

*The Quest for*

# EL DORADO

## HEROES & HEXES



Ravensburger



For 2 to 4 experienced expedition leaders. Ages 10+

**Game Design:** Reiner Knizia **Editing:** André Maack, Daniel Greiner **Illustration:** Franz Vohwinkel

This expansion can only be played in combination with the base game.

## CONTENTS

### 60 cards



4 familiar cards



15 demon cards



24 new expedition cards  
(12 German, 12 English)



17 hero cards  
(7 German, 7 English, 3 language neutral)



1 double-sided games tavern



20 curses



2 blockades



18 cave tokens



3 double-sided terrain tiles

## GAME SETUP

### New expedition cards

Sort the 12 new expedition cards into 4 piles of 3 cards each and place them next to the market board with the other expedition cards from the base game. Now there should be 16 piles instead of 12.



### Familiars

Shuffle the familiar cards at the beginning of the game. Give 1 familiar to each player. Each player reveals their familiar and adds it as the 9th card to their starting deck of cards. Any remaining familiar cards are returned to the box.



### Heroes

Shuffle the 10 hero cards (7 English and 3 language neutral) and place them in a face down pile next to the game tavern.



### Demons

Place the demon cards in a face up pile. Whenever a demon card is removed from the game, put it back on the pile.

More info about using the new **terrain tiles** and the **hero games tavern** can be found on the setup sheet.



Mix the new **cave tokens** with the cave tokens from the base game and shuffle them. The *Heroes & Hexes* expansion is **always played using the caves variant** of the base game.



Place any surplus cave tokens that aren't on caves in a **face down supply pile** next to the terrain. During the game, if you use up the supply, take all used tokens from the box, shuffle them, and use them as new supply.



### Curses

Shuffle all curses at the beginning of the game and place them in a face down pile.

## THE NEW GAME ELEMENTS

### Familiars

Use familiars like any other card. Instead of their normal power, you may also use their special ability: Replace its power by the value above the crossed out card. After using its special ability you must remove the familiar from the game and put it into the box (instead of discarding it, as usual).

*Example: Daniel plays his familiar, "Frank". Now he can either use 1 machete, 1 paddle, or 1 coin. He also has the option to use either 2 machetes, 2 paddles, or 2 coins. If he does, instead of discarding the familiar, Daniel must remove it from the game.*



### Demons



Demon cards don't have any special function. Their only purpose is to make your life more difficult, as they take up space in your hand. However, you can still discard them to move onto a rubble space or use them in the market place as  $\frac{1}{2}$  coin. Like any other card, unused demon cards may be discarded at the end of your turn.

### Hero games tavern

During your turn, if you end your movement for the first time on one of the hero games tavern spaces, pause your turn. Turn the top 3 cards of the hero card pile face up for everyone to see and choose one of them. Put that card **straight into your hand**. Shuffle the remaining two cards back into the hero pile. Then proceed with your turn. You may play the chosen hero card during your current turn. Each player may only hire **one hero** per game for their expedition.




You can find a list of all heroes on page 5 of the manual.

### New landscape spaces

The new terrain tiles feature new landscape types.

#### Demon space

To move onto an unoccupied demon space, you **don't** play a card. Instead you must draw a curse for each  shown on the demon space and place it in front of you. Some curses are triggered immediately when you draw them, others stay with you for some time. You can find a list of all curses on page 4 of the manual. If an effect tells you to ignore the space requirements while moving (e.g. when using the Native), you don't draw a curse.

#### Tunnel space

Moving onto a tunnel space works just like moving onto a demon space. Tunnel spaces **on the same terrain tile** are treated as adjacent spaces. If your piece is on a tunnel space, you may either move onto an adjacent space or "through" the tunnel onto another tunnel space on the same terrain tile. If you do, you must also draw curses for the target tunnel space.

#### Blockade

The new blockades work just like demon spaces. To pass a blockade, you must draw a curse.





## Curses

Sometimes when moving your piece or when playing a specific card, you must draw a number of curses.

Curses are drawn one by one and placed face up in front of you. Some curses are triggered and lifted immediately (red border), others stay with you for some time until you lift them (black border).

Lifted curses are removed from the game and put back into the box. During the game, if the curse pile is used up, take all lifted curses from the box, shuffle them, and use them as new face down curse pile.



### Lethargy:

You cannot use the shown symbol until you have *lifted* the curse. To lift a curse, discard the necessary combination of cards and/or cave tiles. Discard at least as much “symbol power” as shown on the curse. If you overpay, any remaining power is lost.

*Example: You have drawn the green curse with 2 machetes.*

*To lift it, you may either discard 2 Explorers or 1 Trailblazer.*



### Misery:

You cannot play purple cards.

To lift this curse, discard any purple card without using its function.



### Torment:

**Immediately** draw a demon card and put it on your discard pile.



### Cave fever:

You cannot play cave tokens. To lift this curse, put a cave token back into the box, unused.

You may still collect cave tokens while this curse is active.



### Misfortune:

You cannot play *any* card. To lift this curse, discard 2 cards. Note: If you only have 1 card left in your hand, you cannot lift the curse this turn. You won't be able to use the card this turn. At the end of your turn, you may discard it or keep it for the next turn, as usual.



### Voodoo:

The player sitting to your left **immediately** moves your just moved piece 2 times to an adjacent unoccupied space (no mountains). Ignore any space requirements (see Native). Your piece cannot be moved through a tunnel this way and cannot be used to pass a blockade or collect cave tokens. (neighborhood effects are ignored).



### Paralysis:

In turn order, each *other* player may **immediately** move all their pieces onto an adjacent unoccupied space. Ignore any space requirements (see Native). Your piece cannot be moved through a tunnel this way and cannot be used to pass a blockade or collect cave tokens. (neighborhood effects are ignored).

## New cave tokens



### Demon Banisher:

Place this token face up in front of you. Use the Demon Banisher to put a demon card from your hand on the discard pile of any one player of your choice.



### Curse Protection:

Place this token face up in front of you. Later in the game, whenever you draw a curse, you may look at it and decide if you want to be protected from that curse. If you activate the protection, put the cave tile together with the failed curse back into the box.



### Geologist's Step:

Place this token face up in front of you. This token works just like the Geologist: Move your piece onto an adjacent (unoccupied) demon space (without drawing a curse) or an adjacent empty mountain space (without cave tile).



### Market Access:

Place this token face up in front of you. This token allows you to buy a card that's not yet on the market board. The remaining cards of that pile stay where they are, **don't** put them on the market board!

## New action cards



### Shaman:

Move your piece up to 2 times onto an adjacent space (like the Native). Then, draw a curse and place it in front of you.



### Geologist:

Move your piece onto an adjacent (unoccupied) demon space (without drawing a curse) or an adjacent empty mountain space (without cave tile).



### Cave Explorer:

Take a cave tile from the supply and place it face up in front of you.

## The Heroes



### Amelia Lockhart

*"Words aren't the only thing that tell people what you're thinking."*



### Scrooge Bly

*"No man is poor who can do what he likes to do once in a while!"*



### Christopher Dundee

*"That's not a knife. THAT's a knife."*



### Mary Ripley

*"They mostly come at night... Mostly."*



### Dr. Ian Magellan

*"I'm simply saying that life, uh... finds a way."*



### Sir Henry Threepwood

*"Look behind you, a Three-Headed Monkey!"*



### Nathan Cook

*"Sic Parvis Magna – Greatness from small beginnings."*



### Gertrude Everdeen

*"May the odds be ever in your favor."*



### Isabella Jones

*"Snakes, why did it have to be snakes?"*



### Lara O'Malley

*"A famous explorer once said, that the extraordinary is in what we do, not who we are."*

Take any card from the market board (without paying for it) and place it face down on your draw pile. This does not count as buying. Even if there is a vacant spot on the market board you may **not** take a card next to the market board.

Move your piece up to 3 times onto an adjacent (unoccupied) 1-power space (with a single symbol, including demon spaces). You cannot use this to move onto spaces with more than one symbol. You may also use this to pass blockades with a single symbol.

Move your piece up to 6 times onto an adjacent space. You are allowed to move onto an occupied space and/or an empty mountain space (without cave tile). Ignore any space requirements (see Native). You may also use this to pass a blockade. Then, remove the hero from the game and put it into the box.

Move your piece onto an adjacent space. You are allowed to move onto an occupied space or an empty mountain space (no cave tile). Ignore any space requirements (see Native). You may also use this to pass blockades.

Move each opposing piece onto an adjacent unoccupied space. Ignore any space requirements (see Native). The piece cannot be moved through a tunnel this way and cannot be used to pass a blockade or collect cave tokens.







# Neue Aktionskarten

**Schamane:**  
Bewege deine Spielfigur bis zu 2x auf ein benachbartes Feld (vgl. Ureinwohner).  
Ziehe dann einen Fluch und lege ihn offen vor dir ab.



**Geologe:**  
Bewege deine Figur auf ein benachbartes (leeres) Dämonenfeld (ohne einen Fluch zu ziehen) oder ein benachbartes leeres Gebirge (ohne Höhlen-Plättchen).



**Höhlenforscherin:**  
Nimm dir ein Höhlen-Plättchen aus dem Vorrat und lege es offen vor dir ab.



## Die Helden

**Amelia Lockhart**  
„Nicht nur durch Worte allein kann man Leuten mitteilen, was man denkt.“



**Scrooge Bly**  
„Leute, die Geld ausgeben, verstehen nichts von den wahren Freuden eines Kapitalisten.“



**Christopher Dundee**  
„Das ist doch kein Messer!“  
„DAS ist ein Messer!“



**Mary Ripley**  
„Meistens kommen sie nachts... meistens nachts...“



**Dr. Ian Magellan**  
„Das Leben, äh... findet einen Weg.“



**Sir Henry Threepwood**  
„Hinter dir! Ein dreiköpfiger Affe!“



**Nathan Cook**  
„Sic Parvis Magna – Großes aus kleinen Ursprüngen“



**Gertrude Everdeen**  
„Möge das Glück stets mit euch sein.“



**Isabella Jones**  
„Schlangen, warum ausgerechnet müssen es Schlangen sein?“



**Lara O'Malley**  
„Ein berühmter Forscher hat einmal gesagt, was wir tun ist besonders, nicht was wir sind.“



Nimm dir eine beliebige Karte von der Markttafel (ohne sie zu bezahlen) und lege sie verdeckt oben auf deinen Nachziehs Stapel. Das Selbst wenn Plätze auf der Markttafel leer sind, darfst du **keine** Karten von oberhalb der Markttafel nehmen.

Bewege deine Spielfigur bis zu 3x auf (leere) benachbarte Felder mit Einzelsymbolen (einschließlich Dämonen-Felder). Felder mit mehr als einem Symbol kannst du dabei nicht betreten. Du kannst so auch Blockaden mit einem Symbol freispielen.

Bewege deine Spielfigur bis zu 6x auf ein benachbartes Feld, auch auf besetzte Felder und leere Gebirge (ohne Höhlen-Plättchen). Ignoriere dabei die Bedingungen der Felder. Du kannst so auch Blockaden freispielen. Entsorge anschließend die Heldin.

Bewege alle Spielfiguren deiner Mitspieler auf ein benachbartes leeres Feld. Ignoriere dabei die Bedingungen der Felder. Eine Bewegung durch einen Tunnel ist dabei nicht erlaubt. Blockaden und Höhlen-Plättchen kannst du hiermit nicht freispielen bzw. nehmen. (Alle Nachbarschaftseffekte werden ignoriert).



# Flüche

Bewegt ihr eure Spielfigur oder spielt ihr bestimmte Karten aus, müsst ihr manchmal eine bestimmte Anzahl an Flüchen ziehen. Zieht die Flüche einzeln nacheinander und legt sie gut sichtbar offen vor euch ab. Einige Flüche werden sofort aktiv und dadurch gebannt (roter Rahmen). Andere bleiben für einige Zeit vor euch liegen, bis ihr sie gebannt habt (schwarzer Rahmen).  
 Legt die Flüche, nachdem ihr sie gebannt habt, in die Schachtel. Sollten die Flüche im Spielverlauf aufgebraucht sein, werden alle zurückgelegten Flüche aus der Schachtel genommen, neu gemischt und bereit gelegt.



## Trägheit:

Bevor du das nächste Mal das abgebildete Symbol nutzen kannst, musst du zuerst den Fluch bannen. Lege hierzu geeignete Kombinationen aus Handkarten und Höhlen-Plättchen ab. Lege mindestens so viele „Stärkepunkte“ des geforderten Symbols ab, wie abgebildet sind (übrige Symbole verfallen).  
 Beispiel: Hast du den grünen Fluch mit 2 Macheten gezogen, kannst du beispielsweise 2 Forscher ablegen oder 1 Entdecker.



## Höhlenkoller:

Bevor du das nächste Mal ein Höhlen-Plättchen einsetzen kannst, musst du zuerst ein beliebiges Höhlen-Plättchen (ungennutzt) zurück in die Schachtel legen.  
 Solange der Fluch aktiv ist, kannst du trotzdem Höhlen-Plättchen einsammeln.

## Neue Höhlen-Plättchen



## Dämonen-Austreiber:

Lege dieses Plättchen offen vor dir ab. Mit dem Dämonen-Austreiber kannst du eine Dämonen-Karte aus deiner Hand auf den Ablagestapel eines beliebigen Mitspielers legen.



## Fluch-Schutz:

Lege dieses Plättchen offen vor dir ab. Ziehst du später einen Fluch, schaust du ihn dir an und entscheidest dann, ob du dich davor schützen möchtest. Aktivierst du den Schutz, legst du das Höhlen-Plättchen zusammen mit dem wirkungslosen Fluch in die Schachtel.



## Geologenschritt:

Lege dieses Plättchen offen vor dir ab. Das Plättchen hat dieselbe Funktion wie ein Geologe: Bewege deine Figur auf ein benachbartes (leeres) Dämonen-Feld (ohne einen Fluch zu ziehen) oder ein benachbartes leeres Gebirge (ohne Höhlen-Plättchen).



## Marktzugang:

Lege dieses Plättchen offen vor dir ab. Das Plättchen erlaubt dir beim Kauf eine Karte von oberhalb der Markttafel zu kaufen. Die restlichen Karten des Stapels kommen **nicht** auf die Markttafel.



## Trübsal:

Bevor du das nächste Mal eine violette Karte ausspielen kannst, musst du zuerst eine violette Karte ablegen, ohne ihre Funktion zu nutzen.



## Heimsuchung:

Du musst **sicher** eine Dämonen-Karte ziehen und auf deinen Ablagestapel legen.



## Lähmung:

Alle anderen Spieler dürfen im Uhrzeigersinn alle ihre Spielfiguren **sicher** auf ein leeres benachbartes Feld bewegen (keine Gebirge). Ignoriert dabei die Bedingungen der Felder (wie beim Ureinwohner). Eine Bewegung durch einen Tunnel ist dabei nicht erlaubt. Blockaden und Höhlen-Plättchen könnt ihr hiermit nicht freispielen bzw. nehmen. (Alle Nachbarschaftseffekte werden ignoriert).

## DIE NEUEN ELEMENTE

### Begleitiere

Ihr könnt die Begleitiere ganz normal einsetzen. Statt ihrer normalen Stärke, könnt ihr auch ihre besondere Fähigkeit nutzen: Sie ersetzt die Stärke mit dem Wert über dem Symbol der durchgestrichenen Karte. Nutzt ihr diese besondere Fähigkeit, müsst ihr das Begleitier danach allerdings entsorgen.

Beispiel: Daniel spielt sein Begleitier „Frank“ aus. Er kann jetzt entweder 1 Machete oder 1 Padel oder 1 Münze nutzen. Stattdessen könnte Daniel auch 2 Macheten oder 2 Padel oder 2 Münzen nutzen. Dann muss er jedoch sein Begleitier zurück in die Schachtel legen.



### Dämonen



Dämonen-Karten haben selbst keine Funktion. Sie behindern dich, indem sie einen Platz auf deiner Hand wegnehmen. Du kannst sie allerdings wie jede Karte auf Geröllfeldern einsetzen oder als ½ Münze verwenden. Ungenutzte Dämonen-Karten kannst du am Ende des Zuges ganz normal ablegen.

### Spilunke der Helden

Bleibst du mit deiner Spielfigur zum ersten Mal auf einem der drei Felder der Spilunke stehen (also nicht im Vorbeilaufen), erhältst du einen Helden: Du deckst die 3 obersten Helden-Karten vom verdecken auf, so dass alle sie sehen können. Du wählst eine diese Karten aus und nimmst sie **sofort auf die Hand**. Die restlichen beiden Karten mischst du in den Stapel der Helden-Karten zurück. Dann setzt du deinen Zug ganz normal fort. Du darfst deine gewählte Helden-Karte noch im selben Zug ausspielen. Jeder Spieler darf in der Spilunke während des gesamten Spiels **nur einen Helden** für seine Expedition anheuern.



Eine Übersicht über alle Helden findet ihr auf der Seite 5 der Anleitung.

### Die neuen Felder

Die neuen Geländetafel zeigen auch neue Landschaftsfelder.

#### Dämonen-Feld

Um auf ein freies Dämonen-Feld zu ziehen, müsst du **keine** Karte spielen. Stattdessen müsst du für jedes einen Fluch ziehen und offen vor dir ablegen. Einige Flüche werden sofort aktiviert, andere bleiben für einige Zeit vor dir liegen. Eine Übersicht der verschiedenen Flüche findet ihr auf Seite 4 der Anleitung. Ignoriert ihr beim Bewegen die Bedingungen der Felder (z.B. durch den Ureinwohner), müsst ihr keinen Fluch ziehen.



#### Tunnel-Feld

Das Betreten der Tunnel-Felder funktioniert wie bei Dämonen-Feldern. Alle Tunnel-Felder auf derselben Geländetafel gelten jedoch als benachbart. Stehst du auf einem Tunnel-Feld, kannst du sowohl auf ein benachbartes Feld weiterziehen, als auch „durch“ den Tunnel auf ein anderes Tunnel-Feld derselben Geländetafel springen. Natürlich müsst du für das zweite Tunnel-Feld ebenfalls die dort abgebildete Anzahl an Flüchen ziehen.



#### Blockade

Die neuen Blockaden entsprechen einem Dämonen-Feld. Um eine Blockade freizuspielen, müsst du also einen Fluch ziehen.





**Autor:** Reiner Knizia **Redaktion:** André Maack, Daniel Greiner **Illustration:** Franz Vohwinkel  
Diese Erweiterung zu El Dorado kann nur zusammen mit dem Grundspiel gespielt werden.

## INHALT

60 Karten



4 Begleitertier-Karten



15 Dämonen-Karten



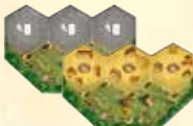
24 neue Expeditions-Karten (je 12x Deutsch und Englisch)



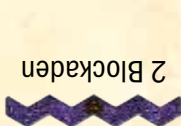
17 Helden-Karten (je 7x Deutsch und Englisch, sowie 3x sprachneutral)



20 Flüche



1 doppelseitige Spielunke



2 Blockaden



18 Höhlen-Plättchen

## SPIELAUFBAU



3 doppelseitige Geländetafeln



### Begleitertiere

Mischt die Begleitertier-Karten zu Beginn des Spiels. Gebt jedem Spieler ein zufälliges Begleitertier, das er vorzeigt und als 9. Karte zu seinen Basiskarten hinzufügt. Übrig gebliebene Begleitertier-Karten kommen in die Schachtel.



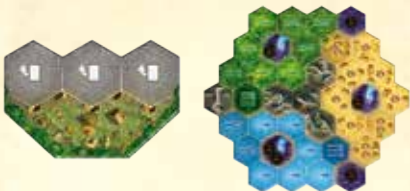
### Helden

Mischt die 10 Helden-Karten (die 7 deutschen und die 3 sprachneutralen) und legt sie als verdeckten Stapel neben der Spielunke bereit.



### Dämonen

Legt die Dämonen-Karten als offenen Stapel bereit. Wenn ihr im Spielverlauf Dämonen-Karten entsorgt, kommen diese zurück auf den offenen Stapel.



Infos zu den neuen **Geländetafeln** und der **Spielunke** der Helden findet ihr auf dem



Mischt die neuen **Höhlen-Plättchen** mit den Höhlen-Plättchen aus dem Grundspiel zusammen. Bei Helden & Dämonen spielt ihr **immer mit der Höhlen-Variante** des Grundspiels.

Legt übrige Plättchen, die nicht auf den Höhlen liegen, als **verdeckten Vorrat** bereit. Sollte der Vorrat der Höhlen-Plättchen aufgebraucht sein, werden die zurückgelegten Plättchen aus der Schachtel genommen, neu gemischt und bereit gelegt.



### Flüche

Mischt die Flüche zu Spielbeginn und legt sie als verdeckten Vorrat bereit.



Ravensburger



HELDEN & DÄMONEN

EL DORADO

Wetlauf nach

