

Reiner Knizia

8+ 2-4
SPIELER

Tal der Abenteuer

Die Schatzsuche im Himalaja

Spielausstattung

1 doppelseitiges Spielbrett, 4 Holzspielfiguren, 15 Kunststoff-Edelsteine, 55 Karten und 1 Kartonbogen mit 15 Plättchen, 5 Brückenplättchen, 32 Münzen (jeweils 8 x 1er, 2er, 5er und 10er).

Die Legende des Tals der Abenteuer

Irgendwo in den Bergen des Himalaja soll ein geheimnisvolles Tal liegen, in dem kostbare Schätze auf diejenigen warten, die mutig genug sind, diese schwierige Reise anzutreten. Nun wurde in einem entfernt gelegenen tibetanischen Tempel eine Inschrift gefunden, die die genaue Lage des Tals beschreibt. Vier beherzte Abenteuerer machen sich auf den Weg zum Tempel, um die Inschrift zu enträtseln und das Tal zu finden. Wer wird dort zuerst ankommen und den legendären Schatz heben?

Das Ziel des Spiels

Der Spieler, der auf der Reise durch Tibet und den Himalaja die meisten Münzen und Edelsteine sammelt, gewinnt das Spiel.

Vor dem ersten Spiel

Drücken Sie die Münzen, Plättchen und Brückenplättchen aus dem Kartonbogen. Nehmen Sie die Edelsteine aus dem Plastikbeutel. Die leeren Rahmen und Beutel können Sie danach entsorgen.



Spielvorbereitung

- 1 Das Spielbrett wird so in die Mitte des Spieltisches gelegt, dass die Seite mit dem tibetischen Tempel nach oben zeigt.
- 2 Stellen Sie die 4 Spielfiguren auf das Startfeld: Dies sind Ihre 4 Abenteurer.
Hinweis: Die Spieler ziehen während des Spiels mit allen 4 Abenteurern.
- 3 Legen Sie die 15 Plättchen verdeckt hin und mischen Sie sie durch. Danach legen Sie auf jedes der 15 markierten Plättchenfelder – *verdeckt und ohne hinzusehen!* – je 1 Plättchen.
- 4 Legen Sie auf das Tempelfeld einen Edelstein.
- 5 Die übrigen Edelsteine werden neben das Spielbrett gelegt.
- 6 Die Münzen werden neben dem Spielbrett nach Werten sortiert aufgestapelt.
Hinweis: Die Brückenplättchen kommen erst zum Einsatz, wenn die Abenteurer die Berge des Himalaja erreichen.
- 7 Mischen Sie die Karten gut durch und teilen Sie sie wie folgt an die Spieler aus:
 - 2 oder 4 Spieler: 11 Karten pro Spieler
 - 3 Spieler: 13 Karten pro Spieler**Hinweis:** Nehmen Sie Ihre Karten auf die Hand, aber halten Sie sie vor Ihren Mitspielern geheim.
- 8 Die übrigen Karten werden als Aufnahmestapel verdeckt neben das Spielbrett gelegt. Daneben entsteht im weiteren Spielverlauf der Ablagestapel, auf dem die Spieler ihre Karten ablegen.

Hinweis: Auf der letzten Seite finden Sie besondere Spielregeln für 2 Spieler.

Welche Richtung?



Die Abenteurer dürfen immer nur in Pfeilrichtung gezogen werden.

Spielkarte



Ziehen Sie den roten Abenteurer um 2 Felder weiter.



Plättchenfeld

Edelsteine

Abenteurer

Jeder Spieler darf während des Spiels alle 4 Abenteurer bewegen.

Startfeld

Die Plättchen

Je nachdem, auf welchem Plättchen Sie mit einem Abenteurer landen, führen Sie die folgenden Anweisungen aus:



Nehmen Sie sich so viele Münzen, wie auf dem Plättchen gezeigt werden (hier wären es 2).



Ziehen Sie einen anderen Abenteurer um entsprechend viele Felder weiter (hier wären es 3). Landet dieser Abenteurer dabei ebenfalls auf einem Plättchen, dann führen Sie auch diese Anweisungen aus.



Ziehen Sie eine Karte vom Stapel und nehmen Sie sie in die Hand.



Nehmen Sie sich einen Edelstein.

Joker



Die Karten

- Es gibt 5 Kartensätze mit einer jeweils anderen Farbe: je 1 Kartenfarbe pro Abenteurer plus 1 Jokerfarbe. Mit den Karten werden die Abenteuerer der Abenteueroute entlang über das Spielbrett gezogen.
- Jede Karte zeigt 1, 2 oder 3 farbige Pfeile.
- Wenn Sie eine Karte ausspielen, ziehen Sie den Abenteurer dieser Farbe um so viele Felder weiter, wie die Karte Pfeile hat. Durch die Jokerkarten dürfen Sie selbst bestimmen, welchen Abenteurer Sie bewegen wollen.

Ziehen Sie einen beliebigen Abenteurer um 1 Feld weiter.



Der Spielablauf

Der Spieler, der links neben dem Kartengeber sitzt, ist zuerst am Zug. Danach wird im Uhrzeigersinn weitergespielt.

Der tibetanische Tempel Sie sind am Zug

- 1 Spielen Sie *eine* Ihrer Karten aus, indem Sie sie offen auf den Ablagestapel legen.
- 2 Ziehen Sie den passenden Abenteurer um so viele Felder weiter, wie die Karte Pfeile hat. Wenn Sie einen Joker ausspielen, dürfen Sie einen beliebigen Abenteurer bewegen.
- 3 Wenn Ihr Abenteurer auf einem verdeckten Plättchen landet, drehen Sie es herum und führen die entsprechenden Anweisungen aus.
Hinweis: Sobald ein Plättchen herumgedreht ist, ist es *aktiv*. Alle anderen Abenteuerer, die auf diesem Feld landen, führen die entsprechenden Anweisungen ebenfalls aus.
- 4 Wenn Sie Ihren Zug beendet haben, ist der nächste Spieler dran.

Wertungsbereiche

Am Ende jeder Runde erhalten oder verlieren Sie für jede Karte in Ihrer Hand Punkte. Dies hängt davon ab, in welchem Bereich des Spielbretts der farblich passende Abenteurer steht.



Beispiel für die Punktwertung

Wenn die Abenteuerer am Ende Ihrer Runde auf den oben gezeigten Positionen stehen und Sie die folgenden Karten in der Hand haben, sieht Ihre Punktwertung so aus:



3 Punkte



2 Punkte



1 Punkt



0 Punkte



-1 Punkt

Der Tempel ist erreicht

Sobald der erste Abenteurer den tibetanischen Tempel erreicht hat, ist die erste Aufgabe des Abenteuerers erfüllt: Sie haben die geheime Inschrift mit dem Lageplan des Tals gefunden. Bevor es weitergeht, befolgen Sie diese Schritte:

- 1 Der Spieler, der den Abenteurer auf den Tempel gezogen hat, nimmt sich den Edelstein, den er dort findet.
- 2 Alle Spieler müssen die Karten zeigen, die sie noch in der Hand haben. Diese Karten werden nun gewertet. Die Spieler nehmen sich ihre Wertungspunkte als Münzen:
 - a. Alle Jokerkarten werden auf einen Stapel gelegt, da es für sie keine Punkte gibt.
 - b. Sie erhalten 3 Punkte pro Karte, die dieselbe Farbe hat wie der Abenteurer im Tempel.
 - c. Das Spielbrett ist in 4 Bereiche aufgeteilt, die jeweils einen anderen Münzwert haben. Je nachdem, in welchem Bereich sich die Abenteuerer aufhalten, erhalten Sie Punkte für die farblich passenden Karten in Ihrer Hand. Details hierzu finden Sie im Abschnitt *Wertungsbereiche*.
- 3 Nun wird das Spielbrett umgedreht, und die Abenteuerer erklimmen die Berge des Himalaja. Wer wird das Tal der Abenteuerer zuerst erreichen?

Die Berge des Himalaja

- 1 Bereiten Sie das Spielbrett so vor, wie es bereits in den Schritten 2 bis 8 der *Spielvorbereitung* erklärt wurde. Allerdings behalten die Spieler ihre bereits gesammelten Münzen und Edelsteine.
- 2 Legen Sie die Brückenplättchen so auf die Brückenfelder des Spielbretts, dass die Seite mit der unbeschädigten Brücke nach oben zeigt.
- 3 Der Spieler, der den ersten Abenteurer in den tibetanischen Tempel gezogen hatte, ist zuerst am Zug.
- 4 Der Spielablauf folgt denselben Regeln wie für die Seite des tibetanischen Tempels.
- 5 Sobald ein Abenteurer über eine Brücke geht, wird das Plättchen herumgedreht. Jetzt zeigt die eingestürzte Brücke nach oben, und die anderen Abenteurer können nicht mehr darüber gehen.



Das Tal der Abenteurer ist erreicht

Sobald ein Spieler mit einem Abenteurer auf dem letzten Feld vor dem Tal der Abenteurer landet, erhält er den Edelstein, den er dort findet, plus die drei abgebildeten Münzen.

Das Spiel ist dadurch zu Ende

Die Schlusswertung wird wie folgt vorgenommen:

- 1 Zunächst berechnen Sie Ihre Punkte nach dem Schema für die erste Spielhälfte (tibetanischer Tempel): Die Spieler erhalten Punkte für die Karten, die sie noch in der Hand haben, und nehmen sich dafür entsprechend viele Münzen.
- 2 Jeder Spieler zählt seine Edelsteine. Der Spieler mit den meisten Edelsteinen erhält Münzen im Wert von 12 Punkten. Der Spieler mit den zweitmeisten Edelsteinen erhält Münzen im Wert von 6 Punkten.
Hinweis: Bei einem Unentschieden für die meisten Edelsteine teilen sich diese Spieler die 18 Punkte, und es gibt keinen zweiten Platz. Gibt es nur einen Spieler mit den meisten Edelsteinen, aber mehrere Spieler mit den zweitmeisten Edelsteinen, so teilen sich diese Spieler die 6 Punkte.
- 3 Nun zählt jeder Spieler seine Münzen.

Wer gewinnt?

Der Spieler, der am Ende die meisten Münzen hat, hat gewonnen.

Variante für 2 Spieler

Diese Variante folgt generell den zuvor beschriebenen Spielregeln, allerdings mit diesen Ausnahmen:

- 1 Wenn Sie am Zug sind, spielen Sie wie gewohnt eine Ihrer Karten aus.
- 2 Nachdem Sie alle Aktionen für Ihre gespielte Karte abgeschlossen haben, drehen Sie die oberste Karte vom Aufnahmestapel herum und spielen diese sofort auf den Ablagestapel. Dann führen Sie auch für diese Karte alle Aktionen aus, als wenn Sie diese Karte aus Ihrer Hand gespielt hätten.
- 3 Danach ist Ihr Gegenspieler am Zug.

Spieldesign von Reiner Knizia

© 2006 Hasbro. Alle Rechte vorbehalten.

Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest. Tel. 02921 965343.

Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Auhofstraße 190, 1130 Wien. Tel. 01 8799 780.

Vertrieb in der Schweiz durch / Distribué en Suisse par / Distribuito in Svizzera da Hasbro Schweiz AG, Lindenstrasse 8, CH-6340 Baar. ☎ 041 766 83 00.



030604219100/326 00