

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.

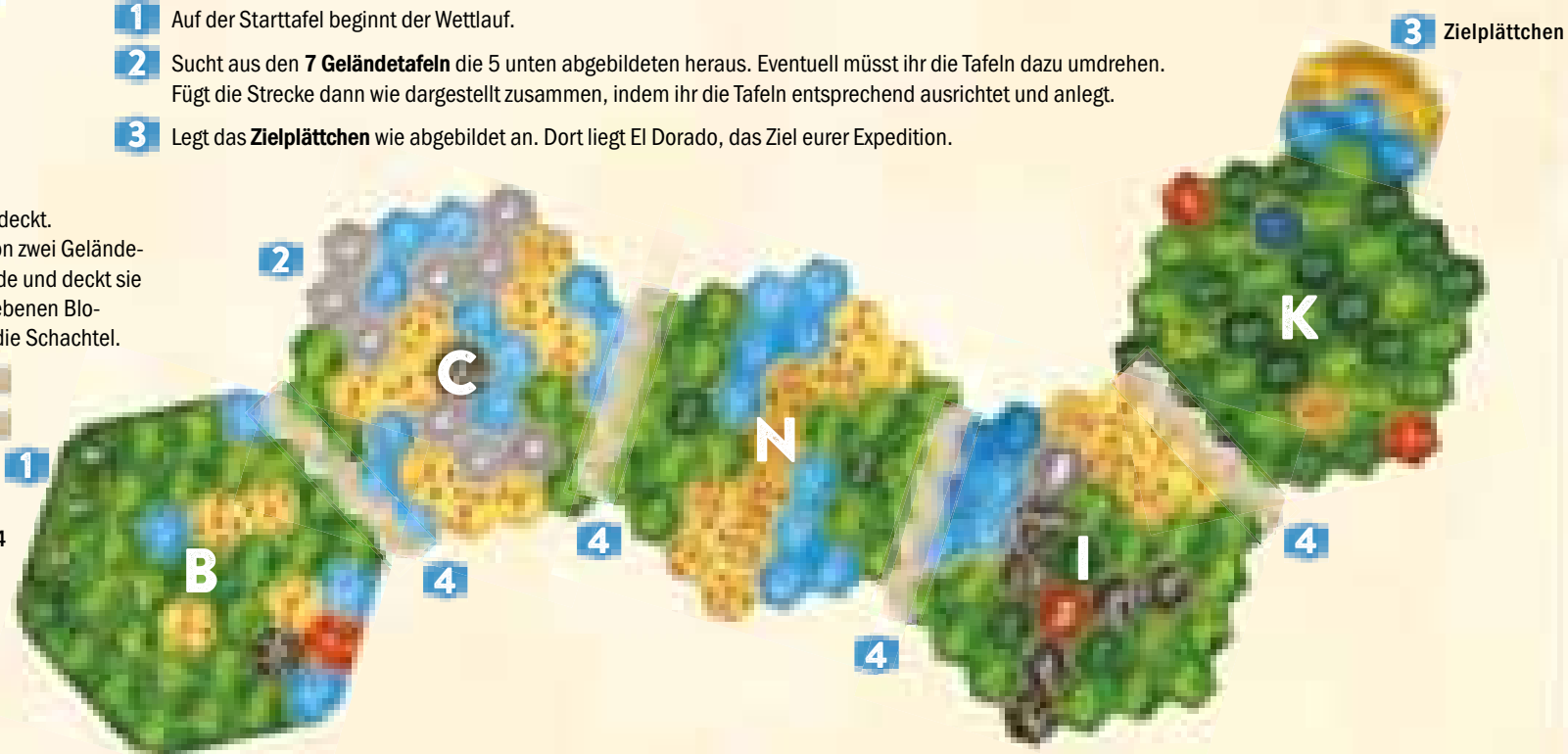
A Die Startstrecke

- 1 Auf der Starttafel beginnt der Wettlauf.
- 2 Sucht aus den 7 **Geländetafeln** die 5 unten abgebildeten heraus. Eventuell müsst ihr die Tafeln dazu umdrehen. Fügt die Strecke dann wie dargestellt zusammen, indem ihr die Tafeln entsprechend ausrichtet und anlegt.
- 3 Legt das **Zielflättchen** wie abgebildet an. Dort liegt El Dorado, das Ziel eurer Expedition.

- 4 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.




Startfelder 1-4



B Das Spielmaterial

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

- 2 **Spielfiguren**
- 1 **Expeditionstafel**
- 8 **Basiskarten** (1 Matrose, 3 Forscher und 4 Reisende mit  in der 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.)



Startspielerhut




Spielfigur

Startfeld 1

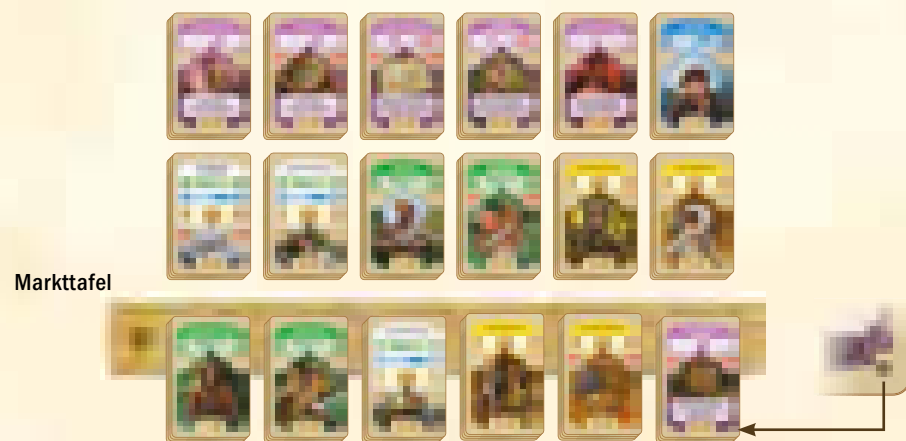


C Der Markt

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 Stapel ohne Symbol** legt ihr oberhalb der Markttafel aus.



Euer Wettlauf nach El Dorado kann nun beginnen!
Lest jetzt in der Spielanleitung weiter.

ANDERE WEGE NACH EL DORADO

Auf dieser Seite findet ihr unsere Vorschläge für spätere Partien. Legt beim Aufbau je eine zufällige **Blockade** auf die Übergänge von zwei **Geländetafeln** (hier nicht abgebildet). Platziert bei den **Geländestreifen** lediglich eine **Blockade** vor einem Streifen.

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!