

## Spielmaterial

- 102 Abenteuerkarten
- 18 Übersichtskarten
- 6 Expeditionstableaus (beidseitig bedruckt)
- 90 Münzen (40x1, 24x5, 16x10, 10x20)
- 1 Spielregel
- 1 Nachschlagewerk „Adventure Tours Guide“

## Spielziel

Das Spiel geht über 3 Expeditionen (= Runden). Wer als erster seine Karten als Ausrüstung oder Expeditionsteilnehmer abgelegt hat, beendet die Runde. Jeder erhält dann für seine Expeditionsteilnehmer Geld. Abenteuerkarten, die die Spieler zu diesem Zeitpunkt noch auf der Hand halten, schmälern den Gewinn. Wer mit seinen 3 Expeditionen das meiste Geld (=Siegpunkte) erzielen konnte, gewinnt das Spiel.

## Expeditionstableaus

Bereich für Teilnehmer der Expedition



Spezialfähigkeit der Expedition (ausführliche Erklärung im „Guide“)

Ausrüstung in drei Kategorien (Technik, Proviant, Kleidung). Je höher die Zahl, desto besser ausgerüstet ist die Expedition, sodass sie auch von anspruchsvolleren Abenteurern gebucht wird.

## Abenteuerkarten

Ansprüche, die der Abenteurer an die Expedition stellt. Die Farbe der Karte gibt an, welche Ausrüstung (Technik, Proviant oder Kleidung) dem Abenteurer wichtig ist.

Geld, das der Abenteurer zahlt, wenn er an der Expedition teilnimmt.

Der Wert, um den die Ausrüstung der Expedition aufgestockt wird, wenn der Abenteurer die Expedition unterstützt.

Die Aktion des Abenteurers, wenn er als Expeditionsteilnehmer angelegt wird. (ausführliche Erklärung im „Guide“)



Ein Spiel von Seiji Kanai für 3-6 Spieler ab 10 Jahren.

## Hintergrund

Jeder Spieler ist Leiter einer Expedition und muss sich im Spielverlauf immer wieder entscheiden, ob er die Ausrüstung seiner Expedition verbessert oder doch lieber einen (weiteren) zahlungskräftigen Abenteurer als Teilnehmer für seine Expedition anwirbt.

Je zahlungskräftiger ein Abenteurer ist, desto höher sind seine Ansprüche an die Ausrüstung der Expedition. Aus diesem Grunde sollte jeder gut überlegen, ob er seine Abenteuerkarten zur Verbesserung der Ausrüstung oder als Expeditionsteilnehmer verwendet.

## Spielvorbereitung

Die Expeditionstableaus werden mit der Wüstenexpeditionen-Seite nach oben gemischt, und jeder Spieler erhält **zufällig ein Tableau**. Zunächst sollte das Spiel einige Partien als Grundspiel gespielt werden. Darin wird auf die Spezialfähigkeiten der Expeditionen verzichtet und mit der Wüstenexpeditionen-Seite gespielt. Nach einigen gespielten Partien können sich die Spieler auch entscheiden, das Expertenspiel zu spielen – hierzu werden die Expeditionstableaus auf ihre Rückseite gedreht. So vorbereitet hat jeder Spieler eine Expedition vor sich liegen, die sich durch ihre Spezialfähigkeit und die jeweiligen Startvoraussetzungen unterscheiden. Die Spezialfähigkeiten werden im „Guide“ genau erklärt.

Die Abenteuerkarten werden gut gemischt, und jeder Spieler bekommt verdeckt **6 Karten**. Die restlichen Karten werden als verdeckter Nachzugstapel in die Tischmitte gelegt. Die Geldchips und die Übersichtskarten werden bereitgelegt. Der größte Abenteurer beginnt das Spiel.

## Spielablauf

Das Spiel läuft über 3 Runden (=Expeditionen). In jeder Runde führen die Spieler reihum im Uhrzeigersinn ihre Züge durch. Wer an der Reihe ist, spielt eine Abenteuerkarte seiner Wahl aus. Diese kann er

- **entweder rechts** zum Verbessern der Ausrüstung (1)
- **oder oben** als Teilnehmer der Expedition (2)

an sein Expeditionstableau anlegen.



### (1) Verbessern der Ausrüstung

Der Spieler legt eine Abenteuerkarte rechts neben seine Expedition. **Jede Karte kann zum Verbessern der Ausrüstung angelegt werden**. Der Abenteurer unterstützt somit die Expedition. Die entsprechende Ausrüstung (Technik, Proviant und Kleidung) erhöht sich um den Wert der angelegten Karte. Sollten dort bereits Karten liegen, wird die neue Karte so versetzt auf die bereits ausliegende(n) Karte(n) gelegt, dass die Symbole links auf der Karte noch sichtbar sind, um die Gesamtsumme je Ausstattung jederzeit ermitteln zu können.

*Beispiel: Die Wüstenexpedition hat den Wert 3 in allen Ausrüstungs-Bereichen. Nach der dritten Runde und der dritten Verbesserung beträgt der Wert für Technik (rot) 5, für Proviant (blau) 4 und für Kleidung (gelb) 6. In der nächsten Runde kann der Spieler nun Abenteurer oben an seine Expedition anlegen, die bei Technik einen Wert bis zu 5, bei Proviant bis zu 4 oder bei Kleidung bis zu 6 erfordern.*



**Anschließend muss der Spieler eine neue Abenteuerkarte vom Nachzugstapel ziehen.**

Wird die Option „Verbessern der Ausrüstung“ gewählt, so besteht sie **immer** aus den 2 Teilaktionen „Anlegen einer Karte“ UND „Nachziehen einer Karte“ vom Nachzugstapel.

## Abenteuerkarten

Die Abenteuerkarten können auf zwei Arten ausgespielt werden:

- Als Unterstützer, um die Ausrüstung der Expedition zu verbessern, oder
- als Teilnehmer, die Geld für die Expedition einbringen und somit für die notwendigen Siegpunkte sorgen.

Eine Karte, die zur Verbesserung der Ausrüstung angelegt wurde, bringt weder Geld noch kann die Aktion des Abenteurers genutzt werden (Ausnahme: Spezialfähigkeit)!

**Wichtig:** Um eine Karte zum Verbessern der Ausrüstung auszuspielen, sind keine Mindestanforderungen an die bisherige Ausrüstung erforderlich.



## (2) **Teilnehmen an der Expedition**

Der Spieler legt eine seiner Abenteurerkarten oberhalb seines Expeditionstableaus in den Bereich für teilnehmende Abenteurer. Sollten dort bereits Karten liegen, wird die neue Karte so versetzt auf die bereits ausliegende Karte gelegt, dass die Symbole links auf der Karte noch sichtbar sind, um die Einnahmen im Blick zu haben.

Dieser neu gelegte Abenteurer möchte an der Expedition teilnehmen und ist bereit, das auf der Karte abgebildete Geld am Rundenende zu bezahlen. Um die Abenteurer-Karte dort ablegen zu können, dürfen die **Ansprüche des Abenteurers nicht höher sein als die aktuelle Ausrüstung** der Expedition **in der farbgleichen Kategorie**. Ist der Anspruch (=Wert) höher als die momentane Ausrüstung der Expedition (Summe aller Ausrüstungskartenwerte der entsprechenden Kategorie), kann die Karte derzeit dort nicht angelegt werden.



*Beispiel: Die Wüstenexpedition hat in Technik (rot) einen Wert von 5, bei Proviant (blau) einen Wert von 4 und Kleidung (gelb) einen Wert von 6. Ein gelber „Slowhand Bill“ kann als Abenteurer gespielt werden, da sein Anspruch an die Kleidung mit 6 nicht zu hoch ist. Es kann jedoch kein blauer oder roter „Slowhand Bill“ gespielt werden, da sein Anspruch von 6 in Technik oder Proviant nicht erfüllt wird.*



**Wichtig!** Nur direkt nach dem Anlegen eines Abenteurers **kann** der Spieler noch die abgebildete Aktion des Abenteurers nutzen (gilt nicht für „Pater Miller“; ausführliche Erklärung der Aktionen im „Guide“).

Nach dem Anlegen eines Teilnehmers zieht der Spieler **keine neue Abenteurerkarte**.

## **Spezialfähigkeiten der Expeditionen**

Im Expertenspiel verfügt jede Expedition über eine Spezialfähigkeit, die jeder Spieler **in seinem Zug einmal** durchführen kann (ausführliche Erklärung der Spezialfähigkeiten im „Guide“).

## **Rundenende**

Wenn ein Spieler **am Ende seines Zuges keine Karten** mehr auf der Hand hat, endet die Expedition (=Runde) sofort, und es kommt zur Wertung. Die anderen Spieler sind nicht mehr an der Reihe – die Runde wird nicht zu Ende gespielt. Eine Runde kann nicht zu Ende gehen, wenn die Ausrüstung verbessert wird (Ausnahme: Spezialfähigkeit), da innerhalb des Zuges noch eine Karte nachgezogen werden muss.

Die Runde endet ebenfalls sofort, wenn der Nachzugstapel erschöpft ist. Der Ablagestapel wird also **nicht neu gemischt**! Liegen auf dem Nachzugstapel weniger Karten als gezogen werden müssten, werden nur noch die vorhandenen gezogen.

## **Wertung**

Bei der Wertung ermittelt jeder Spieler die Einnahmen seiner Expedition. Jeder oben am Expeditionstableau anliegende Abenteurer zahlt an den Leiter der Expedition den auf der Karte abgebildeten Geldbetrag. Das Geld wird aus der Tischmitte genommen und verdeckt vor den Spielern abgelegt. Abenteurer, die im Ausrüstungsbereich liegen (also rechts anliegen), bringen kein Geld ein.

**Achtung: Jeder auf der Hand verbliebene Abenteurer kostet 2 Münzen.** Diese Kosten sind nach Erhalt der Einnahmen zu zahlen. Allerdings kann ein Spieler mit seinem Geld maximal auf 0 absinken.

*Beispiel: Bei Rundenende hat der Spieler noch 2 Karten auf der Hand. Die angelegten Expeditionsteilnehmer bringen Einnahmen von 3+4+2+5=14 Münzen. Nach Abzug der Kosten für die beiden Abenteurerkarten auf der Hand erhält der Spieler also 10 Münzen.*



## **Nächste Runde**

Nach der Wertung beginnt eine neue Expedition. **Alle Karten werden neu gemischt** und jeder Spieler erhält wieder 6 Abenteurerkarten. Der Spieler links von dem Spieler, der die letzte Runde beendet hat, wird Startspieler dieser Runde.

## **Allgemeine Hinweise:**

- Die Karten des Ablagestapels dürfen jederzeit von jedem eingesehen werden.
- Es gibt kein Handkartenlimit.
- Eine Karte kann sowohl gegen einen Mitspieler, als auch gegen sich selbst gespielt werden (s. Guide).
- Die Anzahl an Karten, die ein Spieler auf der Hand hat, muss für jeden Spieler immer erkennbar sein. Die Mitspieler dürfen nach der Anzahl ihrer Karten befragt werden.
- Geld darf jederzeit gewechselt werden.

## **Ende des Spieles**

Das Spiel endet nach 3 Expeditionen. Jeder Spieler zählt sein Geld aus den 3 Expeditionen zusammen. Der Spieler mit der höchsten Summe ist der erfolgreichste Expeditionsleiter und gewinnt das Spiel. Im Falle eines Gleichstands gibt es mehrere Gewinner.

### **Variante 1:**

Wer möchte, kann vor jeder Runde alle Expeditionstableaus mischen und neu an die Spieler verteilen.

### **Variante 2:**

Wer in der laufenden Runde die wenigsten Punkte gemacht hat, darf sich von den aktuell verwendeten Expeditionstableaus zuerst eins für die Folgerunde aussuchen. Der Spieler mit den zweitwenigsten Punkten nimmt sich als nächstes ein Tableau usw. Bei Gleichstand wählen die beteiligten Spieler die Tableaus im Uhrzeigersinn.