



Richtungswechsel

Steuert ein Spieler mit seinem Späher einen Fundort an und ein anderer kommt ihm zuvor, so muss er die Richtung ändern. Das heißt: Sobald und solange ein Fundort-Feld von einem anderen Späher belegt ist, kann es nicht benutzt werden.

Fundort-Feld
besetzt
Richtungs-
wechsel

Fundort-Karten

Zu jeder Karte existiert auf dem Spielfeld ein identischer Fundort. Auf jeder Karte gibt es eine Punktetabelle mit unterschiedlichen Werten.

Um nach und nach an alle Fundorte zu gelangen, werden Fundort-Karten aus dem Spiel genommen und neue aufgedeckt. Dafür gibt es drei verschiedene Anlässe:

1. Die Tabelle auf der Fundort-Karte ist mit drei Markierungschips belegt.
2. Ein Spieler (Schatzsucher) gelangt auf dem Lauffeld (Schatzfährte) auf ein Sonderfeld mit einer Schriftrolle. Dann kann er eine beliebige Fundort-Karte aus dem Spiel nehmen, egal ob hier bereits Markierungschips platziert sind oder nicht.
3. Ein Spieler hat alle seine Markierungschips platziert. Dann kann er eine beliebige der 5 Fundort-Karten aus dem Spiel nehmen und eine neue Karte aufdecken.

Die Markierungschips gehen an die jeweiligen Spieler zurück. Wird eine neue Karte aufgedeckt und ein Spieler steht bereits mit seinem Späher auf diesem Ort, muss er diesen erneut anlaufen.

Spielende

Das Spiel ist zu Ende, wenn ein Spieler mit seinem Schatzsucher auf der äußeren Umlaufbahn das Ziel erreicht hat. Er gewinnt den Schatz der Inkas.



Schriftrolle



TOCAPUS



Ein Spiel für die ganze Familie
für 2 - 4 Spieler, ab 8 Jahren

Design: Tom Espen

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 12 Fundort-Karten
- 20 Markierungschips, je Spieler 5 Stück
- 4 große Spielfiguren (Schatzsucher)
- 4 kleine Spielfiguren (Späher)
- 1 Augenzwürfel

Das sagenumwobene Gold der Inkas lockt. Wir begeben uns auf Schatzsuche in das südamerikanische Andenreich. Auf dem Weg gibt es verschiedene Fundorte mit vielerlei Schätzen zu entdecken. Durch das Labyrinth führen uns Schatzsucher mit ihren Spähern zum großen Schatz der Inkas.

Spielziel

Wer auf der Schatzfährte (START → ZIEL) als Erster am Ziel ankommt, hat gewonnen und kann den Schatz heben.

Doch vorher werden die kleinen Späher ausgeschickt. Sie folgen den geheimnisvollen Handzeichen, um an verschiedenen Fundorten auf Reste der Inka-Kultur zu stoßen: Bauruinen von Kultstätten, Goldgefäße, Masken etc. Wer zuerst an einem solchen Fundort angekommen ist, erhält auf der entsprechenden Fundort-Karte die höchste Punktzahl. Das bringt seinen Schatzsucher ein ganzes Stück näher ans Inka-Gold und damit ans Ziel.



Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält einen Schatzsucher (große Spielfigur) und einen Späher (kleine Spielfigur) sowie 5 Markierungschips in gleicher Farbe. Der Schatzsucher wird auf das Startfeld auf dem äußeren Lauffeld (Schatzfährte) gestellt.

Der Späher kommt auf ein beliebiges Feld des inneren Wegenetzes. Es darf aber kein Feld mit dem Handzeichen (Fundort) sein.

Die Markierungschips deponiert jeder Spieler vor sich auf dem Tisch.



Fundort-Feld



Fundort-Karte



Tabellen-Feld

Die 12 Fundort-Karten werden gemischt und verdeckt neben das Spielfeld gelegt. Wenn alle Späher platziert sind, werden die obersten 5 Karten aufgedeckt und offen auf den Tisch gelegt.

Spielablauf

Die 5 aufgedeckten Fundort-Karten stellen die ersten Zielorte für die Späher dar. Jeder Spieler muss versuchen, mit seinem Späher diese Orte möglichst schnell zu erreichen. In welcher Reihenfolge diese Ziele angesteuert werden, bestimmt jeder Spieler selbst.

Der Startspieler würfelt und zieht seinen Späher entsprechend der gewürfelten Punkte vor. Er steuert ein Fundort-Feld seiner Wahl an.

Hat ein Spieler einen solchen Fundort erreicht (überflüssige Würfelpunkte verfallen), erhält er auf der mit dem Fund identischen Karte die höchste Punktzahl. Dazu wird ein Markierungschip auf das oberste Tabellenfeld gelegt. Jetzt darf er mit seinem Schatzsucher auf dem Lauffeld soviel Felder vorrücken, wie er Punkte auf der Fundort-Karte bekommen hat.

Beispiel

Die Fundort-Karte hat folgende Tabelle: 8 / 6 / 4. Wer mit seinem Späher als erster auf dem entsprechenden Fundort ankommt, kann seinen Markierungschip auf die 8 legen und geht anschließend 8 Felder mit seinem Schatzsucher auf der Schatzfährte voran. Der Nächste bekommt noch 6 Punkte und der Dritte 4. Entsprechend dürfen auch sie auf dem Lauffeld voranziehen.

Wieder versuchen die Spieler, entsprechend der Würfelpunkte weitere Fundort-Felder zu erreichen. Jeder will der Erste sein. Ein zweites Mal darf ein Fundort erst dann wieder besucht werden, wenn zuvor ein anderer Späher da war.