die Erforschung, doch es geschieht nichts.
- 8 • Der Spieler dreht bis zu 2 Werkzeugkistenplättchen irgendwo auf dem Spielplan um. Dabei kann er sie nach Belieben aufdecken oder verdecken. Diese zwei Drehungen sorgen NICHT dafür, dass Werkzeugkisten auf seiner Entdecker-Tafel nach oben geschoben werden. Verdeckt er durch diese Aktion das letzte noch offene Werkzeugkistenplättchen auf dem Spielplan, wird eine der Werkzeugkisten auf seiner Entdecker-Tafel einen Schritt nach oben bewegt – siehe dazu „Werkzeugkistenplättchen umdrehen“ auf Seite 6.



Der schwarze Entdecker gibt eine Tagesration aus, um einen blauen Tempel zu erforschen. Er nimmt das oberste Plättchen, sieht es sich geheim an und legt es neben seine Entdecker-Tafel. Dieses Plättchen ist am Ende der Partie 3 SP wert.



Die gelbe Entdeckerin gibt eine Tagesration aus, um einen violetten Tempel zu erforschen. Nachdem sie das oberste Plättchen ausgeführt und abgelegt hat, deckt sie das mittlere Plättchen des Tempels auf, so dass alle Spieler dessen Aktion sehen können.

Wichtig: Die Spieler sollten immer daran denken, nach der Erforschung eines violetten Tempels dessen nächstes Plättchen aufzudecken!

EINE BEWEGUNG IM BASISLAGER BEENDEN

Wenn ein Entdecker das Basislager erreicht, nimmt er sich von dort 3 Tagesrationen und legt sie auf seine Entdecker-Tafel. Diese Aktion kostet keine Tagesrationen und beendet den Zug dieses Spielers. Nicht vergessen: Wer zum Basislager zieht, muss seine Bewegung dort beenden!

Anmerkung: Kein Spieler darf jemals mehr als 5 Tagesrationen auf seiner Entdecker-Tafel haben.

HEILIGTÜMER

Wenn das letzte Plättchen einer Ruine oder eines Tempels vom Spielplan entfernt wird (in der Regel, nachdem dieser Ort dreimal erforscht worden ist – bzw. zweimal in einer Partie zu zweit), findet der Entdecker ein Heiligtum sowie den verborgenen Schatz, der darunter liegt. Der Spieler, der das letzte Plättchen genommen hat, führt die Aktion der Ruine oder des Tempels aus und stellt DANACH einen Schatz der entsprechenden Farbe direkt auf den Ort des Heiligtums auf dem Spielplan.



Sobald ein Schatz erscheint, sind die Ruine oder der Tempel, die darüber standen, vollständig erforscht und können nicht mehr für irgendeine Aktion genutzt werden. Doch dieser Ort kann immer noch als Start- oder Zielpunkt für eine Schatz-Expedition verwendet werden – eine der lukrativsten Möglichkeiten des Spiels, um Siegpunkte zu sammeln.

SCHATZ-EXPEDITIONEN

Wenn ein Entdecker seinen Zug auf einem Heiligtum mit einem Schatz beginnt und seine Bewegung auf einem weiteren Heiligtum beendet, das ebenfalls einen Schatz derselben Farbe enthält, hat er erfolgreich eine Schatz-Expedition vollendet.

Aufgrund dieser erfolgreichen Expedition darf er sich den Schatz des Heiligtums, auf dem er seine Bewegung beendet hat, nehmen und auf seine Entdecker-Tafel legen. Der Spieler addiert nun die Pfade, die er in diesem Zug genutzt hat, und erhält sofort doppelt so viele Siegpunkte.

Anmerkung: Im Gegensatz zu den Ruinen und Tempeln muss der Spieler, wenn er seine Bewegung auf einem Heiligtum beendet, keine Tagesrationen ausgeben, um die entsprechende Aktion auszuführen (also einen Schatz an sich zu nehmen).

Am Ende der Partie erhält der Spieler für jede Farbe, in der er einen Schatz besitzt, 5 Siegpunkte.

Erinnerung: Selbst während einer Schatz-Expedition ist es nicht erlaubt, durch das Basislager hindurch zu ziehen.



Der rote Entdecker startet bei einem blauen Heiligtum, in dem es einen Paradiesvogel gibt, und bewegt sich über einen unbekanntes Pfad und drei Wegstücke zu einem zweiten blauen Heiligtum, das ebenfalls einen solchen Paradiesvogel-Schatz enthält.

Infolge dieser Schatz-Expedition erhält der rote Entdecker nun $4 \times 2 = 8$ Punkte und bekommt den Vogel, der sich im zweiten Heiligtum befand. Am Ende der Partie ist dieser Schatz 5 Siegpunkte wert.

DIE FORTSCHRITTSTABELLE FÜR WERKZEUGKISTEN

Wenn ein Spieler im Laufe der Partie über Pfade zieht, bei denen ein offenes Werkzeugkistenplättchen liegt, bewegen sich die Werkzeugkisten auf der Fortschrittstabelle seiner Entdecker-Tafel nach oben. So bekommt der Spieler die Möglichkeit, sie zu nutzen, um bestimmte Aktionen durchzuführen. Eine Werkzeugkiste ...



• in der **Macheten-Spalte** hilft bei Erforschungen und der Versorgung,



• in der **Kompass-Spalte** erleichtert die Bewegung durch den Dschungel,



• in der **Schaufel-Spalte** verschafft zusätzliche Aktionen oder Boni.

Jeder Spieler beginnt die Partie mit einer Werkzeugkiste unter seiner Fortschrittstabelle. Die beiden anderen Werkzeugkisten werden auf der Entdecker-Tafel beiseite gelegt, abseits der Fortschrittstabelle, und können erst später ins Spiel kommen (durch eine besondere Aktion eines violetten Tempels oder wenn eine andere Werkzeugkiste, die sich bereits auf der Tabelle befindet, genutzt wird, um die erste Aktion der Schaufel-Spalte auszuführen).

Wenn eine Werkzeugkiste ihren Weg nach oben in einer bestimmten Spalte der Fortschrittstabelle begonnen hat, muss sie in dieser Spalte bleiben, bis der Spieler beschließt, diese Werkzeugkiste zu nutzen. Es können mehrere Werkzeugkisten gleichzeitig in derselben Spalte bewegt werden oder sogar in einer Spalte auf demselben Feld stehen.

WERKZEUGKISTENPLÄTTCHEN UMDREHEN

Wenn ein Entdecker über Pfade zieht, zu denen ungenutzte Werkzeugkistenplättchen gehören (deren bunte Seite also zu sehen ist), dreht er diese am Ende seiner Bewegung auf die einfarbige Seite, so dass die



leeren Werkzeugkisten zu sehen sind. Nun bewegt er sofort eine (oder möglicherweise auch mehrere) seiner Werkzeugkisten um die entsprechende Anzahl an Feldern auf seiner Fortschrittstabelle nach oben.

Nur Werkzeugkisten, die sich bereits auf oder unter der Fortschrittstabelle befinden, können in der Tabelle nach oben bewegt werden bei Werkzeugkisten, die sich noch in der Reserve befinden, ist das nicht möglich. Wenn sich eine Werkzeugkiste unter der Tabelle befindet, kann der Spieler eine beliebige Spalte der Fortschrittstabelle für die Aufwärtsbewegung dieser Kiste wählen.



Die blaue Entdeckerin zieht zu einer Ruine. Sie nutzt dafür einen Weg mit einem offenen Werkzeugkistenplättchen. Nach der Beendigung ihrer Bewegung muss sie dieses Plättchen umdrehen und eine Werkzeugkiste auf ihrer Fortschrittstabelle um ein Feld nach oben ziehen, sofern möglich.

Wenn ein Entdecker über mehrere Wege mit ungenutzten (offenen) Werkzeugkistenplättchen zieht, MUSS er alle diese Plättchen verdecken und sie nutzen, um die Werkzeugkiste(n) auf seiner Fortschrittstabelle so weit wie möglich nach oben zu bewegen. Der Spieler kann sich entscheiden, ob er all diese Plättchen nutzen will, um eine einzige Werkzeugkiste um mehrere Felder auf seiner Fortschrittstabelle nach oben zu bewegen oder ob er die Plättchen aufteilen möchte, um mehrere Werkzeugkisten zu ziehen, sofern er bereits mehr als eine Werkzeugkiste auf seiner Fortschrittstabelle hat.



Der rote Entdecker zieht zu einem Tempel. Dabei nutzt er seine Wegstücke und bewegt sich über mehrere Wege mit Werkzeugkistenplättchen, von denen zwei offen sind und eines verdeckt ist. Nach Beendigung seiner Bewegung muss der Spieler die 2 offenen Werkzeugkistenplättchen verdecken, während das verdeckte Plättchen verdeckt bleibt. Dann zieht der Spieler die Werkzeugkiste auf seiner Fortschrittstabelle (auf einmal) um zwei Felder nach oben.

Anmerkung zum Verdecken des letzten offenen Werkzeugkistenplättchens: Wenn ein Spieler das letzte noch offene Werkzeugkistenplättchen auf dem Spielplan umdreht (so dass nun dessen einfarbige Seite mit der leeren Kiste zu sehen ist), werden automatisch alle Werkzeugkistenplättchen wieder aktiviert. Sie werden alle aufgedeckt, so dass ihre bunte Seite sichtbar ist. Der Spieler, der eben das letzte Werkzeugkistenplättchen zugedeckt hat, bewegt eine seiner Werkzeugkisten auf der Fortschrittstabelle seiner Entdecker-Tafel um 1 zusätzliches Feld nach oben.

Wenn das Umdrehen des letzten Plättchens während einer normalen Bewegung stattfindet, muss der Spieler eine seiner Werkzeugkisten um 2 Felder nach oben bewegen oder 2 seiner Werkzeugkisten um jeweils 1 Feld.

EINE WERKZEUGKISTE VERWENDEN

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, kann er eine seiner Werkzeugkisten nutzen, um die entsprechende Aktion seiner Fortschrittstabelle auszuführen. Er kann diese Aktion während seines Zuges ausführen, doch diese darf eine andere Aktion (Bewegung, Erforschen usw.) nicht unterbrechen.

Führt die Bewegung eines Entdeckers dazu, dass mehrere Werkzeugkistenplättchen umgedreht werden, geschieht dies bei allen gleichzeitig. Werden beispielsweise zwei Werkzeugkistenplättchen verdeckt, kann der Spieler NICHT entscheiden, eine seiner Werkzeugkisten um ein Feld nach oben zu schieben, um dann die entsprechende Werkzeugkistenaktion des neuen Feldes zu nutzen, bevor er dieselbe Werkzeugkiste um ein weiteres Feld auf seiner Fortschrittstabelle nach oben bewegt.

Wenn der Spieler die Aktion eines seiner von einer Werkzeugkiste besetzten Felder nutzen will, stellt er anschließend die entsprechende Werkzeugkiste zurück unter die Fortschrittstabelle seiner Entdecker-Tafel. Dann führt der Spieler diese Aktion komplett aus. Führt die Aktion zum Beispiel dazu, dass der Spieler zwei Wegstücke versetzen darf, muss er auch tatsächlich zwei Wegstücke versetzen, nicht nur eins! Die beiden versetzten Wegstücke müssen sich dann auf neuen Wegen befinden und dürfen weder gegeneinander ausgetauscht werden, noch darf das zweite Wegstück auf den Weg gelegt werden, von dem das erste entfernt wurde.



Der grüne Entdecker nutzt diese Werkzeugkiste, um zwei seiner Wegstücke irgendwo auf dem Spielplan zu versetzen. Anschließend muss er die Werkzeugkiste wieder unter die Fortschrittstabelle stellen.

Jeder Spieler darf während seines Zuges maximal eine seiner Werkzeugkisten verwenden – unabhängig davon, wie viele Werkzeugkisten er auf seiner Fortschrittstabelle stehen hat. Wer in der letzten Runde der Partie noch mehrere Werkzeugkisten auf seiner Fortschrittstabelle hat, kann diese also nicht mehr alle nutzen!

DIE FORTSCHRITTSSTABELLE



Linke Spalte



Die Tempelfunktion des aktuellen Standorts kontrolliert, ob sie genutzt werden kann (nicht bei Ruinen oder Heiligtümern).

• Der Spieler darf die Aktion des Tempels, auf dem er gerade steht, ausführen, ohne eine Tagesration abgeben zu müssen. Bei einer Ruine oder einem Heiligtum ist dies nicht möglich.



• Der Spieler nimmt sich 2 Tagesrationen aus dem Basislager.



• Der Spieler erhält sofort 4 Siegpunkte für jeden Schatz auf seiner Entdecker-Tafel, selbst wenn diese dieselben Farben haben.



Mittlere Spalte



• Der Spieler versetzt eines seiner Wegstücke auf einen beliebigen Pfad seiner Wahl (Ausnahme: Pfade, auf denen bereits eines seiner Wegstücke liegt). Der gewählte Pfad muss nicht benachbart zu seinem aktuellen Standort sein.



• Der Spieler versetzt zwei seiner Wegstücke auf beliebige Pfade seiner Wahl (Ausnahme: Pfade, auf denen bereits eines seiner Wegstücke liegt). Die gewählten Pfade müssen nicht benachbart zu seinem aktuellen Standort sein.



• Der Spieler erhält sofort 2 Siegpunkte für jedes Wegstück seiner längsten, ununterbrochenen Wegstrecke.



Rechte Spalte



• Der Spieler stellt eine Werkzeugkiste aus seiner Reserve unter die Fortschrittstabelle ODER erhält 2 Siegpunkte.



• Der Spieler legt ein Wegstück aus seinem Vorrat auf einen Pfad, der an seinen Entdecker angrenzt.



• Alle Siegpunkte, die der Spieler in diesem Zug macht, werden verdoppelt. Wird diese Aktion auf einem blauen Tempel genutzt, wird das Plättchen, das er verdoppeln möchte, allen Spielern gezeigt, bevor der Spieler sich den entsprechenden Betrag an Siegpunkten nimmt.

Wichtiger Hinweis: Manche Tempelaktionen verhelfen zu Siegpunkten für Werkzeugkisten, die sich „auf der Fortschrittstabelle“ befinden. Wenn sich eine Werkzeugkiste nicht mehr in der Reserve, sondern unter der Fortschrittstabelle befindet, gilt sie als „auf der Fortschrittstabelle“.

ENDE DER PARTIE

Die letzte Runde beginnt, wenn alle Spieler zusammen eine bestimmte Anzahl an Schätzen gesammelt haben. Diese Anzahl ist folgendermaßen von der Spielerzahl abhängig:

Spelerzahl	2	3	4	5
Anzahl der Schätze, die gesammelt werden müssen, bevor die Partie endet	7	8	9	10

Sobald diese Bedingung erfüllt ist, kommt jeder Spieler noch ein letztes Mal an die Reihe – mit Ausnahme des Spielers, der den 10. (bzw. 7.,

8. oder 9.) Schatz gesammelt und damit das Ende der Partie ausgelöst hat. Die Spieler können in dieser letzten Runde noch Schätze sammeln.

Dann werden die Siegpunkte (auf Siegmünzen oder auf von den Spielern gesammelten blauen Tempelplättchen) aufgedeckt und gezählt. Jeder Spieler erhält 5 Siegpunkte für jede seiner Schatzfarben – d. h. für jeden verschiedenfarbigen Schatz in seinem Besitz – sowie gegebenenfalls etwaige andere Boni (elfenbeinfarbene Tempelplättchen der ersten Stufe etc.).

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt. Im Falle eines Gleichstands hat von den am Gleichstand beteiligten Spielern derjenige gewonnen, der mehr Schätze hat. Besteht dann immer noch ein Gleichstand, gewinnt von ihnen derjenige mit den meisten unterschiedlichen Schätzen.

Beispiel



IMPRESSUM

Spielidee
Matthew Dunstan

Illustrationen
Julien Delval

Übersetzung
Birgit Irgang

Dies ist Ihre „Days of Wonder“-Nummer, mit der Sie Zugang zu unseren Spielen im Internet haben:



Wir laden Sie ein, sich unserer Online-Spieler-Gemeinschaft auf der Internetseite von „Days of Wonder“ anzuschließen. Dort finden Sie viele Online-Versionen unserer Spiele.

Um Ihre „Days of Wonder“-Nummer zu nutzen, fügen Sie diese Ihrem bereits existierenden Konto bei „Days of Wonder“ hinzu oder richten ein neues Konto unter www.relic-runners.com ein. Klicken Sie einfach auf die Schaltfläche „Neuer Spieler“ und folgen Sie dann den Anweisungen.

Wenn Sie mehr über andere Spiele von „Days of Wonder“ erfahren möchten, können Sie uns auch unter folgender Adresse im Internet besuchen:

WWW.DAYSOFWONDER.COM

Ich möchte mich bei allen Menschen bedanken, die dabei geholfen haben, mein Spiel zum Leben zu erwecken – insbesondere bei Brett Gilbert, Rob Harris, Christopher Towl, Andrew Sheerin, Tom Morgan-Jones und allen anderen Testspielern in den Gruppen in London und Cambridge, bei den australischen Spieltestern Chris Dunstan, Damien Dunstan, Douglas Niebling, Kevin Ng, Patrick Mahony, Catherine Dunstan und Paul Dunstan, Matthieu Nicolas und dem Team der Organisatoren und Testspieler rund um Europa Ludi sowie bei allen, die für Days of Wonder arbeiten. Ein ganz besonderer Dank geht an AB für das Wecken der Spielleidenschaft in sehr frühen Jahren und an Terezie Křížková dafür, dass sie zu Beginn dieser wundervoll lebendigen Reise da war.

Days of Wonder, the Days of Wonder logo and Relic Runners - the boardgame are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2013 Days of Wonder, Inc. All Rights reserved.

DAYS OF
WONDER