



Die Schatzhöhle ist erreicht

Erreicht ein Spieler die Schatzhöhle, entscheidet er sich **sofort**, wie viele Schätze er mitnehmen will. Hierzu nimmt er **bis zu 3 Schätze** von der Höhle und legt sie auf sein Spielerkärtchen. Solange sie dort liegen, trägt er sie „in seinem Rucksack“. Damit ist sein Spielzug beendet.

Beispiel: Spieler Weiß erreicht mit dem roten Würfel die Höhle, überzählige Bewegungspunkte verfallen dabei. Er nimmt sich 2 Schätze und legt sie auf sein Spielerkärtchen. Im nächsten Zug startet er von der Höhle aus in Richtung Camp, wobei er sich vor dem Würfeln für 2 Würfel entscheiden muss.

Denke daran: Nimmst du viele Schätze mit, kannst du nicht mehr so schnell über die Brücke laufen!



Achtung: Erreichen durch Schubsen mehrere Spieler im gleichen Spielzug die Schatzhöhle, nimmt sich zuerst der Spieler, der am Zug war, seine Schätze. Die anderen Spieler folgen danach im Uhrzeigersinn. Gibt es keine Schätze mehr, kann ein Spieler auch leer ausgehen.



Zurück im Camp

Erreicht ein Spieler das Camp, ist sein Spielzug beendet. Er legt alle Schätze, die er auf seinem Spielerkärtchen hat, auf sein Camp. Diese Schätze sind ihm für den Rest des Spiels sicher.



Gefährliche Lücken in der Brücke!

Im Laufe des Spiels gehen Bretter auf der Brücke kaputt. Solange sie kein Spieler repariert, wird die Gefahr immer größer, dass Lücken auf der Brücke entstehen. Wird die Figur eines Spielers in eine Lücke geschubst oder springt ein Spieler versehentlich selbst in eine Lücke, muss er **alle** Schätze, die er in dem Moment auf seinem Spielerkärtchen liegen hat, in den Fluss (in die Schachtel) werfen. Er stellt seine Spielfigur zurück ins Camp und startet in seinem nächsten Zug von dort neu. Schätze, die in den Fluss gefallen sind, bleiben dort bis zum Ende des Spiels liegen. Sie können von den Spielern nicht mehr geborgen werden.



Wer anderen eine Grube gräbt ...

BEISPIEL FÜR SCHUBSEN MIT KETTENREAKTION UND LOCH

Spieler Schwarz darf nur einen Würfel nutzen und hat sich für den gelben entschieden. Er würfelt 2 Füße und geht mit seiner Spielfigur entsprechend 2 Bretter in Richtung Camp. Dabei endet seine Bewegung bei der roten Figur, die dadurch ein Brett weiter geschubst wird. Dort wiederum wird die blaue Figur geschubst ... in die Lücke. Spieler Blau muss seine beiden Schätze von seinem Spielerkärtchen in den Fluss werfen und seine Figur ins Camp stellen. Für Spieler Schwarz ist der Spielzug damit beendet.

DER FLUCH DER SCHATZHÖHLE

Verlässt ein Spieler mit dem letzten Schatz in seinem Rucksack die dann leere Schatzhöhle, wird das Spielende eingeläutet. Ein Brett nach dem anderen fällt von der Brücke in die Tiefe und alle Spieler sollten sich schleunigst auf den Weg ins Camp machen.

Ab dem nächsten Spieler ändert sich der Spielablauf wie folgt: Kommt ein Spieler an den Zug, entfernt er zuerst das Brett von der Brücke, das in diesem Moment der Schatzhöhle am nächsten ist. Steht darauf eine Spielfigur, fallen die Schätze aus dem Rucksack in den Fluss und die Figur wird ins Camp zurückgestellt. Erst danach führt der Spieler seinen normalen Spielzug mit Würfeln und Aktionen aus.



Ein Ende mit Schrecken ...

Beispiel – Teil 1: Spieler Blau verlässt mit seiner Figur und den letzten beiden Schätzen die Schatzhöhle. Er führt seinen Spielzug ganz normal durch. Nach ihm ist Spieler Rot am Zug.

Beispiel – Teil 2: Spieler Rot muss vor dem Auswählen der Würfel das Brett von der Brücke entfernen, das der Schatzhöhle am nächsten ist. Danach führt er seinen normalen Spielzug durch.

Spielende

Das Spiel endet, wenn sich keine Schätze mehr in der Schatzhöhle befinden und auch keine Schätze mehr in den Rucksäcken der Spieler (auf den Spielerkärtchen) sind. Der Spieler, der nun die meisten Schätze in seinem Camp hat, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Das Spiel endet vorzeitig, wenn es einem Spieler gelingt, als Erster eine festgelegte Anzahl an Schätzen ins Camp gebracht zu haben:

- 2 Spieler – 7 Schätze
- 3 Spieler – 6 Schätze
- 4 Spieler – 5 Schätze

Der Spieler, dem dieses gelingt, gewinnt. Erreichen in einem Spielzug durch Schubsen gleich mehrere Spieler die festgelegte Anzahl an Schätzen im Camp, gewinnt derjenige, der die meisten Schätze in seinem Camp hat. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

RIO D'ORO



von Frederic Moyersoen
Spieler: 2–4 Personen
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 30 Minuten

Spielmaterial



Spielidee und Spielziel

Die Nachricht macht schnell die Runde: Forscher entdecken am Rio d'Oro, dem Goldfluss, eine versteckte Höhle, reich an wertvollen Schätzen unermesslichen Wertes. Abenteurer aus aller Welt eilen herbei, um sich ein Stück des Schatzes zu sichern. Angekommen am Rio d'Oro, stellen sie schnell fest, dass es nicht so einfach wird. Der einzige Weg zur Höhle führt über eine alte Brücke – eine Brücke, die nicht sehr vertrauenerweckend aussieht. Den großen Reichtum vor Augen schlagen die Abenteurer dennoch ihre Zelte auf, bereit, die große Herausforderung anzunehmen.

Schließt euch den Abenteurern an und versucht selbst euer Glück an der alten Brücke! Sichert euch die wertvollen Schätze, doch seid nicht zu gierig. Schwer bepackt wird der Weg zurück ins Camp mühsamer. Beklaut eure Konkurrenten und achtet dabei selbst darauf, nicht hinterrücks erleichtert zu werden. Passt bei jedem Schritt auf der Brücke auf, denn ein einziges morsches Brett kann schnell den Verlust der ganzen Beute bedeuten und die Schätze landen in der tiefen Schlucht im Fluss!

Wer am Ende die meisten Schätze sammeln konnte, geht als Sieger aus diesem spannenden Abenteuer hervor.



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns. Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

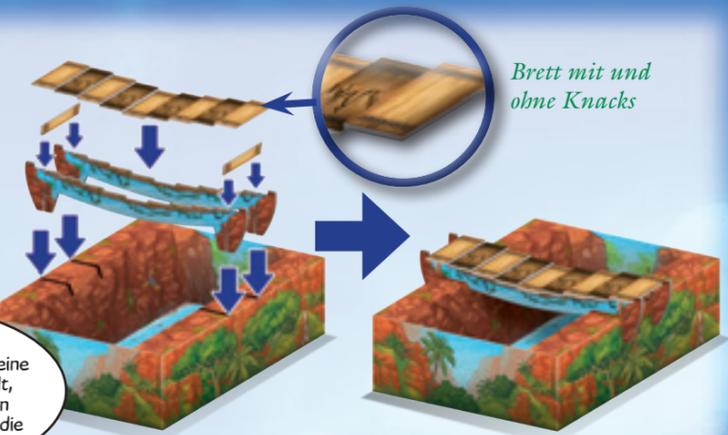
© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMXI

Version 1.0

Spielvorbereitung

Das Unterteil der **Schachtel** wird in die Tischmitte gestellt und die **Brücke** darauf aufgebaut.

Auf die Brückenteile werden die **9 Bretter** gelegt. Dabei werden das 2., 4., 6. und 8. Brett mit dem Knacks (= dunkle Seite) nach oben gedreht.



Brett mit und ohne Knacks

Wenn ihr das Spiel schon ein paar Mal gespielt habt und eine gefährlichere Brücke wollt, startet mit nur 8 Brettern oder dreht mehr davon auf die angeknackste Seite.

Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich die entsprechende **Spielfigur**, das **Spielerkärtchen** mit dem Rucksack und das **Camp**. Die Camps werden auf die eine Seite der Brücke gelegt und die Spielfiguren daneben gestellt. Die **Schatzhöhle** mit den 25 Schätzen kommt auf die andere Seite. Die Spielerkärtchen legen die Spieler vor sich ab. Die **Würfel** werden bereitgelegt.

Vorbereitung für 4 Spieler



Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt, danach geht das Spiel im Uhrzeigersinn reihum. In ihrem Zug versuchen die Spieler über die Brücke die Schatzhöhle zu erreichen bzw. mit Schätzen beladen wieder zurück ins Camp zu gelangen.

Wer am Zug ist, führt nacheinander Folgendes aus:

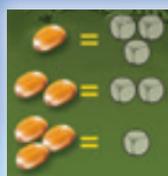
1. WÜRFELN

Mit den Bewegungswürfeln bestimmt der Spieler seine Aktionen.

Mit dem grünen Würfel kommt der Abenteurer nur langsam, dafür aber sicher voran. Mit dem gelben Würfel kann er öfter mal einen Stein von einem Mitspieler klauen. Mit dem roten Würfel geht es schnell voran, aber auch mit höherem Gefahrenrisiko.



Manchmal ist es besser, vorsichtig über die Brücke zu gehen.



Je nachdem, wie viele Schätze der Spieler zu Beginn des Zuges in seinem Rucksack hat, darf er nicht alle Würfel verwenden.

Trägt der Spieler **keinen oder nur 1 Schatz** mit sich, darf er **alle Würfel** verwenden. Trägt der Spieler **2 Schätze** im Rucksack, darf er auch nur **2 Würfel** verwenden. Trägt er sogar **3 Schätze** mit sich, muss er sich für **1 Würfel** entscheiden. Welche Würfel er dabei auswählt, bleibt dem Spieler überlassen.



Beispiel: Spieler Blau trägt zu Beginn seines Zuges 2 Schätze im Rucksack mit sich. Er entscheidet sich für den gelben und den roten Würfel, weil er hofft, damit schnell über die Brücke ins Camp zu kommen.

2. RICHTUNG ENTSCHIEDEN

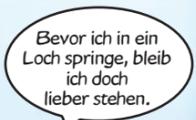
Nachdem der Spieler gewürfelt hat, muss er sich für eine Richtung entscheiden, in die er sich bewegen will. Beginnt er seinen Zug im Camp, läuft er natürlich in Richtung Schatzhöhle und umgekehrt. Steht er aber auf der Brücke, muss er sich für eine der beiden Richtungen entscheiden. Ein Hin- und Herlaufen innerhalb eines Spielzuges ist **nicht** möglich.

3. WÜRFELAKTIONEN NUTZEN

Der Spieler darf nun beliebig viele der gewürfelten Aktionen nutzen. Wenn die Aktionen für ihn ungünstig sind, darf er auf einzelne oder sogar auf alle gewürfelten Aktionen verzichten.

Hat ein Spieler mehrere Würfel zur Verfügung, kann er sie **in beliebiger Reihenfolge** verwenden. Auf einigen Würfelseiten sind zwei Aktionen abgebildet. Verwendet er einen Würfel, muss er dessen Aktionen erst komplett nutzen, bevor er den nächsten Würfel verwendet.

Hat der Spieler seinen Spielzug beendet, nimmt sich der linke Nachbar die Würfel und beginnt seinen Zug.



Bevor ich in ein Loch springe, bleib ich doch lieber stehen.

Die verschiedenen Aktionen

Der Spieler kann seine Figur 1 bis 3 Schritte weit bewegen. Bei 2 oder 3 Schritten kann es ihm passieren, dass er zusätzlich den Gefahrenwürfel würfeln muss. Außerdem hat er bei entsprechendem Würfelergebnis die Möglichkeit, bei einem Mitspieler einen Schatz zu klauen oder ein Brett auf der Brücke zu reparieren.

BEWEGEN



Die Anzahl an Füßen gibt an, wie weit der Spieler seine Figur über die Brücke bewegen darf. Für **1, 2 oder 3 Füße** zieht der Spieler **genau 1, 2 oder 3 Bretter** weit. Zieht der Spieler mit seiner Figur dabei **über Lücken**, werden diese wie Bretter behandelt. Besteht eine Lücke aus mehreren fehlenden Brettern, wird jedes davon als Schritt gezählt. Wichtig ist nur, dass der Spieler am Ende der Bewegung mit seiner Figur auf einem Brett landet. Beendet ein Spieler seine Bewegung in der Schatzhöhle oder im Camp, verfallen übrige Bewegungspunkte.

Schubsen auf der Brücke

Auf jedem Brett hat nur **eine einzige** Spielfigur Platz. **Beendet** ein Spieler die Aktion „Bewegung“ mit einem Würfel auf einem besetzten Brett, schiebt er die Spielfigur darauf in Bewegungsrichtung **um ein Feld nach vorne**. Steht da eine weitere Spielfigur, löst dies eine Kettenreaktion aus.

KLAUEN



Ist auf dem verwendeten Würfel zusätzlich die **Hand** abgebildet, kann der Spieler einen **Schatz klauen**. Endet die Bewegung der Spielfigur mit diesem Würfel auf einem Brett, auf dem schon eine Figur steht, darf der Spieler ihrem Besitzer einen Schatz von dessen Spielerkärtchen klauen und auf sein eigenes legen. Danach schiebt er die Figur des Mitspielers um ein Brett weiter. Trägt ein Mitspieler keinen Schatz mit sich, kann ihm natürlich auch nichts geklaut werden. In der Höhle und im Camp darf nicht geklaut werden.

Achtung: Ein Spieler kann maximal 3 Schätze in seinem Rucksack tragen. Hat er bereits 3 Schätze und klaut einem Mitspieler einen weiteren Schatz, lässt er diesen sofort in den Fluss fallen.

REPARIEREN



Ist auf dem verwendeten Würfel zusätzlich der **Hammer** abgebildet, darf der Spieler **vor oder nach** der Bewegung mit diesem Würfel ein **Brett reparieren**. Er kann sich auch dazu entscheiden nur zu reparieren, ohne seine Figur zu ziehen. Reparieren kann er das Brett, auf dem er in dem Moment steht, oder eines der beiden direkt benachbarten Bretter bzw. eine direkt benachbarte Lücke. Nach dem Reparieren liegt an der Stelle ein Brett mit der intakten Seite nach oben, indem es entweder umgedreht oder durch ein neues ersetzt wurde.

GEFAHR



Ist auf dem verwendeten Würfel zusätzlich der **Blitz** abgebildet, muss der Spieler **nach** der Bewegung und **nach** einem eventuellen Schubsen den **Gefahrenwürfel** würfeln.

Der Gefahrenwürfel

Die Hälfte der Würfelseiten ist leer, hier passiert dem Spieler nichts. Die anderen Würfelseiten zeigen entweder einen **Knacks** oder einen **verlorenen Schatz**.



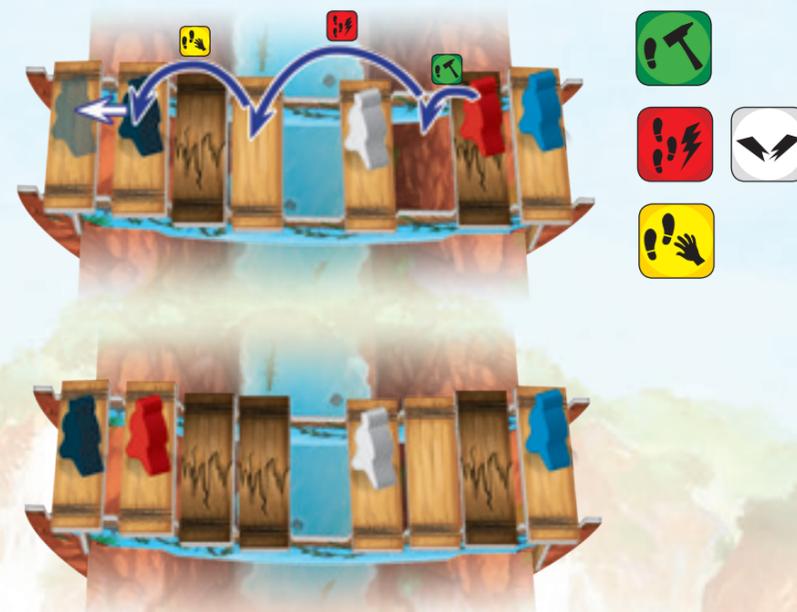
Würfelt der Spieler einen Knacks, wird das Brett, auf dem seine Figur in dem Moment steht, beschädigt. Ein intaktes Brett wird auf die Seite mit dem Knacks gedreht, ein Brett mit Knacks wird von der Brücke entfernt. Wird das Brett unter einem Spieler **entfernt**, muss er die Schätze aus seinem Rucksack in den Fluss werfen und seine Spielfigur zurück ins Camp stellen. Von dort aus startet er neu, wenn er wieder am Zug ist.



Würfelt der Spieler das Symbol „Schatz verloren“, muss er einen Schatz aus seinem Rucksack in den Fluss werfen. Trägt er gerade keine Schätze mit sich, muss er natürlich auch keinen abgeben.

Spielzug von Spieler Rot

Vor dem Spielzug



Nach dem Spielzug

BEISPIEL FÜR EINEN KOMPLETTEN SPIELZUG

Spieler Rot hat alle 3 Würfel gewürfelt. Er beginnt seinen Zug mit dem grünen Würfel (1 Fuß / Reparieren), indem er in die Lücke vor seiner Figur ein neues Brett legt und danach einen Schritt nach vorne zieht. Als zweiten Würfel verwendet er den roten (3 Füße / Gefahr). Er springt über die Lücke 3 Bretter weiter. Dort muss er den Gefahrenwürfel würfeln. Der Gefahrenwürfel zeigt einen Knacks und das Brett, auf dem die rote Spielfigur gerade steht, muss auf die angeknackste Seite gedreht werden. Als letzten verwendet er den gelben Würfel (2 Füße / Klauen). Er zieht 2 Bretter weiter zur schwarzen Spielfigur. Von Spieler Schwarz könnte er damit einen Schatz klauen, doch leider hat dieser keine Schätze auf seinem Spielerkärtchen liegen. Er schiebt die schwarze Spielfigur aber noch ein Brett weiter. Damit ist der Spielzug von Spieler Rot beendet.