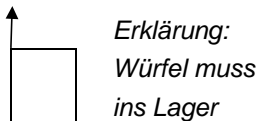


Man spielt immer reihum im Uhrzeigersinn.

Ablauf eines Spielzuges:



Erklärung:
Würfel muss
ins Lager

A - Platziere 1 - x Würfel aus Deinem Vorrat in Deinen Aktionsbereich bzw. ins Lager (zentraler Spielplan).

O D E R

B - Du nimmst Würfel aus dem Lager und/oder von Deiner Ablage sowie den Ablagen Deiner Mitspieler.

◆ Entscheide Dich für eine der 3 folgenden Möglichkeiten:

- ⇒ Nimm ALLE Würfel von der linken Seite des Lagers.
- ⇒ Nimm ALLE Würfel von der rechten Seite des Lagers.
- ⇒ Nimm 1 - 5 Würfel DEINER Farbe, so viel wie Du willst. Diese Würfel können von überall herkommen (aber NICHT aus Deinem Vorrat!).**

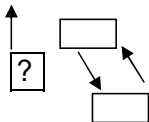
◆ Wirf alle diese Würfel und lege Sie in Deinen Vorrat. Dein Zug endet.

Die einzelnen Aktionen bei A:

- ◆ Wähle EINES der Symbole der Würfel in Deinem Vorrat UND nimm 1 - x Würfel (so viele wie Du willst) mit diesem Symbol.
- ◆ Platziere diese/n Würfel in Deinem Aktions-Bereich auf passende Ablagen bzw. auf Deinen Stammeskarten.
- ◆ Jede Aktion ist nur 1mal je Zug erlaubt, ihre Reihenfolge ist beliebig. Man DARF Aktionen ausführen, MUSS aber nicht.

Aktionen, die genau 1 Zug benötigen : = sofort aktiviert

● **Den Plan ändern:** Aktiviere die Aktion mit 1 beliebigem Würfelsymbol. Der Würfel kommt auf die passende* Lagerseite. Effekt: Tausche Deine Entdeckungs-Karte in Deinem Erkundungs-Bereich mit 1 Karte in der Erkundungs-Auslage.



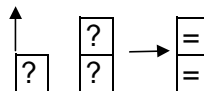
● **Die Karte eines wohlgesonnenen Stammes nehmen:** Aktiviere Aktion mit 1 Würfel "Verhandlung". Der Würfel kommt auf linke Seite des Lagers. Effekt: Nimm 1 Karte mit Sonne aus Begegnungsauslage und lege sie in Deinen Aktions-Bereich. Du nimmst 1 grauen Würfel vom Lagervorrat, wirfst ihn und legst ihn in Deinen Würfelvorrat.
(Indianer + Sonne)

❗ Vorrat der grauen Würfel ist aufgebraucht? Siehe Seite 6 der Spielregel.

● **Die Karte eines misstrauischen Stammes nehmen:** Aktiviere Aktion mit 2 Würfeln "Verhandlung". Die Würfel kommen auf linke Seite des Lagers. Effekt: Nimm 1 Karte mit Pfeilsymbol aus Begegnungsauslage und lege sie in Deinen Aktions-Bereich. Du nimmst 1 grauen Würfel vom Lagervorrat, wirfst ihn und legst ihn in Deinen Würfelvorrat.
(Indianer + Pfeil)

❗ In einem Zug kann man bis zu 2 Stammeskarten erhalten, d.h., 1 Karte eines wohlgesonnenen und 1 Karte eines misstrauischen Stammes.
● GRAUE Würfel darf man nicht in dem Zug nutzen, in dem man sie erhält.

● **Würfelergebnisse verändern:** Aktiviere Aktion mit 1 beliebigem Würfelsymbol. Der Würfel kommt auf die passende* Lagerseite. Effekt: Drehe 1 - 2 Würfel aus Deinem Vorrat auf genau eine Seite Deiner Wahl. Diese Würfel darfst Du in diesem Zug nicht nutzen.



Aktionen, die (normalerweise) mehr als 1 Zug benötigen :

◆ Im ersten Zug aktivierst Du Aktionsfelder auf Deinem Tableau bzw. auf Entdeckungs-Karten in Deinem Aktionsbereich. Dazu legst Du 1 Würfel aufs Aktionsfeld, ggf. weitere kommen ins Lager.

◆ In einem späteren Zug kannst Du mit Würfel/n mit "Tagebuch"-Symbol (Abc) den Effekt einer Erkundungs-Aktion aktivieren (auslösen). Deine Erkundungs-Aktionen müssen mit einer der möglichen Routen von unten nach oben auf Deiner akt. Entdeckungs-Karte übereinstimmen.



löst den Effekt einer Erkundungs-Aktion aus (aktiviert).

Discoveries - KSR (Seite 2 von 2)

Effekte aus Erkundungsaktionen sind unteilbar. Man muss sie nacheinander abhandeln. Z.B. erst 2 Berge, dann 3 Flüsse ODER 3 Flüsse, dann 2 Berge. Man muss nicht alle Effekte nutzen, die man zur Verfügung hat.

● **REITEN:** Platziere 1 "Hufeisen"-Würfel und später 1 "Tagebuch"-Würfel.
Effekt: Erkunde 2 Flüsse.

● **MARSCHIEREN:** Platziere 1 "Marschieren"-Würfel (Fußstapfen) und lege 1 "Marschieren"-Würfel ins Lager, rechte Seite.
Später kommt zum Aktivieren 1 "Tagebuch"-Würfel dazu.
Effekt: Erkunde 3 Flüsse.

● **BERGE:** Du brauchst 3 Würfel mit identischem Symbol.
erkunden: 1 Würfel platzierst Du auf dem Fragezeichen, dann 2 weitere identische Würfel auf der passenden* Lagerseite.
Später muss zum Aktivieren 1 "Tagebuch"-Würfel dazu.
Effekt: Erkunde 2 Berge.
Hast Du 4 "Tagebuch"-Würfel, kannst Du Berge in nur 1 Zug (statt 2) erkunden!

● Alle Aktionen auf eigenen **STAMMKARTEN**.

2 Karten am Stück erkunden: Hat man 1 Karte erkundet, darf man nun eine 2. Karte aus der Erkundungs-Auslage nehmen und Aktionen übertragen.
= max./Zug Man muss dazu beide Karten als EINE Route aneinander legen. Dadurch kann man Effekte übergreifend nutzen.
Danach hat man einen weiteren kompletten Zug.

Ende des Spielzugs:

◆ **Nach einer Erkundung** nimmt man 1 neue Entdeckungs-Karte aus der Erkundungs-Auslage in seinen Entdeckungs-Bereich.
Eine Erkundete Karte kommt unter den eigenen Tagebuchdeckel.
ALLE Würfel auf in dieser Runde aktivierten Aktionsfeldern muss man zurücknehmen. Man wirft sie neu und legt sie in den eigenen Vorrat.
Diese Würfel sind im aktuellen Zug nicht mehr nutzbar.

◆ **Ende des Spielzugs:** Falls nötig, kommen erst Karten in die Begegnungs-Auslage, danach ggf. in die Erkundungs-Auslage.

SPIELENDENDE:

- ◆ Sobald ein Spieler keine neue Karte mehr in seinen Erkundungs-Bereich legen kann, nachdem er eine Entdeckungs-Karte abgeschlossen hat, endet für ihn das Spiel. (Beachte: Minnetaree-Stammeskarten!)
- ◆ Jeder andere Spieler ist noch einmal am Zug.
- ◆ Nicht abgeschlossene Entdeckungs-Karten im Erkundungs-Bereich sind für die Endabrechnung wertlos.

ENTDECKER-PUNKTE (EP) WERTEN:

- Jeder Spieler zählt die EP auf Karten in seinem Tagebuch.
- Sortiert Eure Entdeckungskarten zu Sets mit bis zu 4 verschied. Tieren.
1 / 2 / 3 / 4 Arten im Set bringen 3 / 8 / 15 / 24 EP.
Man darf beliebig viele Sets erstellen (mit je 1 Karte je Art).
- Zählt die Anzahl an Indianerzelten auf Stammeskarten in Eurem Aktionsbereich und im Tagebuch auf Entdeckungen. Die Ränge werden mit EP wie folgt belohnt:

4 Spieler: 12 / 8 / 4 / 0 EP

3 Spieler: 12 / 6 / 0 EP

2 Spieler: 12 / 6 EP

Patt: Beteiligte addieren die EP ihres Ranges und der Ränge darunter.
Diese Summe teilen sie sich auf.

Wer in Summe aus a - c die meisten EP erzielte, gewinnt das Spiel.
Patt: Beteiligter mit mehr Würfeln auf seiner Ablage (im Vorrat, Aktionsbereich, auf Stammeskarten) ist besser.

*dem Symbol entsprechende Lagerseite

**siehe Anhang der HALL-Rezension: Klarstellung des Autoren

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: R. Winner - 23.11.15
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de