


Ein mythisches Spiel von Gerhard Junker



IM LAND DER ADLERJÄGER *INNEN

Für 1–4 
Ab 10 Jahren
30–45 Minuten
je Spieler*in

VOR EINIGEN JAHRHUNDERTEN ...

Zu einer Zeit der leidenschaftlichen Helden und Tiergeister begeben sich auf die Reise ins sagenumwobene Altai-Gebirge. Dort sucht ihr nach Quellen und den Kraftorten eurer Ahnen. Jeder von euch repräsentiert einen Nomadenstamm und ist der Geschichtenerzähler des Stammes, ein sogenannter Kaichi. Mit eurem Spiel auf der Topshur (einer 2-saitigen Laute) erzählt ihr eine Legende (Kai) über Reiter auf wilden Pferden, über Kräutersammler, Kultplätze, den Großen Schamanen und zieht dabei von Jurte zu Jurte. Schnallt euch die Topshur um, die hier sinnbildlich für die Pflichtaktionen ist, die ihr wahlweise in eurem Zug ausführen könnt: entweder ihr erkundet die Landschaft (erste Saite) oder ihr bewegt euren Reiter (zweite Saite) darüber. Dazu stehen euch noch die Kräfte der Ahnen als nützliche Sonderaktionen zur Verfügung. Eure Reise beginnt auf der Ebene am Berg des Schamanen ...

Stellt euch im Verlauf der Reise über die schneebedeckte Landschaft den Aufgaben des Großen Schamanen. Der Glaube an die Mächte der Natur lässt euch dabei Berge versetzen. Dringt weiter in die Wildnis vor und entdeckt Tiere, die sich dort versteckt halten. Bei der Jagd nach ihnen werdet ihr jeweils von eurem Adler unterstützt. Teilt eure Kräfte unterwegs gut ein, denn die Landschaft wird immer weitläufiger. Findet kraftspendende Quellen, damit ihr eure Reichweite vergrößern könnt. An die geheimnisvollen, im Nebelmeer verborgenen Kraftorte gelangt ihr nur durch ein Krafttier, euren Elch. Immer wenn ihr die Jurten der verstreut lebenden Nomadenstämme erreicht, dürft ihr von euren kleinen und großen Jagderfolgen erzählen, erbeutete Tiere und aufgesammelte Kräuter als Gastgeschenke abliefern sowie euer Wissen über gefundene Quellen teilen.

Wer von euch erlangt auf der Reise ins Altai-Gebirge das höchste Ansehen (in Form von Rufpunkten) und wird so zum besten Geschichtenerzähler aller Stämme – zu einem legendären Kaichi? Viel Vergnügen im Land der Adlerjäger*innen!



Altai – Im Land der Adlerjäger*innen
Prototyp | Spielregel Version 4.5
(Stand: 25.11.2022)

Autor und Illustration: Gerhard Junker
Anschrift: Kahlharz 2 | 73660 Urbach
Telefon: 07181 992663
E-Mail: junker.g@t-online.de

Aufteilung in Grund-/Kennerspiel, Module, Kampagne und Varianten

Die Spielregel ist so aufgeteilt, dass ihr einen möglichst leichten Einstieg habt. Dafür ist das Grundspiel gedacht, bei dem ihr zunächst die wichtigsten Regeln kennenlernt. Die Gesamtzahl der Pflichtaktionen (und dementsprechend die Rundenanzahl) ist verringert. Habt ihr damit Erfahrung gesammelt, dann könnt ihr die Reise mit den zusätzlichen Regeln und dem erweiterten Spielmaterial des Kennerspiels (→ blau hinterlegt) fortsetzen. Im Anschluss daran gibt's drei Module, u. a. mit zusätzlichen Krafttieren, die das Spiel abwechslungsreicher und noch anspruchsvoller machen. Ihr könnt das Spiel auch als Kampagne spielen: Die „Goldene Reise“ verbindet in fünf Teilen das Grund- und Kennerspiel mit den drei Modulen. Außerdem gibt's auf Basis des Kennerspiels mit „Einsame Jagdgründe“ eine Solovariante, sowie mit „Wilde Landschaft“ eine Variante für Experten.

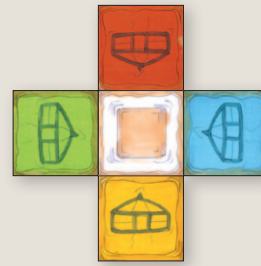
INHALTSVERZEICHNIS

3	Spielmaterial.....	(Grundspiel)
4	Weiteres Spielmaterial.....	(Kennerspiel)
4	Aufbau.....	(Grund- / Kennerspiel)
5	Ablauf der Reise.....	(Grund- / Kennerspiel)
6	Landschaft erkunden.....	(Pflichtaktion)
10	Reiter bewegen.....	(Pflichtaktion)
12	Kräfte der Ahnen.....	(Sonderaktionen)
14	Ende der Reise.....	(Wertung)
15	Einsame Jagdgründe.....	(Solovariante)
16	Der Trommelpfad des Wolfs.....	(Modul I)
22	Mit der Kraft des Bären.....	(Modul II)
24	Auf der Fährte des Schneeleoparden.....	(Modul III)
26	Goldene Reise.....	(Kampagne)
26	Wilde Landschaft.....	(Variante)
27	Kartenübersicht.....	(Anhang)
28	Fauna und Flora.....	(Anhang)

SPIELMATERIAL (Grundspiel)



4 Reisetableaus (in den Farben Blau, Gelb, Grün und Rot)



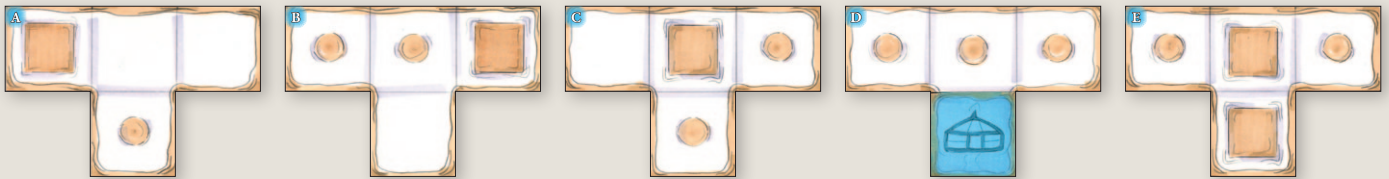
1 Ebene (Landschaft mit 4 Jurtenfeldern)



4 Elche (Figuren)



1 Kappe (neutrales Plättchen)



20 Weite Landschaften (je 5, oben links mit A, B, C, D und E beschriftet, 2-seitig)

Hinweis: Die Rückseiten der jeweils 5 Weiten Landschaften (A2, B2, C2, D2 und E2) sind eine Variante für Experten (siehe S. 26 → **Wilde Landschaft**). Aufbau und Ablauf der Reise sind wie beim Grund- / Kennerspiel geregelt.



1 Adler-Bonus (nur für Variante)



40 Kräuter (je 10)



4 Jurten (Landschaften)



4 Reiter (Figuren)



4 Adler



4 Wasservorräte



24 Reiterkarten (je 6)



48 Jurtenkarten (24 kleine und 24 große Aufgaben)



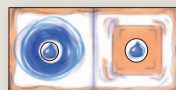
8 Ahnenkarten



4 Übersichten



12 Quellen (8 kleine und 4 große Quellen)



4 Bergquellen



12 Tiere (3 Plättchen je Farbe)



4 Bonuskarten



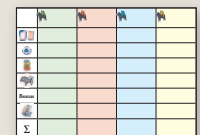
24 Quellfunde



4 Eisplättchen



6 Berge



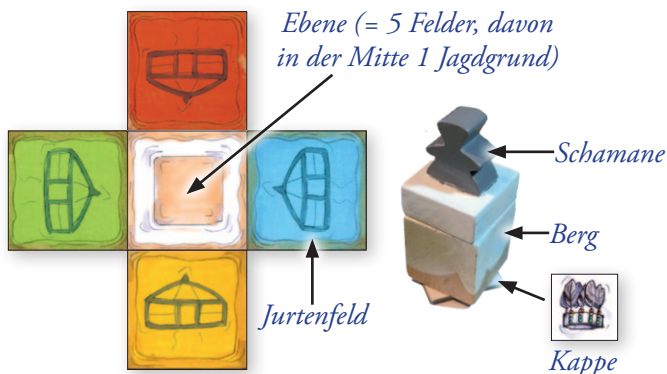
1 Wertungsblock

WEITERES SPIELMATERIAL (Kennerspiel)

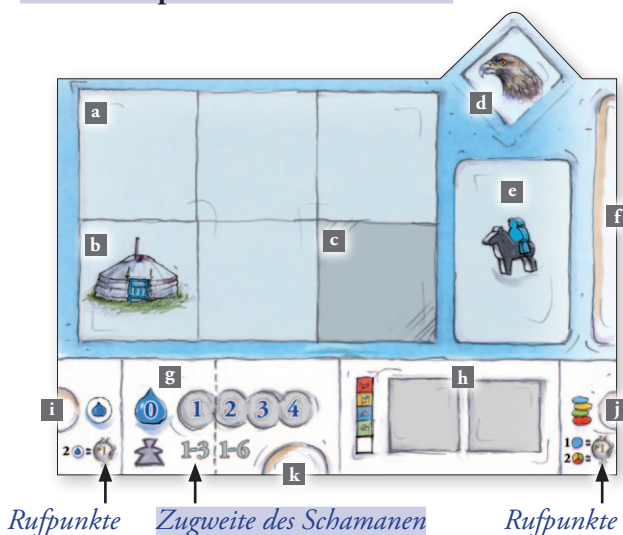


AUFBAU (Grund- / Kennerspiel)

- 1 Wähle ein **Reisetableau** und lege es vor dir aus.
- 2 Platziert die **Ebene** zwischen euch. Legt auf den Jagdgrund in der Mitte die **Kappe** und stellt 1 **Berg** darauf. Auf das Jurtenfeld deiner Farbe stellst du deinen **Elch**. Stellt den **Schamanen** auf den Berg.



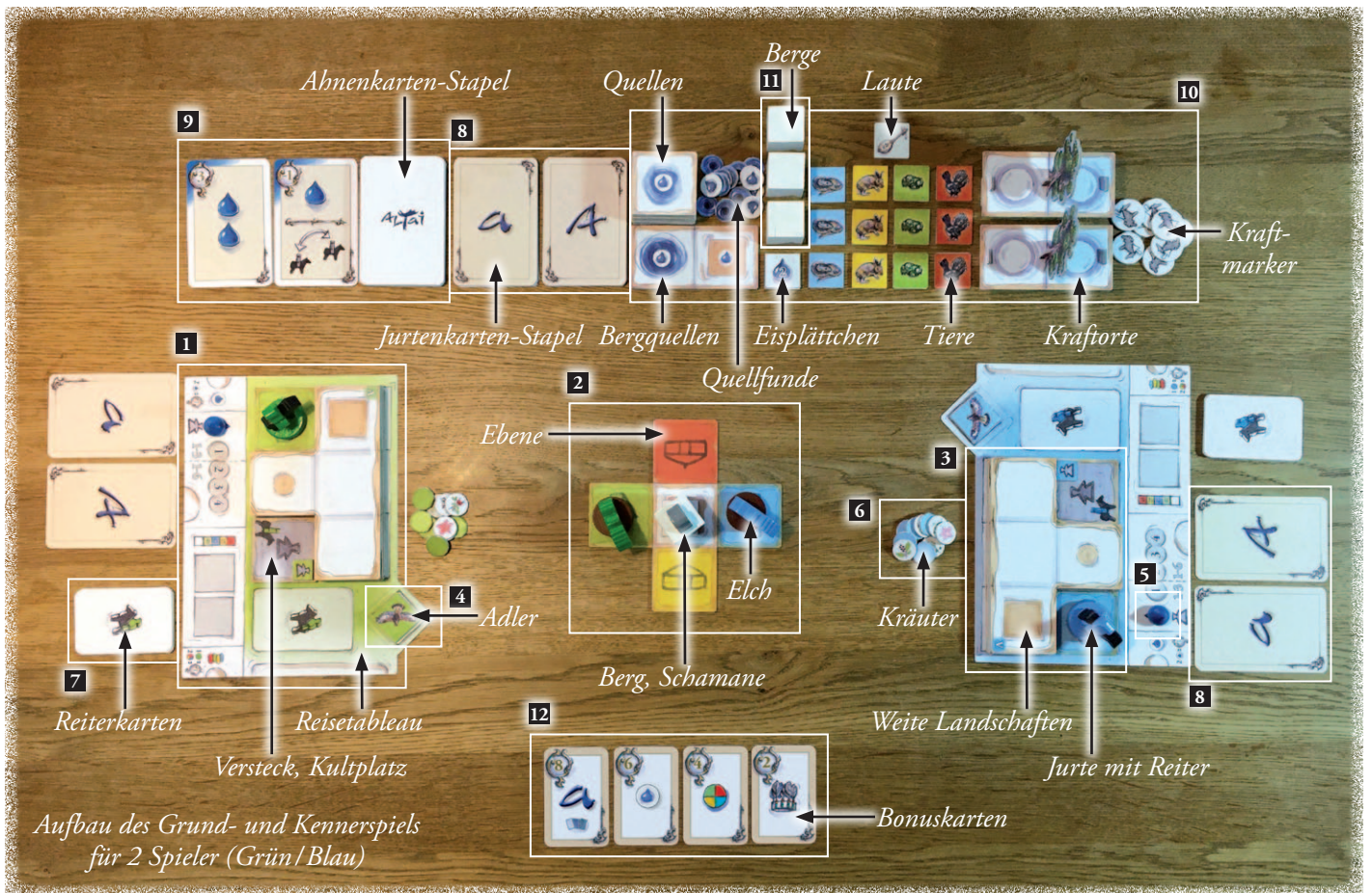
- 3 Staple deine **5 Weiten Landschaften** (sortiert von oben **A** bis nach unten **B**) auf deinem Reisetableau; lege deine **Jurte** in deren Bereich und stelle darauf deinen **Reiter**. Lege dein Versteck in dessen Bereich und staple darauf deinen Kultplatz mit Schamanenruf.






- 4 Platziere deinen **Adler** auf dessen Landeplatz.
- 5 Platziere deinen **Wasservorrat** auf die „0“ des Vorratsplatzes deines Reisetableaus.
- 6 Lege deine **10 Kräuter** neben deinem Reisetableau bereit.
- 7 Lege deine **6 Reiterkarten** verdeckt vor dir bereit; außerdem deine **Übersicht** (hier ohne Abbildung). Lege deine 3 speziellen Reiterkarten zusammen mit deinen anderen Karten verdeckt vor dir bereit.
- 8 Mischt jeweils verdeckt die **Jurtenkarten** und bildet 1 Stapel mit 24 kleinen Aufgaben (Rückseiten mit **a**) und 1 Stapel mit 24 großen Aufgaben (Rückseiten mit **A**). Ziehe **1 Karte** je Stapel und lege beide Karten verdeckt vor dir ab. Die restlichen Karten bilden die beiden Nachziehstapel.
- 9 Mischt verdeckt die **8 Ahnenkarten** und bildet 1 Stapel. Deckt je nach Spieleranzahl Karten vom Stapel auf und legt sie offen nebeneinander: bei 2 Spielern → **2 Karten**, bei 3 Spielern → **3 Karten** und bei 4 Spielern → **4 Karten**. Mischt die 8 speziellen Ahnenkarten vor dem Aufdecken in den Stapel ein.




Reisetableau (Spielerin Blau):

- Bereiche für die 5 Weiten Landschaften (→ **a**), die Jurte mit Reiter (→ **b**), das Versteck und den Kultplatz mit Schamanenruf (→ **c**).
- Landeplatz für den Adler (→ **d**).
- Ablage für ausgespielte Reiterkarten (→ **e**).
- Anlegebereich für Ahnen- und Jurtenkarten (→ **f**).
- Vorratsplatz für 4 **Wasser** (→ **g**).
- Gepäcktaschen für 2 **Plättchen** (→ **h**).
- Anlegebereiche für Quelfunde (→ **i**), aufgesammelte Kräuter (→ **j**) und Kraftmarker (→ **k**).



Aufbau des Grund- und Kennerspiels für 2 Spieler (Grün/Blau)

- 10** Stapelt die **Quellen** je nach Spieleranzahl und legt **Quellfunde** bereit:
bei 2 Spielern → 4 **kleine** auf 2 **große** und 12 ,
bei 3 Spielern → 6 **kleine** auf 3 **große** und 18 ,
bei 4 Spielern → 8 **kleine** auf 4 **große** und 24 .
Legt je nach Spieleranzahl → 2, 3 oder 4 **Bergquellen** und 2, 3 oder 4 **Eisplättchen** sowie unabhängig von der Spieleranzahl immer alle 12 **Tiere** bereit.
Legt immer die **Laute**, 2 **Kraftorte** und die verdeckt gemischten 8 **Kraftmarker** bereit.

- 11** Legt je nach Spieleranzahl weitere **Berge** bereit:
bei 2 Spielern → 3 , bei 3 Spielern → 4  und bei 4 Spielern → 5 .

- 12** Legt die 4 **Bonuskarten** offen für die Wertung bereit.


! Das Spielmaterial wie hier beim Aufbau unter **8** bis **11** beschrieben, bildet zusammen den allgemeinen Vorrat.

Bestimmt noch einen **Startspieler** für die Reise.

ABLAUF DER REISE (Grund- / Kennerspiel)

Beginnend mit dem Startspieler, spielt ihr nacheinander und im Uhrzeigersinn insgesamt **12 Runden**, in denen ihr 6x eure Landschaft erkundet und 6x euren Reiter bewegt. Beim Kennerspiel sind es insgesamt **17 Runden**, aufgrund der weiteren 2 Landschaften und der 3 speziellen Reiterkarten.

Aufbruchphase (erste Runde)

In der ersten Runde legst du an die Ebene eine Landschaft an. Wenn du am Zug bist, kannst du zwischen deiner obersten **Weiten Landschaft** (mit  gekennzeichnet) und deiner **Jurte mit Reiter** wählen. Sobald alle Spieler angelegt haben, endet die Aufbruchphase und damit die erste Runde der Reise (siehe S. 6 → **Landschaft erkunden**).

Erst nachdem du deine Jurte mit Reiter – in der Aufbruchphase oder im weiteren Spielverlauf – angelegt hast, kannst du ab dem nächsten Zug wahlweise 1 Reiterkarte ausspielen (siehe S. 10 → **Reiter bewegen**).

Im weiteren Spielverlauf musst du in deinem Zug immer eine der beiden **Pflichtaktionen** wählen und diese dann ausführen:

Landschaft erkunden

ODER

Reiter bewegen



Mit den **Sonderaktionen** kannst du *vor* der Pflichtaktion dein Wasser einsetzen, den Schamanen bewegen und rufen, *während* der Pflichtaktion deinen Elch wechseln und *nach* der Pflichtaktion die Aufgaben deiner Jurtenkarten erfüllen (siehe S. 12 → **Kräfte der Ahnen**).

Danach ist der **nächste** Spieler am Zug.

Das Spielziel

Die Erfüllung der Jurtenkarten (Aufgaben), das Finden von Quellen und Aufsammeln von Kräutern (usw.) bringt dir **Rufpunkte (RP)**. Nach der letzten Runde folgt die **Wertung** (siehe S. 14 → **Ende der Reise**).

LANDSCHAFT ERKUNDEN (Pflichtaktion)

Du verfügst zu Beginn des Grundspiels über **5 Weite Landschaften** mit jeweils markierten Kräuterstellen (→ **a**) und Jagdgründen (→ **b**), sowie über **1 Jurte mit Reiter**.

Beim Kennerspiel hast du weitere 2 Landschaften (siehe S. 8).

Um die Landschaft zu erkunden, legst du entweder 1 Weite Landschaft in der (von **A** bis **B**) vorgegebenen Reihenfolge ODER 1 andere Landschaft (Jurte mit Reiter, Kultplatz mit Schamanenruf, Versteck) in einer Reihenfolge deiner Wahl an. Du darfst deine ausgewählte Landschaft nach Belieben ausrichten bzw. drehen. In der Aufbruchphase (erste Runde) gibt es Einschränkungen für das Anlegen; im weiteren Spielverlauf kannst du deine Landschaft überall anlegen.



In der Aufbruchphase anlegen

In der ersten Runde musst du deine ausgewählte Landschaft an die **Ebene** anlegen (→ **c**) wie bei Spielerin Blau; und die Landschaft muss an mindestens einer Kante angrenzen (→ **d**) wie bei Spieler Grün. Du darfst dabei sowohl an dein Jurtenfeld als auch an alle fremden Jurtenfelder anlegen.

! Du darfst generell **nicht** über Eck (→ **x**) anlegen – weder in der Aufbruchphase noch im weiteren Spielverlauf.

Im weiteren Spielverlauf anlegen

In allen folgenden Runden darfst du deine Landschaft an irgendeiner Stelle deiner Wahl anlegen. Spielerin Blau legt nochmals 1 Weite Landschaft an die Ebene an (→ **e**) und findet dabei 1 Quelle; Spieler Grün bringt seine Jurte mit Reiter (→ **f**) ins Spiel.

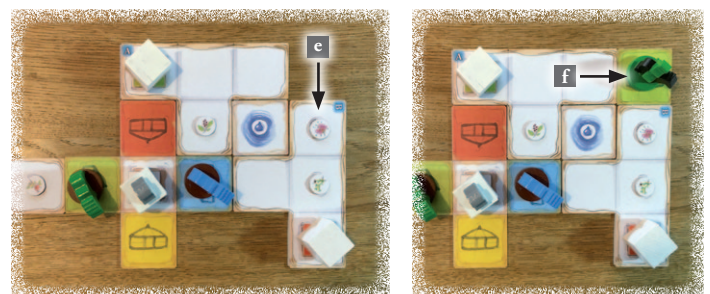
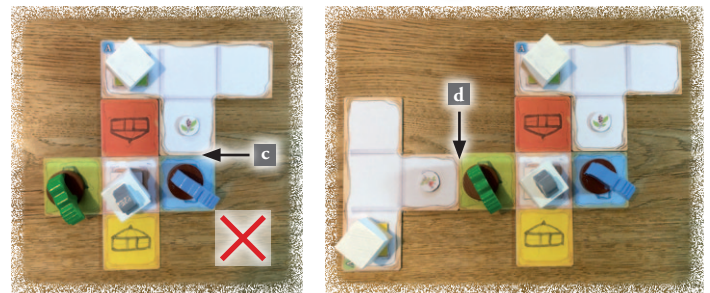
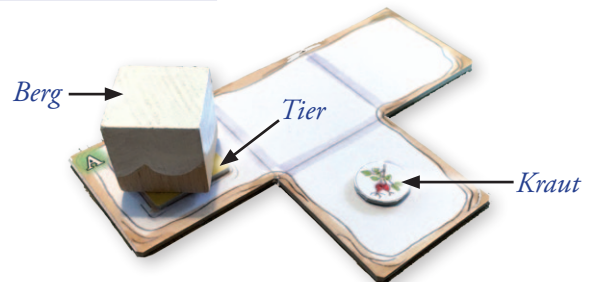
! Auch im weiteren Spielverlauf muss die Landschaft immer an mindestens einer Kante angrenzen.

Die angelegte Landschaft musst du – in der Aufbruchphase und im weiteren Spielverlauf – sofort *erkunden* (= bestücken). Deine Jurte legst du immer zusammen mit deinem Reiter an.

Beim Erkunden der Landschaft beachten:

- Auf die markierten Kräuterstellen platzierst du jeweils **1 Kraut** deiner Farbe.
- Auf die markierten Jagdgründe platzierst du aus dem allgemeinen Vorrat jeweils **1 Plättchen** (Tier/Kappe) deiner Wahl, stellst **1 Berg** aus dem allgemeinen Vorrat darauf und versteckst es so. Die Farbe des Plättchens bleibt sichtbar. Auf dem Berg kannst du optional deinen **Adler** einsetzen.

! Wenn kein Berg mehr im allgemeinen Vorrat ist, versetzt du **1 Berg** – der von irgendeinem Spieler in einer vorherigen Sonder-/Pflichtaktion platziert worden ist **und nicht mit einer Figur blockiert sein darf** – und versteckst es darunter.



Adler einsetzen

Versteckst du 1 Tier unter **1 Berg**, kannst du **1× pro Zug** deinen **Adler einsetzen** und von deinem Reisetableau dorthin fliegen lassen. Diese Option hast du bei Sonderaktion **A1** (siehe S. 12) ODER bei der Pflichtaktion. Wird dieser Berg von dir (oder einem beliebigen Spieler) auf einen anderen Jagdgrund versetzt bzw. entfernt, dann „stürzt“ der Adler auf das so entdeckte Plättchen, erbeutet es und bringt es dir sofort – **selbst dann, wenn du nicht am Zug bist**.

Beispiel: Der grüne Adler fliegt immer zurück zu Spieler Grün.

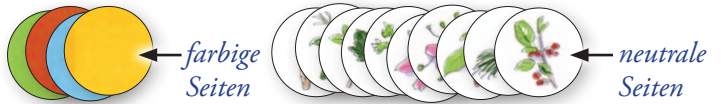
! Für das Plättchen muss 1 Gepäcktasche leer sein. Sonst kann es nicht erbeutet werden und bleibt auf dem Jagdgrund liegen, wenn der Berg versetzt wird. Der Adler fliegt immer zurück zum entsprechenden Reisetableau.



Kräuter platzieren

Platziere deine Kräuter mit den farbigen Seiten nach unten auf die freien Kräuterstellen. Mit (später) aufgesammelten Kräutern kannst du manche Jurtenkarten (Aufgaben) erfüllen und dafür am Ende der Reise **1 Bonuskarte** bekommen.

! Berücksichtige beim Anlegen, dass du die platzierten Kräuter nicht im selben Zug aufsammeln kannst.



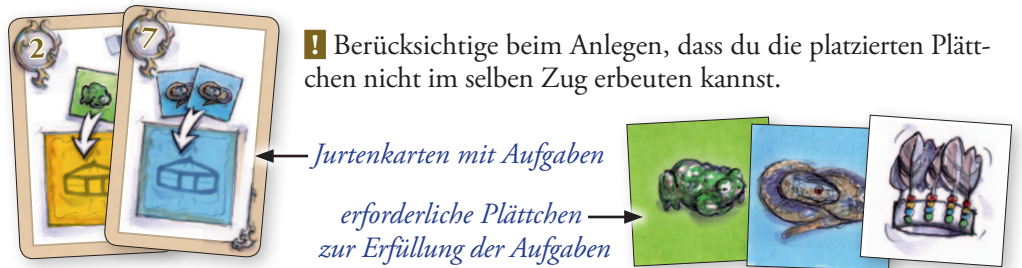
Tiere / Kappe verstecken

Platziere das ausgewählte Tier (oder die Kappe) auf den freien Jagdgrund und verstecke es. Wenn ein Tier momentan nicht verfügbar ist, musst du ein anderes nehmen und platzieren. Ist die **Kappe** verfügbar, kannst du sie ebenso nehmen. Zur Erfüllung der meisten Jurtenkarten (Aufgaben) sind Tiere in bestimmten Farben erforderlich, die du (später) erbeuten musst. Die erbeutete Kappe ist als beliebige Farbe ablieferbar, um damit Aufgaben zu erfüllen. Außerdem kannst du für die Kappe am Ende der Reise **1 Bonuskarte** bekommen.

Berg versetzen und Tier / Kappe entdecken

Im weiteren Spielverlauf platziert du das ausgewählte Tier (oder die Kappe) auf den freien Jagdgrund und versteckst es. Ist kein Berg mehr im allgemeinen Vorrat, darfst du irgendeinen **bereits platzierten Berg versetzen**. Dadurch wird das dort versteckte Plättchen (Tier / Kappe) *entdeckt* (= freigelegt). Auf entdeckte Plättchen darfst du keinen Berg mehr stellen.

! Berücksichtige beim Anlegen, dass du die platzierten Plättchen nicht im selben Zug erbeuten kannst.



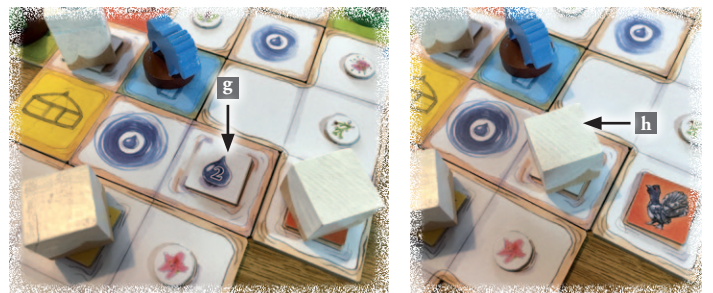
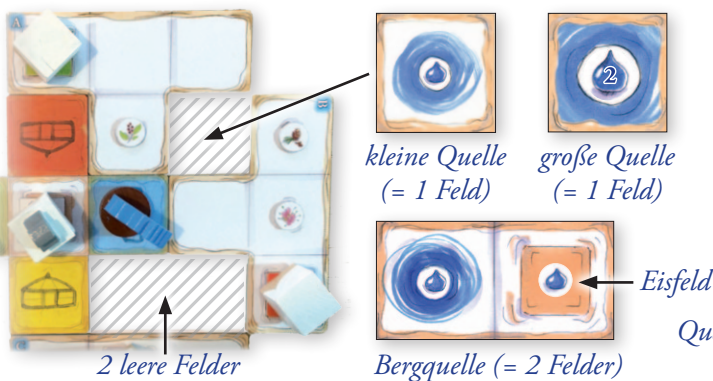
Quelle / Bergquelle finden

Umschließt du durch Anlegen von Landschaften orthogonal von allen Seiten **1 leeres Feld**, findest du **1 kleine / große Quelle**; umschließt du **2 leere Felder**, findest du **1 Bergquelle**. Diese musst du jeweils aus dem allgemeinen Vorrat nehmen und *zusätzlich* in die leeren Felder legen. **Hinweis:** Die **großen Quellen** sind unten im Stapel. Du erhältst aus dem allgemeinen Vorrat für jede kleine Quelle → **1 Quellfund**, für jede große Quelle und jede Bergquelle → **2 Quellfunde**. Lege diese zu deinem Reisetableau. Du brauchst sie, um manche Jurtenkarten zu erfüllen und kannst dafür am Ende der Reise **Rufpunkte** und **1 Bonuskarte** bekommen.

Eisplättchen platzieren

Mit jeder Bergquelle kommt 1 Eisplättchen ins Spiel. Dieses platziert du auf das Eisfeld (→ **E**) und stellst aus dem allgemeinen Vorrat bzw. versetzt dann – *nach* dem Erkunden der angelegten Landschaft – **1 Berg** darauf (→ **h**). **Hinweis:** Das Feld links neben dem Eisfeld ist für den weiteren Spielverlauf wie eine kleine Quelle geregelt.

! Quellen sind die Voraussetzung, um u. a. den Wasservorrat auffüllen zu können und die Reichweite der Reiterkarten zu vergrößern (siehe S. 11 → Quelle erreichen).



Beispiel: Spielerin Blau legt 1 Weite Landschaft an, findet 1 Bergquelle und erhält dafür 2 Quellfunde.

Spalten (leere Felder) in der Landschaft

Wenn leere Felder so mit Landschaften umschlossen werden, dass keine Landschaft mehr hineinpasst, entstehen Spalten (→ **i**). Außerdem, wenn es im allgemeinen Vorrat keine Quellen mehr gibt und niemand mehr Landschaften hat, um die leeren Felder zu schließen. **Wenn beide Kraftorte blockiert sind** (siehe S. 9).

! Über Spalten (leere Felder) darf mit keiner Figur gezogen werden. **Ausnahme:** Einsatz der Trommelkarte „Spalte überbrücken“ aus Modul II (siehe S. 23).



Kultplatz (Landschaft)

In deinem Zug kannst du, wie auf S. 6 geregelt, **1 Kultplatz mit Schamanenruf** an irgendeiner Stelle deiner Wahl anlegen. Auf dem angelegten Kultplatz kannst du mit dem Reiter spezielle Ahnenkarten einlösen (→ Sonderaktion **A1**). Der Schamanenruf ermöglicht es dir zudem, den Schamanen auf deinen Kultplatz zu versetzen (→ **a**) und von dort fortzubewegen (→ Sonderaktion **A2**).

! In der Aufbruchphase darfst du keinen Kultplatz anlegen.



Beispiel: Spieler Grün hat im Spielverlauf seinen Kultplatz mit Schamanenruf angelegt. Jetzt möchte er von dort den Schamanen bewegen (um in der Nähe des Kultplatzes 1 Berg zu schieben und damit 1 Tier freizulegen). Dazu setzt er seinen Schamanenruf ein und versetzt die neutrale Figur auf seinen Kultplatz.

Versteck (Landschaft)

In deinem Zug kannst du, wie auf S. 6 geregelt, **1 Versteck** an irgendeiner Stelle deiner Wahl anlegen. Das Versteck hat 1 Jagdgrund, den du sofort erkunden musst. Dazu platzierst du darauf 1 Tier deiner Wahl (bzw. nach Verfügbarkeit). Anschließend unter **1 Berg** verstecken (→ **b**).

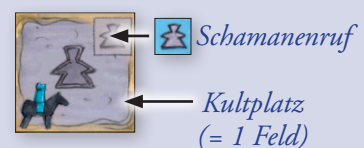
! In der Aufbruchphase darfst du kein Versteck anlegen.



Beispiel: Spieler Grün legt sein Versteck an, platziert 1 Tier in seiner Farbe und versetzt darauf 1 Berg (von 1 Bergquelle). Damit legt er gleichzeitig 1 Eisplättchen frei.

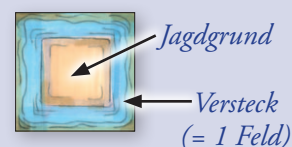
Spezielle Ahnenkarten („Schamane“) einlösen:

- Das Einlösen von 1 speziellen Ahnenkarte kostet die angegebene Menge Wasser. Die Karte mit **-1 Rufpunkt** ermöglicht es, den Standort des Schamanen einmalig und sofort mit dem Standort irgendeines Reiters zu wechseln. Die Karte mit **-2 Rufpunkten** ermöglicht es, den Standort des Schamanen einmalig und sofort mit dem Standort irgendeines Elchs zu wechseln. **Achtung: Wenn der Schamane auf 1 Berg steht, ist das Einlösen dieser Karten nicht möglich!**
- Um die Karten mit **2, 4 und 6 Rufpunkten** einzulösen, muss dein Reiter zu Beginn deines Zugs auf deinem Kultplatz (Zielfeld) stehen. Das Gleiche gilt für die Karten mit **8 und 9 Rufpunkten**. Bei diesen musst du, **zusätzlich** zu der Menge Wasser, die erforderlichen Tiere bzw. die Kappe in deinen Gepäcktaschen mitführen. **Hinweis:** Dafür kannst du auch ein freigelegtes Plättchen aus deinem Versteck verwenden.
- Vor der Pflichtaktion kannst du dann die spezielle Ahnenkarte einlösen. Danach leerst du deinen Wasservorrat und gibst ggf. die Plättchen zurück in den allgemeinen Vorrat.



Das Versteck hat besondere Eigenschaften:

- Platzierst du darauf 1 Tier in der **gleichen Farbe** wie dein Versteck, und wird es entdeckt, darfst nur du es erbeuten (wenn du möchtest). Es ist in jedem Fall vor den Mitspielern sicher. Tiere in anderen Farben können dagegen von allen Spielern erbeutet werden. Das Gleiche gilt für die Kappe, die ebenfalls auf dem Jagdgrund platziert werden darf.
- Dein Versteck erweitert die Gepäcktaschen deines Reisetableaus. Sobald das versteckte Tier (oder auch die Kappe) entdeckt ist, kannst du es – **ohne es vorher erbeuten zu müssen** – direkt auf dem Zielfeld abliefern und Aufgaben erfüllen (→ Sonderaktion **C**). Danach gibst du das Plättchen aus deinem Versteck zurück in den allgemeinen Vorrat.
- Das Plättchen im Versteck kannst du mit erbeuteten Tieren, die du in den Gepäcktaschen deines Reisetableaus mitführst, kombinieren. Somit ermöglicht dir dein Versteck, bis zu 3 Tiere gleichzeitig abzuliefern. Es ist ebenso mit anderen Anforderungen (Quellfunde, Kräuter) kombinierbar.



Kraftort finden

Umschließt du durch Anlegen von Landschaften orthogonal von allen Seiten **2 leere** Felder (wie bei 1 Bergquelle), findest du wahlweise **1 Kraftort**, den du dir aus dem allgemeinen Vorrat nimmst und *zusätzlich* in die leeren Felder stellst (→ **c**).

Kraftmarker platzieren, aufsammeln und einsetzen:

- Auf die freien Kraftfelder platzierst du aus dem allgemeinen Vorrat jeweils verdeckt **1 Kraftmarker**. Unter beide darfst du heimlich drunterschaun und auf einen Marker optional deinen **Elch wechseln** (→ Sonderaktion **B**).
- Um den Kraftmarker aufzusammeln, musst du deinen **Elch mit deinem Reiter wechseln** (→ Sonderaktion **B**). Nach dem Standortwechsel steht dein Reiter auf dem Kraftmarker und der Elch auf deiner Jurte. Der andere Kraftmarker kann nur so (auch von den Mitspielern) aufgesammelt werden. Du kannst deinen Elch jederzeit (mit Sonderaktion **B**) auf einen unbesetzten Kraftmarker wechseln und im selben bzw. in einem späteren Zug dann mit deinem Reiter zum Kraftort wechseln, um den Marker aufzusammeln. Deinen Elch darfst du weiterhin nur **2× pro Zug** wechseln. Je nach Zugweite darf dein Reiter auf dem Kraftort auch stehen bleiben. Um den Kraftort wieder zu verlassen, ziehst du deinen Reiter entsprechend der Zugweite deiner ausgespielten Reiterkarte auf irgendein angrenzendes Feld hinab. **Achtung: Erreichbar sind Kraftorte nur über Kraftmarker!**
- Ein Teil der Kraftmarker bringt dir dauerhafte Effekte (∞); diese Marker legst du jeweils offen zu deinem Reisetableau. Ein anderer Teil bringt dir sofortige Effekte (1×); diese sind optional und kommen, nachdem du sie eingesetzt hast oder ggf. auch ungenutzt, aus dem Spiel.

Kraftort versetzen

Findest du 1 Kraftort und es ist keiner mehr im allgemeinen Vorrat, dann darfst du 1 bereits platzierten Kraftort versetzen – gleichgültig, ob die Kraftfelder frei sind oder darauf noch Kraftmarker liegen. Auf freie Kraftfelder platzierst du wieder jeweils 1 Kraftmarker (siehe oben). Blockierte Kraftorte, auf denen Figuren stehen, darfst du nicht versetzen.

! Spalten entstehen (siehe S. 7), wenn du Kraftorte findest, aber keine aus dem Vorrat nehmen bzw. versetzen kannst.

Die Effekte der Kraftmarker



Am Ende der Reise erhältst du den **Wasser-Bonus je 1**

Wasser in deinem Wasservorrat → **2 Rufpunkte.** (∞)



Das Einlösen von 1 Ahnenkarte kostet dich ab jetzt **1 Wasser**

weniger → die Karte muss aber mehr als **1** kosten. (∞)



Sofort deine **Quellfunde 1:1 wechseln** und deinen Wasservorrat auffüllen. Die sind aus dem Spiel. (1×)



Sofort aus dem Wasservorrat eines Mitspielers **1 Wasser rauben** und deinen Vorrat damit auffüllen. (1×)



Am Ende der Reise erhältst du den **Tier-Bonus je Tier** in deinem Gepäck UND deinem Versteck → **3 Rufpunkte.** (∞)



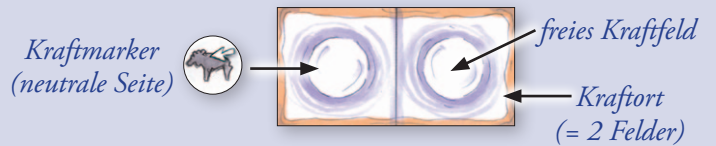
Du darfst von 1 Stapel (*a/A*) 1 Jurtenkarte ziehen und ab jetzt **1 Karte mehr** auf der Hand halten → 3 Karten. (∞)



Sofort deinen **Adler wechseln** und vom Reisetableau ODER Berg auf 1 freien Berg versetzen. (1×)



Sofort aus der Gepäcktasche eines Mitspielers **1 Tier rauben** und auf deine leere Gepäcktasche legen. (1×)



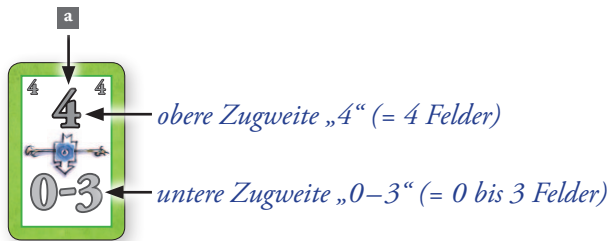
Beispiel: Spieler Grün hat einen Kraftort gefunden und sich für einen Kraftmarker entschieden, auf den er in diesem Zug seinen Elch wechselt. Den Kraftmarker möchte er jetzt aber noch nicht aufsammeln, da er den Standort seines Elchs mit seinem Reiter auch erst in einem späteren Zug wechseln kann (um dann den Effekt des Kraftmarkers zu nutzen).

REITER BEWEGEN (Pflichtaktion)

Du verfügst beim Grundspiel über **6 Reiterkarten**, die du verdeckt auf der Hand hältst (bzw. vor dir liegen hast). Die Karten haben verschiedene Zugweiten (→ **a**). Erst nachdem du deine **Jurte mit Reiter** angelegt hast, kannst du aus deinen Karten wählen, welche davon du ausspielst.

Beim Kennerspiel hast du außerdem 3 spezielle Reiterkarten (siehe S. 11).

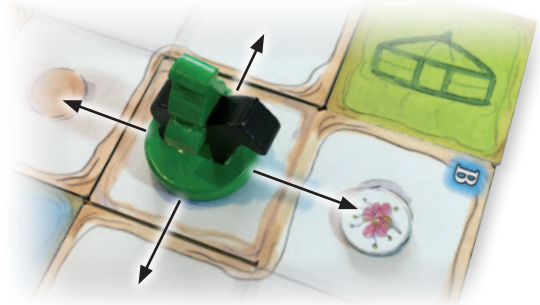
Um deinen Reiter zu bewegen, spielst du 1 Reiterkarte aus. Je nach Karte und Zugweite ziehst du deinen Reiter damit **bis zu 6 Felder weit** über alle Landschaften und die Ebene (mit Doppelzug → **b**) kannst du die Reichweite jeder Karte vergrößern). Im weiteren Spielverlauf kannst du so Kräuter aufsammeln, Tiere (bzw. die Kappe) erbeuten und Quellen erreichen. Pro Reiterkarte hast du **2 Zugweiten** zur Auswahl, entweder die obere Zugweite ODER die untere Zugweite. Die **obere** Zugweite ist fix, d. h. du musst die vorgegebene Anzahl Felder entsprechend ziehen. Die **untere** Zugweite ist variabel, d. h. du darfst die Anzahl Felder (je nach Karte) selbst bestimmen.



Beim Bewegen des Reiters beachten:

- Du darfst in deinem Zug mit deinem Reiter nur **waagrecht** und/oder **senkrecht** ziehen. Es ist erlaubt, dabei die Zugrichtung zu ändern. Und du darfst mit deinem Reiter auf Felder auch vor- und zurückziehen sowie Felder kreuzen.
- Über besetzte Felder, auf denen andere Figuren (Reiter, Elch, Schamane) stehen, darfst du hinwegziehen – dabei zählst du das Feld mit. Aber du darfst deinen Zug darauf **nicht** beenden und stehen bleiben. **Ausnahme: Besetzte Jurte** (siehe S. 13 → Sonderaktion **C**).
- Über Felder, auf denen Berge (mit Adler) stehen, darfst du ziehen. Allerdings erfordert das **2 Felder** der Zugweite, um hinaufzuziehen, und 1 Feld, um hinabzuziehen. Es ist erlaubt, von einem Berg auf einen direkt angrenzenden Berg zu ziehen. Das erfordert ebenfalls **2 Felder** der Zugweite. Du darfst mit deinem Reiter generell **nicht** auf einem Berg stehen bleiben und den Berg blockieren – das darfst du nur mit dem Schamanen (neutrale Figur).

! Lege nach dem Ziehen des Reiters die jeweils ausgespielte Karte offen auf deinem Reisetableau ab und bilde dort deinen persönlichen Ablagestapel.

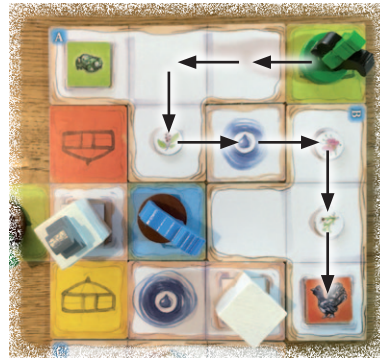


Kräuter aufsammeln

Ziehst du deinen Reiter auf bzw. über unbesetzte Felder mit platzierten Kräutern, kannst du diese unterwegs aufsammeln. Du darfst dabei unbegrenzt viele eigene und fremde Kräuter aufsammeln und zu deinem Reisetableau legen (→ **b**).

Für aufgesammelte Kräuter der eigenen Farbe bekommst du am Ende der Reise mehr **Rufpunkte** als für fremde Farben.

! Alle Spieler können eigene / fremde Kräuter aufsammeln – unabhängig davon, wer sie platziert hat.



Tiere / Kappe erbeuten

Ziehst du deinen Reiter auf bzw. über unbesetzte Felder mit entdeckten Tieren (→ **c**) bzw. der Kappe, kannst du diese unterwegs *erbeuten* (= mitnehmen) und auf die leeren Gepäcktaschen deines Reisetableaus legen. Du darfst max. **2 Plättchen** mitnehmen – bis du diese ablieferst, um Aufgaben zu erfüllen, und deine Gepäcktaschen wieder leer werden. Dafür bekommst du am Ende der Reise dann **Rufpunkte**.

! Entdeckte Tiere (freigelegte Plättchen) können optional alle Spieler erbeuten – unabhängig davon, wer sie platziert hat.

Eisplättchen mitnehmen

Du kannst Eisplättchen wie entdeckte Tiere unterwegs im Gepäck mitnehmen. In einem späteren Zug kannst du diese *schmelzen* (= umwandeln) und deinen Wasservorrat damit um **2 Wasser** auffüllen (siehe S. 12 → Sonderaktion **A1**).



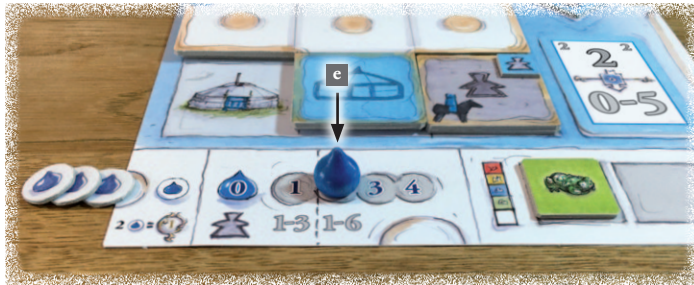
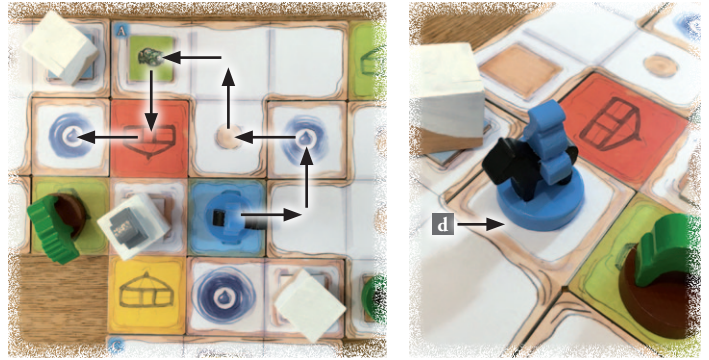
Quelle erreichen

Erreichst du in deinem Zug genau ein unbesetztes Feld mit Quelle (→ **d**), kannst du deinen Wasservorrat auffüllen: bei kleiner Quelle um **1 Wasser**; bei großer Quelle um **2 Wasser**. Der Wasservorrat (→ **e**) ist bis max. **4 Wasser** auffüllbar – bis du diesen durch Sonderaktionen (siehe S. 12) wieder leerst.

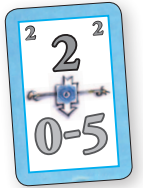
Mit Doppelzug die Reichweite vergrößern

Nur wenn du die Quelle mit der **oberen** Zugweite erreichst, darfst du **1 Doppelzug** machen. Dann kannst du **zusätzlich** mit der unteren Zugweite deinen Zug fortsetzen (und ggf. noch ein Feld mit Quelle erreichen).

! Quellen stehen jedem Spieler zur Verfügung – unabhängig davon, wer sie gefunden hat.



Beispiel: Spielerin Blau spielt die 2er-Karte und erreicht mit der oberen Zugweite „2“ genau 1 kleine Quelle. Sie darf nun **1 Doppelzug** machen und ihren Zug mit der unteren Zugweite um bis zu 5 Felder weit fortsetzen. Dabei erreicht sie 1 weitere kleine Quelle und kann ihren Wasservorrat mit diesem Zug um insgesamt **2 Wasser** auffüllen. Das unterwegs erbeutete grüne Tier legt sie auf 1 leere Gepäcktasche ihres Reisetableaus.



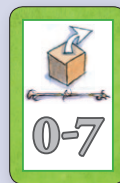
Spezielle Reiterkarten

Die speziellen Reiterkarten stehen dir von Beginn an wahlweise zur Verfügung. Deine Jurte mit Reiter muss (wie bei den Karten des Grundspiels) bereits angelegt sein.

Die Karten haben jeweils besondere Eigenschaften:



Zuerst deinen Reiter **7 Felder weit** ziehen UND dann von einem **beliebigen Standort** mit deinem Elch wechseln – **zusätzlich** zur Sonderaktion **B**. Umgekehrt ist ebenso möglich, d. h. zuerst wechseln und dann ziehen.

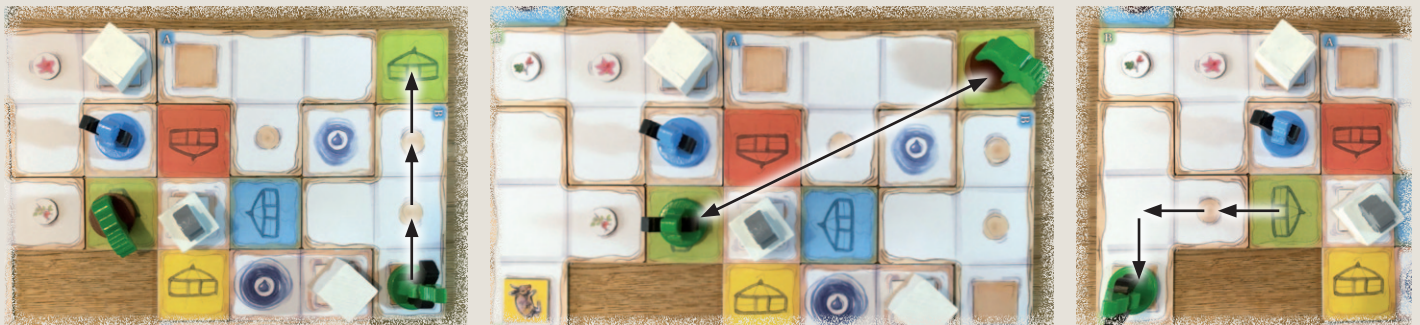


Einen bereits platzierten **Berg entfernen**, d. h. in den allgemeinen Vorrat zurücklegen UND deinen Reiter **0 bis 7 Felder weit** ziehen. Umgekehrt ist ebenso möglich. Solltest du dabei 1 Plättchen (Tier/Kappe) entdecken, darfst du es im selben Zug erbeuten.



Die obere Zugweite ist ebenfalls variabel, d. h. du kannst deinen Reiter **1 bis 6 Felder weit** ziehen. Erreichst du – nach einer Zugweite deiner Wahl – 1 Quelle, darfst du **1 Doppelzug** machen und deinen Zug um bis zu 6 Felder weit fortsetzen.

Zug mit „Reiter bewegen“ (Pflichtaktion) und „Elch mit Reiter wechseln“ (siehe S. 13 → Sonderaktion B)



gewählte obere Zugweite „6“ (= 6 Felder)



Beispiel: Spieler Grün möchte 1 gelbes Tier erbeuten, das bereits entdeckt ist. Er wählt dafür als Pflichtaktion „Reiter bewegen“ (und spielt die 6er-Karte). Von der gewählten Zugweite zieht er zunächst 3 Felder weit zu seiner Jurte, wechselt mit seinem Elch den Standort (Sonderaktion B), zieht die restlichen 3 Felder weiter, sammelt dabei unterwegs 1 Kraut auf, und erreicht das Tier. Dieses kann er nun erbeuten und auf 1 leere Gepäcktasche seines Reisetableaus legen.

KRÄFTE DER AHNEN (Sonderaktionen)

Du kannst die Kräfte der Ahnen erst dann vollständig nutzen, wenn dein Reiter (Figur) im Spiel ist. Die Sonderaktionen sind optional und *zusätzlich* zur gewählten Pflichtaktion (Landschaft erkunden / Reiter bewegen). Du hast die Wahl, welche und wie viele du in deinem Zug nutzt:

→ Sonderaktionen *vor* der Pflichtaktion:

A1) Wasser einsetzen

A2) Schamane bewegen und rufen

→ Sonderaktion *während* der Pflichtaktion:

B) Elch wechseln

→ Sonderaktion *nach* der Pflichtaktion:

C) Jurtenkarten (Aufgaben) erfüllen und Laute tauschen

A1) Wasser einsetzen

Um Wasser einsetzen zu können, musst du davor Quellen erreichen und / oder Eisplättchen mitnehmen.

Eisplättchen schmelzen

Mit 1 Eisplättchen kannst du deinen Wasservorrat um **2 Wasser** auffüllen. Das umgewandelte Plättchen kommt danach aus dem Spiel.

Hast du so deinen Wasservorrat aufgefüllt, dann kannst du *vor* der Pflichtaktion bis zu **4 Wasser** einsetzen. Die folgenden Einsatzmöglichkeiten darfst du jeweils **1× pro Zug** auswählen und nach Belieben kombinieren.

Beispiel: Zuerst 1 Ahnenkarte tauschen und diese sofort einlösen.

Einsatzmöglichkeiten für Wasser:

- 1 Ahnenkarte ODER 1 Jurtenkarte tauschen → kostet **1 Wasser**.
- 1 Ahnenkarte der Auslage, die du frei aussuchen darfst, einlösen → kostet **1 bis 3 Wasser**.

Spezielle Ahnenkarten einlösen (siehe S. 8).

- 1 Tier aus dem allgemeinen Vorrat auf 1 freien Jagdgrund platzieren UND unter 1 frei wählbaren Berg verstecken → kostet **1 Wasser**. Dabei kannst du deinen **Adler einsetzen** und von deinem Reisetableau dorthin fliegen lassen (siehe S. 6).

! Leere danach deinen Wasservorrat auf dem Reisetableau um die eingesetzte Menge Wasser.

Beim Einsetzen beachten:

- Du kannst 1 Ahnenkarte aus dem Ahnenkarten-Stapel aussuchen und mit 1 Karte der Auslage tauschen. Mische diese anschließend in den Stapel ein. Für das Tauschen von 1 Jurtenkarte (*a* für *a* / *A* für *A*) darfst du den jeweiligen Stapel mit Jurtenkarten wählen und verdeckt durchsuchen. Die neue Jurtenkarte legst du verdeckt vor dir ab und mischst deine alte Karte in den entsprechenden Stapel ein.
- Das Einlösen von 1 Ahnenkarte kostet die je nach Karte angegebene Menge Wasser und bringt dir **Rufpunkte** (→ **a**). Die beiden Karten mit **-1 Rufpunkt** haben eine besondere Eigenschaft: Du darfst einmalig und sofort den Standort deines Reiters mit einem fremden Reiter deiner Wahl wechseln. Lege die eingelöste Ahnenkarte offen zu deinem Reisetableau (→ **b**). Decke danach 1 Ahnenkarte vom Stapel auf und ergänze damit wieder die Auslage entsprechend der Spieleranzahl.
- Wenn kein Tier mehr im allgemeinen Vorrat ist, kannst du nur den Berg auf den freien Jagdgrund versetzen.



A2) Schamane bewegen und rufen

Hast du *nach* der Sonderaktion „Wasser einsetzen“ noch Wasser übrig, dann kannst du *vor* der Pflichtaktion den Schamanen bewegen. Das kostet dich **kein Wasser**.

Zugweite des Schamanen:

- Bei **1 Wasser** → **1 bis 3 Felder weit** ziehen.
- Bei **2 (oder mehr) Wasser** → **1 bis 6 Felder weit** ziehen.

Den Schamanen rufen

Sobald du deinen Kultplatz angelegt hast, kannst du den Schamanen einmalig mit dem **Schamanenruf** von jedem Standort auf deinen Kultplatz versetzen; der Ruf ist danach aus dem Spiel. Den Schamanen (ohne Schamanenruf) später noch mal zu deinem Kultplatz rufen → kostet **1 Wasser**.

! Du kannst auch zuerst den Schamanen rufen und danach bewegen; oder ihn nur bewegen bzw. nur rufen.

Beim Bewegen des Schamanen beachten:

- Grundsätzlich gelten dieselben Regeln wie für Reiter, z. B. nur **waagrecht** und/oder **senkrecht** ziehen (siehe S. 10).
- Du darfst mit dem Schamanen auf einem Berg (mit Adler) stehen bleiben. Solange er dort steht, ist dieser **blockiert**.
- Mit dem Schamanen kannst du **1 Berg schieben** (→ **c**) und damit ein Plättchen entdecken. Das erfordert **3 Felder** der Zugweite des Schamanen je geschobenem Feld. Du darfst den Berg nur auf freie Felder und in eine Richtung schieben; ein Adler wird dabei mitgeschoben. Und du darfst Berge nie über den Rand der Landschaft bzw. in eine Spalte schieben.



B) Elch wechseln

Du kannst *während* der Pflichtaktion den Standort deines Elchs wechseln und von deinem Jurtenfeld (der Ebene) auf deine unbesetzte Jurte versetzen (→ **d**). Das geht auch umgekehrt und zwischen deinen Jurten außerhalb der Ebene, da die Weite Landschaft **D** ebenfalls 1 Jurtenfeld hat.

Elch mit Reiter wechseln

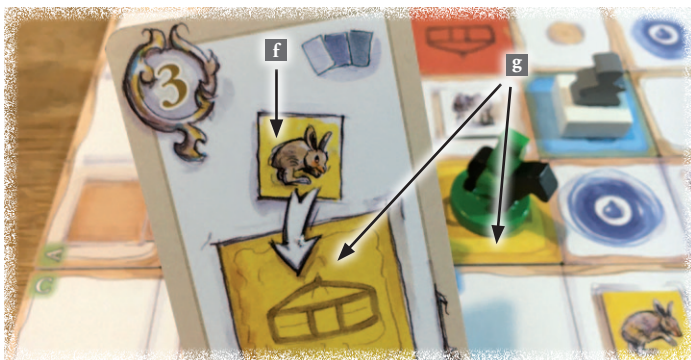
Dazu ziehst du deinen Reiter auf deine unbesetzte Jurte (oder stehst darauf) und wechselst mit deinem Elch, der auf der Ebene steht, den Standort (→ **e**). Das geht auch umgekehrt und zwischen deinen Jurten außerhalb der Ebene. Du kannst deinen Elch zu einem Kraftort wechseln und den Elch von dort mit deinem Reiter wechseln (siehe S. 9).

! Jurten und Kraftorte musst du nicht genau erreichen, du kannst also nach dem Standortwechsel weiterziehen.

C) Jurtenkarten (Aufgaben) erfüllen

Um eine Aufgabe zu erfüllen, musst du meistens Tiere (→ **f**) erbeuten und in deinem Gepäck mitnehmen. Dann ziehst du deinen Reiter auf das Zielfeld der Jurtenkarte (→ **g**). Je nach Aufgabe kann dieses sowohl in deiner als auch einer fremden Farbe sein. **Achtung: Das Zielfeld darf von 1 fremden Reiter besetzt sein!** Die erforderlichen Tiere, Kappe (als beliebiges Tier), Laute, Quellfunde und Kräuter kannst du nun abliefern und so *nach* der Pflichtaktion die Aufgabe erfüllen. Dein Versteck erweitert die Gepäcktaschen (siehe S. 8).

! Zur Erfüllung musst du deinen Zug auf dem Zielfeld beenden bzw. durch einen früheren Zug bereits darauf stehen.



Beispiel: Spieler Grün erfüllt diese kleine Aufgabe, indem er 1 gelbes Tier erbeutet, seinen Zug auf 1 gleichfarbigen Jurte – dem Zielfeld – beendet und es dort abliefern.

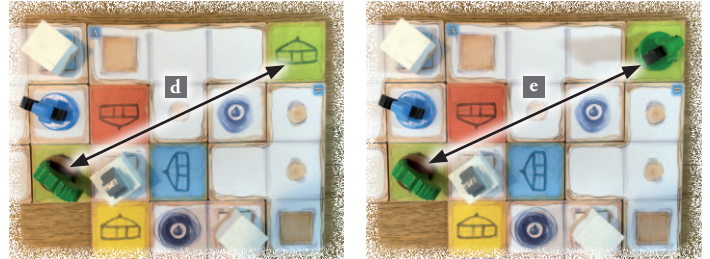
Laute tauschen

Du kannst 1 Tier aus deiner Gepäcktasche mit der **Laute** tauschen (wenn verfügbar). Diese Option hast du bei Sonderaktion **C**. Das Tier gibst du dann zurück in den allgemeinen Vorrat und nimmst von dort die Laute. Lege sie auf die geleerte Gepäcktasche ODER auf 1 Tier, das du in der anderen Gepäcktasche mitführst – und diese damit erweiterst.

Beim Wechseln beachten:

- Deinen Elch darfst du **2x pro Zug** wechseln → **1x** „nur Elch“ und → **1x** „Elch mit Reiter“. Umgekehrt ist ebenso möglich und zu jedem Zeitpunkt der Pflichtaktion.
- Dein Reiter steht nach dem Wechseln dort, wo vorher dein Elch stand. Der Standortwechsel verbraucht keine Zugweite.

Beispiel: Spieler Grün zieht seinen Reiter auf seine unbesetzte Jurte, und wechselt den Standort seines Elchs mit seinem Reiter.



Beim Erfüllen beachten:

- Die Erfüllung von kleinen Aufgaben (**a**), z. B. **1 Tier** auf 1 andersfarbigen Jurte (Zielfeld) abliefern, bringt dir **1 bis 3 Rufpunkte**. Für erfüllte kleine Aufgaben kannst du am Ende der Reise **1 Bonuskarte** bekommen.
- Die Erfüllung von großen Aufgaben (**A**), z. B. **1 Quellfund** und **2 Kräuter** auf 1 Jurte abliefern, bringt dir **4 bis 7 Rufpunkte**.
- Beendest du deinen Zug auf einem Zielfeld, kannst du in diesem Zug unterwegs erbeutete Tiere bereits abliefern und damit die Aufgabe von 1 Jurtenkarte erfüllen. Du kannst 2 Jurtenkarten mit dem gleichen (z. B. roten) Zielfeld auf einmal erfüllen, wenn du alles dafür Erforderliche abliefern kannst.
- Lege die erfüllte Jurtenkarte offen zu deinem Reisetableau. Die abgelieferten Plättchen gibst du zurück in den allgemeinen Vorrat; die Quellfunde und Kräuter kommen ganz aus dem Spiel. Ziehe anschließend Jurtenkarten nach: für eine erfüllte kleine Aufgabe vom **a**-Stapel; für eine erfüllte große Aufgabe vom **A**-Stapel.



Besetzte Jurte (Zielfeld)

Ist die Jurte von 1 fremden Reiter besetzt, darfst du dort nur dann Aufgaben erfüllen, wenn du **1** der erforderlichen Plättchen (Quellfunde / Kräuter) dem entsprechenden Spieler gibst. Alles was du mehr abliefern musst, gibst du regulär zurück in den allgemeinen Vorrat. Es ist nicht erlaubt, dass du deinen Zug darauf beendest **ohne** eine Aufgabe zu erfüllen.

Tier (Farbe) kopieren und abliefern


Mit der Laute kannst du 1 Tier im Gepäck kopieren und zur Erfüllung einer Aufgabe – auch zusammen mit dem kopierten Tier – auf dem Zielfeld abliefern. Die Laute zählt wie 1 Tier.

! Du kannst 1 später erbeutetes Tier unter die Laute legen und die Gepäcktasche so erweitern. Du darfst die Laute jederzeit umgruppieren.



ENDE DER REISE (Wertung)

Sobald ihr nach **12** bzw. **17 Runden** (Grund- / Kennerspiel) alle eure Landschaften angelegt und Reiterkarten ausgespielt habt, endet eure Reise und es kommt zur Wertung. Zählt die erzielten Werte in Form von **Rufpunkten (RP)** zusammen:

- Wert der eingelösten **Ahnenkarten** (Minuswerte beachten) und erfüllten **Jurtenkarten** (Aufgaben).
- Wert der gefundenen Quellen:
 - für jeweils **2**  **Quellfunde** → **1 RP**
- Wert der aufgesammelten eigenen und fremden **Kräuter**:
 - für jeweils **1** **eigenes** Kraut → **1 RP**
 - für jeweils **2** **fremde** Kräuter → **1 RP**
- Wert für den Besitz der folgenden **Kraftmarker**:
 - **Tier-Bonus** → **3 RP** je Tier im Gepäck und freigelegt im Versteck
 - **Wasser-Bonus** → **2 RP** je Wasser im Wasservorrat
- Wert der **Bonuskarte(n)** für den Spieler:
 - mit den meisten erfüllten **kleinen Aufgaben** → **8 RP**
 - mit den meisten **Quellfunden** → **6 RP**
 - mit den meisten eigenen und fremden **Kräutern** → **4 RP**
 - mit der **Kappe** im Gepäck/freigelegt im Versteck → **2 RP**

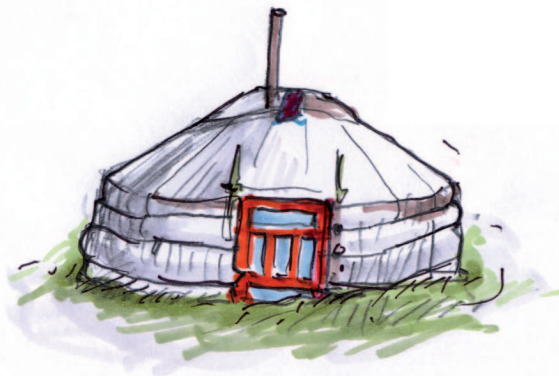
! Abgelieferte Quellfunde und Kräuter werden nicht mitgezählt. Wenn für eine Bonuskarte niemand eine Mehrheit erzielt hat, wird dieser Bonus nicht vergeben.

Erweiterte Wertung (Modul I–III und Variante)

- Wert der eingelösten Ahnenkarten („Feuer“ / „Argali“), Jurtenkarten mit Tier und Trommelkarten. (Modul I)
- Wert für erbeutete große Tiere und Wasser-Trommelkarten (Laute/Ahnen-Bonus). (Modul II)
- Wert für erjagte Tiere im Gepäck und angelegte Beute aus der Felshöhle des Schneeleoparden. (Modul III)
- Wert für Adler-Bonus auf Sonderfeld → **5 RP**. (Variante)

Allgemeine Hinweise für die Reise

- Du kannst die Landschaft erkunden, selbst wenn kein Tier vorrätig ist. Den Berg stellst bzw. versetzt du immer darauf.
- Du darfst keinen Berg versetzen, für den nicht 1 Jagdgrund frei ist. Und keinen, der von 1 Figur blockiert wird.
- Es ist es möglich, in einem Zug mehrere Quellen und/oder Kraftorte gleichzeitig zu finden.



Bester Geschichtenerzähler

Wer von euch die meisten **Rufpunkte** erzielt, gewinnt das Spiel und wird damit zum legendären *Kaichi* aller Stämme. Bei Punktegleichstand gewinnt derjenige mit den meisten eingelösten Ahnenkarten. Bei erneutem Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Beispiel: Wertung Spielerin Blau

7 RP: Ahnenkarten
(8–1 Pkt.)



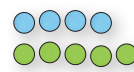
11 RP: Jurtenkarten
(5 RP kleine Aufgaben
+ 6 RP große Aufgabe)




2 RP: Quellfunde



6 RP: Kräuter
(4 RP eigene + 2 RP fremde)



2 RP: Wasser-Bonus
(1  im Wasservorrat)



8 RP: Bonuskarte
(meiste kleine Aufgaben)



36 Rufpunkte erzielt Spielerin Blau.

- Minuswert für ungelöschtes Feuer → jeweils **-1 RP** für das Jurtenfeld und für jedes weitere Feld, das *zwischen* Jurten- und Feuerfeld liegt. (Modul I)
- Minuswert für jedes nicht vom Sand befreite Jurtenfeld → jeweils **-3 RP**. (Modul II)
- Minuswert für Angriff des Schneeleoparden, Kraut verlieren, Tier verlieren → jeweils **-1 RP** und für Wasser verlieren → jeweils **-2** bzw. **-4 RP**. (Modul III)
- Minuswert für entflohenen Adler → **-2 RP**. (Variante)

- Hast du deinen **Adler bereits eingesetzt** und versetzt den Berg mit Adler, darf er dir nur das Plättchen bringen. Es ist nicht erlaubt, dass du den Adler auf dem versetzten Berg – innerhalb der gleichen Aktion – sofort wieder einsetzt.
- Kannst du dem fremden Spieler auf der **besetzten Jurte** das Plättchen nicht geben, weil er dafür keine leere Gepäcktasche hat bzw. es nicht haben will, darfst du die Aufgabe trotzdem erfüllen. Das Plättchen gibst du zurück in den Vorrat.

EINSAME JAGDGRÜNDE (Solovariante)

Mach dich allein auf die Suche nach den Kraftorten deiner Ahnen und versuche, ein möglichst hohes Ansehen zu erlangen. Bei dieser Solovariante ist gutes Timing und Einteilen deiner Kräfte gefragt, wenn du ruhmreich in den Kreis deines Stammes zurückkehren möchtest. Viel Vergnügen in den einsamen Jagdgründen!

Aufbau (Solovariante)

Für 1 Spieler ist der Aufbau bis auf folgende Änderungen wie beim Grund- und Kennerspiel für mehrere Spieler.



Beispiel: Du hast Grün gewählt und stellst den grünen Elch auf dein Jurtenfeld, den roten Reiter auf das rote Feld und den blauen Reiter auf das blaue. Das gelbe Feld bleibt unbesetzt.

Ablauf der Reise (Solovariante)

Du spielst insgesamt **17 Züge**, in denen du $8 \times$ deine Landschaft erkundest und $9 \times$ deinen Reiter bewegst. Aufgrund des Wasservorrats gleich zu Beginn, kannst du die **Kräfte der Ahnen** bereits in der Aufbruchphase nutzen und vor der ersten Pflichtaktion **1 Wasser** einsetzen.

Bonuskarten (Solovariante)

Am Ende der Reise kannst du jeweils einen **Bonus** bekommen: wenn du **4 (oder mehr)** kleine Aufgaben erfüllen konntest

Ende der Reise (Wertung Solovariante)

Sobald du alle deine Landschaften angelegt und Reiterkarten ausgespielt hast, endet deine Reise und es kommt zur Wertung. Zähle die erzielten **Rufpunkte (RP)** zusammen.

Allein auf der Fährte des Schneeleoparden (Modul III Solovariante)

Mit diesem Modul (siehe S. 24) kannst du die Suche nach den Kraftorten deiner Ahnen herausfordernder machen. Suche die beiden Fährten **Schneeleopard wechseln** heraus.



Baue das Spielmaterial dann (wie dort beschrieben) auf und lege diese Fährten **aufgedeckt** auf den Stapel. Beim Anlegen der Weiten Landschaft Δ platzierst du

2 Platziere die **Ebene** vor dich und stelle deinen **Elch** auf das Jurtenfeld deiner Farbe. Stelle die **Reiter** auf die beiden im Uhrzeigersinn folgenden Jurtenfelder in der jeweiligen Farbe. Ein Jurtenfeld bleibt unbesetzt.

5 Platziere den **Wasservorrat** bereits auf die „1“.

8 Nimm von den **Jurtenkarten** die obersten 2 Karten je Stapel verdeckt aus dem Spiel. Ziehe dann je Stapel 1 Jurtenkarte und lege sie vor dir ab.

9 Decke **3 Ahnenkarten** vom Stapel auf.

10 Staple **3 kleine Quellen** auf **1 große Quelle**. Lege **7 Quellfunde**, **1 Bergquelle**, **1 Eisplättchen** und **8 Tiere** (2 je Farbe) bereit; außerdem die **Laute**, **1 Kraftort** und die verdeckt gemischten **4 Kraftmarker** mit dem dauerhaften Effekt (∞).



11 Lege **2 Berge** im allgemeinen Vorrat bereit.

Achtung: Die Jurte darf bei der Solovariante von keinem fremden Reiter besetzt sein, um Aufgaben zu erfüllen!

Bis auf einige Bonuskarten sind alle Regeln des Grund- und Kennerspiels unverändert auch bei der Solovariante gültig. Dein Spielziel ist ebenso die Erfüllung von Jurtenkarten (usw.), die dir **Rufpunkte (RP)** bringt. Nach deinem letzten Zug folgt deine Wertung (siehe S. 14 \rightarrow **Ende der Reise** und unten).

(\rightarrow **8 RP**); wenn du **5 (oder mehr)** Quellfunde (\rightarrow **6 RP**) und **8 (oder mehr)** Kräuter hast (\rightarrow **4 RP**). Die Bedingung der Bonuskarte für die Kappe (\rightarrow **2 RP**) ist wie beim Grund- und Kennerspiel geregelt.

Dein erlangtes Ansehen:

≤ 39 RP \rightarrow Übung macht den *Kaichi*

40–59 RP \rightarrow Aller *Kaichi* wert

60–69 RP \rightarrow Legendärer *Kaichi*

≥ 70 RP \rightarrow Tiefe Ehrfurcht vor diesem *Kaichi*

die aufgedeckten Fährten *zusätzlich* auf die beiden Schneefelder und legst darauf verdeckt die **2 Fährten**; den Schneeleoparden stellst du auf eine der beiden Fährten. Den verdeckten bzw. aufgedeckten Fährten kannst du nacheinander – aber nur **1 \times pro Zug** – folgen. Am Ende der Reise folgt dazu noch die **erweiterte Wertung** (siehe S. 14).

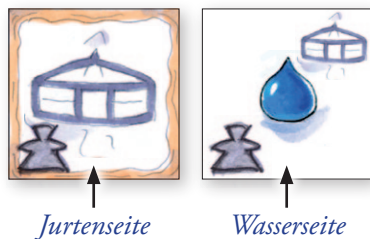


DER TROMMELPFAD DES WOLFS (Modul I)

Als legendäre Kaichi folgt ihr den Schlägen des Großen Schamanen auf dem Trommelpfad des Wolfs. Unterstützt von seinem Krafttier, dem Wolf, erlebt ihr weitere spannende Reisen ins Altai-Gebirge. Alle Spielregeln des Grund- und Kennerspiels gelten unverändert für dieses Modul. Viel Vergnügen!

Spielmaterial (Modul I)

- 1 Trommelpfad (2-seitiges Tableau)
- 1 Rundenzähler
- 1 Trommel mit Startspielermarker
- 2 Jurten des Schamanen (neutrale Landschaften)
- 1 Wolf (neutrale Figur)
- 4 Jurten mit Tier (Landschaften)
- 4 Jurtenkarten mit Tier (große Aufgaben)
- 10 Trommelplättchen
- 2 Doppelpättchen
- 8 Trommelkarten
- 4 Feuerfelder (Landschaften)
- 4 Feuer
- 2 Argalifelder (Landschaften)
- 1 Argali (neutrale Figur)
- 5 Argalimilch
- 4 spezielle Ahnenkarten („Feuer“ / „Argali“)
- 4 Eisplättchen



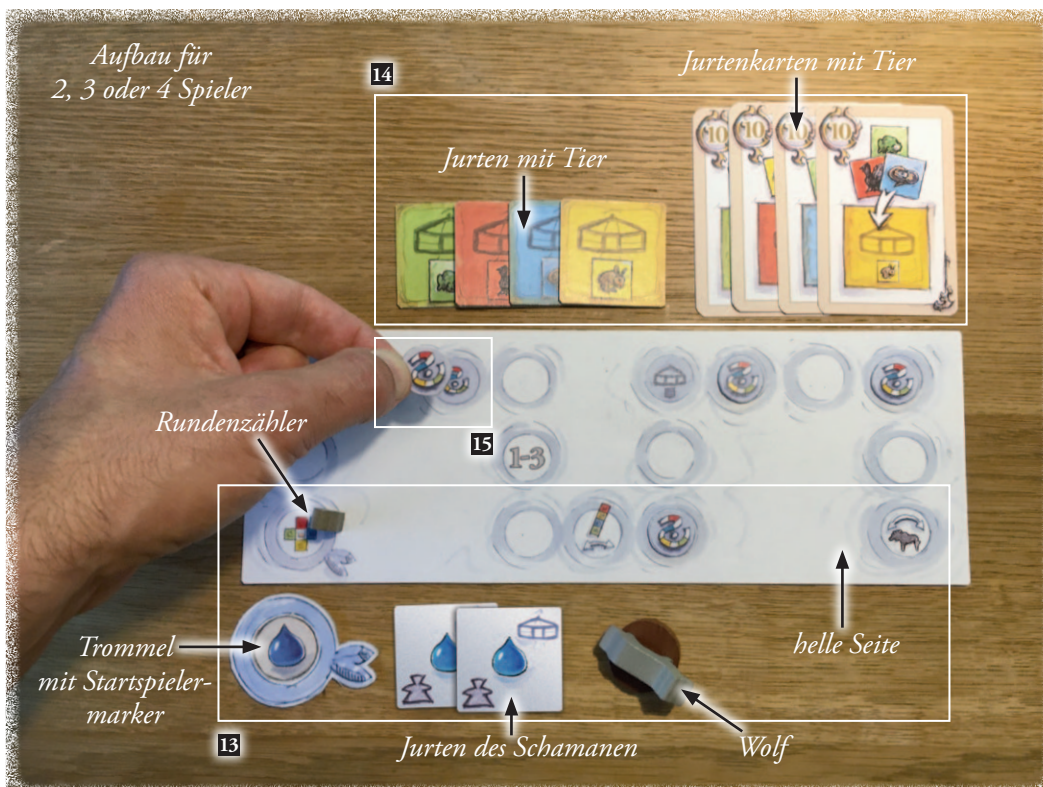
Aufbau (Modul I)

Baut zunächst das Kennerspiel für 2, 3 oder 4 Spieler auf (mit dem Spielmaterial wie dort beim Aufbau unter **1** bis **12** beschrieben, siehe S. 4 und 5). Der weitere Aufbau:

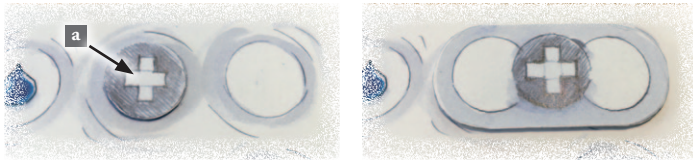
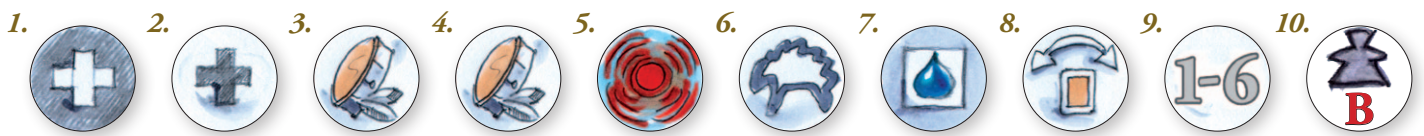
- 13** Platziert den **Trommelpfad** (→ helle Seite) in der Nähe des allgemeinen Vorrats und stellt den **Rundenzähler** auf das erste Feld. Legt die **Trommel mit Startspielermarker** und die **2 Jurten des Schamanen** (Wasserseite) unterhalb des Tableaus bereit. Stellt den **Wolf** daneben.
- 14** Legt unabhängig von der Spieleranzahl **4 Jurten mit Tier** und **4 Jurtenkarten mit Tier** oberhalb des Tableaus bereit.
- 15** Mischt verdeckt alle Trommelplättchen. Wählt davon **4 Plättchen** aus und platziert sie auf dem Trommelpfad auf den Feldern mit dem gleichen Symbol. Deckt nun die Plättchen auf und bereitet je nach Icon (→ **1.** bis **10.**) das entsprechende Spielmaterial vor (siehe S. 17).

! Die übrigen Trommelplättchen und das dazugehörige Spielmaterial benötigt ihr für diese Reise nicht mehr.

Bestimmt einen **aktuellen Startspieler**. Dieser holt sich die **Trommel mit Startspielermarker** aus dem allgemeinen Vorrat und platziert sie – für alle Mitspieler gut sichtbar – oberhalb seines Reisetableaus.



Die Trommelplättchen (Icons)



Ersetzt bei **1.** und **2.** das Trommelplättchen (→ **a**) jeweils durch das entsprechende **Doppelplättchen**. Und legt es so auf den Trommelpfad, dass es das nächste leere Feld überdeckt.



Aufbau für 2 Spieler

Mischt bei **3.** und **4.** verdeckt die **8 Trommelkarten** und bildet einen Stapel. Deckt entsprechend der Spieleranzahl → **2, 3** oder **4** Karten vom Stapel auf.



Legt bei **5.** die **2 speziellen Ahnenkarten** („Feuer“) und jeweils entsprechend der Spieleranzahl → **2, 3** oder **4 Feuerfelder** und **2, 3** oder **4 Feuer** bereit.



Legt bei **6.** die **2 speziellen Ahnenkarten** („Argali“) und unabhängig von der Spieleranzahl die **2 Argalifelder**, das **Argali** und die **5 Argalimilch** bereit.



Legt bei **7.** entsprechend der Spieleranzahl → **2, 3** oder **4 Eisplättchen** bereit.



Bei **8.** bis **10.** ist kein zusätzliches Spielmaterial erforderlich.

Ablauf der Reise (Modul I)

Beginnend mit dem Startspieler, spielt ihr nacheinander und im Uhrzeigersinn insgesamt **17 Runden**, in denen ihr 8× eure Landschaft erkundet und 9× euren Reiter bewegt. **Hinweis:** Die Doppelplättchen verkürzen jeweils die Rundenanzahl, da pro Spieler 2 Pflichtaktionen in 1 Runde ausgeführt werden.

Aufbruchphase (erste Runde = erstes Feld)

Verläuft unverändert wie beim Grund-/Kennerspiel (siehe S. 5).

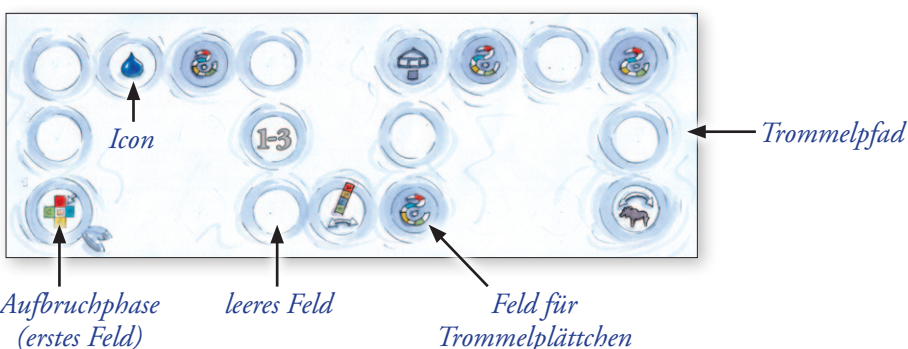
Zu Beginn einer neuen Runde versetzt der aktuelle Startspieler den **Rundenzähler** auf das nächste Feld des Trommelpfads. Zeigt das Feld ein Icon an (auf dem Pfad oder einem Trommelplättchen), dann treten besondere Effekte ein. Ist das Feld leer, verläuft die Runde wie beim Kennerspiel.

Du musst immer eine der beiden **Pflichtaktionen** wählen und diese ausführen – zusammen mit Landschafts-, Karten- und sonstigen Effekten, die dir der Trommelpfad anzeigt (siehe S. 18 → Besondere Effekte des Trommelpfads).

Als **weitere Sonderaktionen** kannst du *vor* der Pflichtaktion Wasser einsetzen (siehe S. 12 → **A1**), um dafür die Trommel mit Startspielermarker zu holen und 1 Jurte des Schamanen anzulegen. Außerdem kannst du *vor* der Pflichtaktion optional den Wolf – anstatt den Schamanen (siehe S. 12 → **A2**) – bewegen und rufen.

Das Spielziel

Nach der letzten Runde folgt für euch die Wertung wie beim Kennerspiel und dazu noch die **erweiterte Wertung** (siehe S. 14 → **Ende der Reise**).



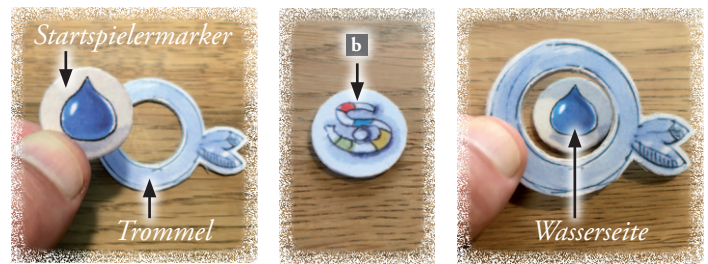
A1) Wasser einsetzen

Die weiteren Einsatzmöglichkeiten darfst du beliebig mit denen des Grund- und Kennerspiels kombinieren:

- Trommel mit Startspielermarker vom aktuellen Startspieler holen → kostet 1 . **Achtung: Der Startspieler darf nur 1× pro Runde wechseln!**
- 1 Jurte des Schamanen aus dem allgemeinen Vorrat nehmen, auf die Jurtenseite umdrehen und anlegen → kostet 1 .

Aufgaben erfüllen

Sind die Jurten des Schamanen im Spiel, kannst du sie jeweils als Zielfeld für eine beliebige Farbe nutzen, um dort Aufgaben zu erfüllen. Dazu muss *nach* der Pflichtaktion dein Reiter auf 1 Jurte des Schamanen UND gleichzeitig der Schamane auf **deinem Kultplatz** stehen. Angelegte Jurten stehen jedem Spieler zur Verfügung.



Beim Einsetzen beachten:

- Du holst zunächst nur den Startspielermarker vom aktuellen Startspieler und legst ihn umgedreht (→ **b**) vor dich. Sobald die laufende Runde beendet ist, holst du auch die Trommel und platzierst diese wieder über die Wasserseite. Damit bist du ab der nächsten Runde neuer Startspieler.
- Die Jurte des Schamanen darfst du genauso wie eine Landschaft an irgendeiner Stelle deiner Wahl *zusätzlich* anlegen. Du kannst dabei auch Quellen und/oder Kraftorte finden.

A2) Wolf bewegen und rufen

Nutzt du die Sonderaktion als erster, kannst du den Wolf kostenlos vom allgemeinen Vorrat auf deinen Kultplatz stellen und dann wie den Schamanen bewegen. Ziehst du unterwegs auf bzw. über bereits entdeckte Tiere, darfst du sie auf

freie Jagdgründe *vertreiben* (= versetzen). Wenn der Wolf im Spiel ist, darf ihn jeder Spieler bewegen und damit auch Tiere auf freie Jagdgründe versetzen. Den Wolf später zum eigenen Kultplatz rufen → kostet 1 .

! Der Wolf kann keinen Berg blockieren und nicht schieben.

Besondere Effekte des Trommelpfads

Die Effekte betreffen immer alle Spieler. Sie sind entweder nur für eine Runde wirksam (1×) oder ab der Runde (∞), wenn der Rundenzähler auf ein Feld mit Icon bzw. mit aufgedecktem Trommelplättchen versetzt wird.



Füllt zu Beginn dieser Runde euren Wasservorrat jeweils um 1 Wasser auf. (∞)



Du darfst *während* der Pflichtaktion **1 bis 3 Felder weit** zusätzlich ziehen – unabhängig davon, welche Pflichtaktion (Landschaft erkunden / Reiter bewegen) du wählst. Spielst du 1 Reiterkarte aus, kannst du auswählen,

welche Zugweite du verlängerst. (1×)



Du darfst *während* der Pflichtaktion **1 Tier** aus einer Gepäcktasche deines Reisetableaus mit dem allgemeinen Vorrat tauschen. (1×)



Legt zu Beginn dieser Runde die **4 Jurten mit Tier** direkt *gegenüber* den entsprechenden Jurtenfeldern (der Ebene) an (→ **a**). Mischt außerdem die **4 Jurtenkarten mit Tier** in den **A**-Stapel ein. (∞)



Aufgaben erfüllen

Jede der Jurten mit Tier liefert dauerhaft das abgebildete Tier (→ **b**), um Aufgaben zu erfüllen. **Achtung: Dafür muss die Anforderung mehr als nur das jeweilige Tier sein!** Du kannst deinen Reiter auf ein solches Zielfeld ziehen und das Tier bei Sonderaktion **C** mitbenutzen.

Jurtenkarten mit Tier (Aufgaben)

Die Erfüllung der großen Aufgaben (**A**) bringt dir jeweils **10 Rufpunkte**. Dazu musst du **3 verschiedene Tiere** auf 1 andersfarbigen Jurte mit Tier (Zielfeld) abliefern.





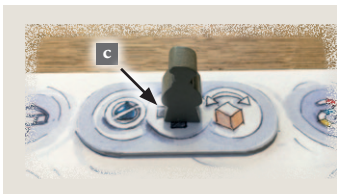
Du darfst *während* der Pflichtaktion deinen **Elch** auf ein unbesetztes Feld deiner Wahl wechseln (z. B. fremde Jurte, Quelle, Jagdgrund usw.) und anschließend den Elch mit deinem Reiter wechseln. (1×)



Du musst **2 Pflichtaktionen** sofort nacheinander ausführen. Die Aktionen sind dabei frei wählbar: z. B. Reiter bewegen und Landschaft erkunden; 2× Landschaft erkunden usw. Die Sonderaktionen **A1 / A2** darfst du jedoch nur 1× *vor*, **B** nur 1× *während* und **C** nur 1× *nach* den beiden Pflichtaktionen ausführen. (1×)



Du musst **2 Pflichtaktionen** sofort nacheinander ausführen. Die Aktionen sind dabei frei wählbar. Die Sonderaktionen **A1 / A2** sind nicht erlaubt; **B** darfst du nur 1× *während* und **C** nur 1× *nach* den beiden Pflichtaktionen ausführen. *Vor* der zweiten Pflichtaktion darfst du kostenlos 1 **Berg** auf 1 freien Jagdgrund versetzen. (1×)



Rundenzähler versetzen

Bei beiden Doppelpfättchen versetzt der Startspieler den Rundenzähler jeweils auf das Icon in der Mitte (→ **c**).



Wählt zu Beginn dieser Runde angefangen beim Startspieler reihum jeweils **1 Trommelkarte** aus und nimmt je nach Karte diese entweder auf die Hand oder legt sie zu eurem Reisetableau. Die Karten auf der Hand können im Spielverlauf *zusätzlich* eingesetzt werden. (∞)

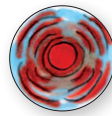
Trommelkarten einsetzen und anlegen:

- Die Trommelkarte mit → **Elchen** kannst du *während* der Pflichtaktion und zusammen mit 1 Reiterkarte ausspielen, um mit irgendeinem **fremden** Elch 2× zu wechseln (1× „nur Elch“ und 1× „Elch mit Reiter“). Den fremden Elch nutzt du so, als wäre es dein eigener. Du wechselst also den Elch auf die gleichfarbige fremde Jurte und ziehst deinen Reiter auf das entsprechende fremde Jurtenfeld, um mit dem Elch den Standort zu wechseln.
- Die Trommelkarte mit → **Pfeilen** kannst du *während* der Pflichtaktion und zusammen mit 1 Reiterkarte ausspielen, um mit deinem Reiter auch **diagonal** ziehen zu dürfen. Damit ist es möglich, zwischen über Eck angrenzenden Feldern „hindurchzuschlüpfen“. Die Zugrichtung ist mit waagrecht /senkrecht kombinierbar.
- Die Trommelkarte mit → **Tieren** kannst du *nach* der Pflichtaktion einsetzen und wie 1 Tier deiner Wahl auf einem Zielfeld abliefern, um Aufgaben zu erfüllen. Die Karte kannst du mit anderen Anforderungen kombinieren.
- Die Trommelkarten mit → **Rufpunkten** kannst du sofort zu deinem Reisetableau legen (zu den Ahnen- und Jurtenkarten).

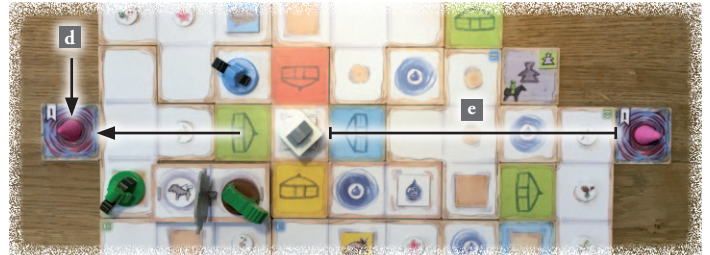


Dabei jeweils beachten:

- Liegt das zweite Trommelpfättchen auf dem Trommelpfad, deckt ihr vom Stapel weitere Karten auf. Wird der Rundenzähler darauf versetzt, wählt ihr wieder Karten aus usw.
- Die Trommelkarten mit Elchen, Pfeilen und Tieren kommen nach dem Einsatz auf deinen persönlichen Ablagestapel.

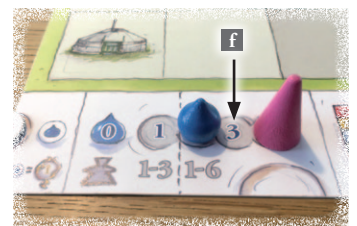
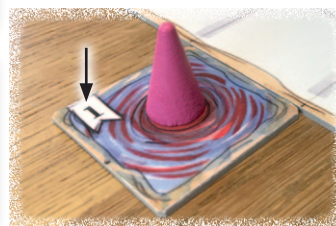


Legt zu Beginn dieser Runde die **Feuerfelder** und **Feuer** direkt *neben* euren Jurtenfeldern (der Ebene) an. Stellt dann jeweils 1 Feuer darauf (→ **d**). Mischt die **speziellen Ahnenkarten** („Feuer“) in den Ahnenkarten-Stapel ein. (∞)



Feuer löschen:

- Das Feuer bedroht dein Jurtenfeld – umso mehr Felder zwischen Feuer und Ebene liegen. Ungelöscht verlierst du am Ende der Reise je **-1 Rufpunkt** für das Jurtenfeld und jedes dazwischenliegende Feld. Für Spieler Grün wären das z. B. **-3 Rufpunkte** und für Spielerin Blau **-5 Rufpunkte**, wenn es nicht gelingt das Feuer zu löschen (→ **e**).
- Zum Löschen musst du das Feuerfeld genau erreichen und mind. **1 Ahnenkarte** eingelöst haben (siehe unten → **1**). Wenn du noch keine Ahnenkarte eingelöst hast, darfst du nicht über das ungelöschte Feuerfeld ziehen. Auf bzw. über gelöschte Feuerfelder darfst du jederzeit ziehen.
- Platziere das gelöschte Feuer anschließend auf der „4“ deines Wasservorrats. War dein Wasservorrat – vor dem Löschen – komplett gefüllt, verlierst du so **1 Wasser**. Ab jetzt kannst du deinen Vorrat nur noch bis zur „3“ auffüllen (→ **f**).



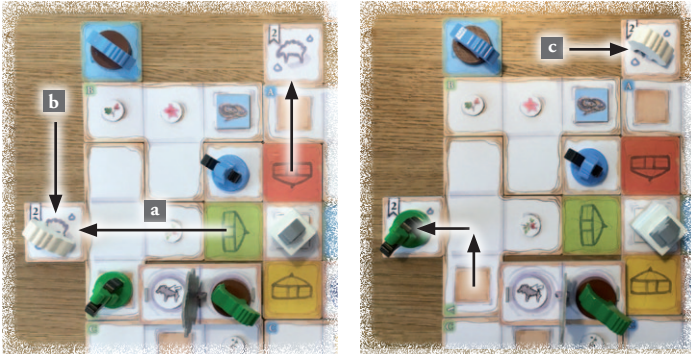
Spezielle Ahnenkarten („Feuer“) einlösen:

- Die Karte mit **0 Rufpunkten** ermöglicht es, deinen Reiter einmalig und sofort auf 1 Feuerfeld (mit Feuer) zu versetzen.
- Für die Karte mit **7 Rufpunkten** musst du die Laute *zusätzlich* zu den **2 Wasser** mitführen. Dein Reiter muss zu Beginn des Zugs auf dem Feuerfeld (Zielfeld) stehen. *Vor* der Pflichtaktion kannst du dann die Karte einlösen. Danach gibst du das Pfättchen in den allgemeinen Vorrat zurück und leerst noch deinen Wasservorrat.





Legt zu Beginn dieser Runde die **2 Argalifelder** direkt *neben* das Jurtenfeld (der Ebene) des aktuellen Startspielers – wie z. B. hier bei Spieler Grün (→ **a**) – und das im Uhrzeigersinn folgende Jurtenfeld an. Stellt dann das **Argali** auf das Argalifeld neben dem Startspieler. Mischt die **speziellen Ahnenkarten** („Argali“) in den Ahnenkarten-Stapel ein. (∞)

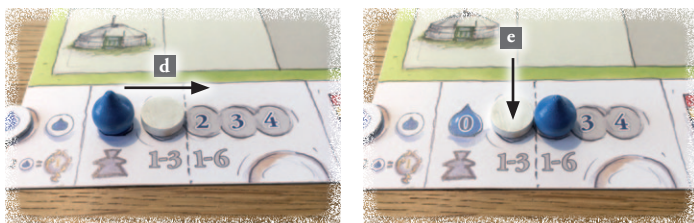


Argali melken:

- Das Argalifeld, auf dem das Argali weidet (→ **b**), bringt dir Argalimilch, die das Auffüllen deines Wasservorrats bis zum Ende der Reise dauerhaft verbessert.
- Zum Melken musst du das Argalifeld genau erreichen und mind. **2 Ahnenkarten** eingelöst haben (siehe unten → **2**). Wenn du noch nicht entsprechend viele Ahnenkarten eingelöst hast, darfst du **nicht** über besetzte Argalifelder (mit Argali darauf) ziehen. Auf bzw. über unbesetzte Argalifelder darfst du jederzeit ziehen.

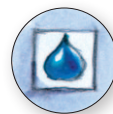


- Versetze das Argali nach deinem Zug auf das andere Argalifeld (→ **c**). Nimm dir **1 Argalimilch** und platziere sie auf der „1“ deines Wasservorrats. Du kannst das Argali max. **3x** melken, und nur solange es Argalimilch gibt. Weitere Milch platzierst du auf der „2“ usw. **Hinweis:** Du versetzt das Argali immer, auch wenn das andere Argalifeld besetzt ist. Wurde das Argali auf ein mit Reiter besetztes Argalifeld versetzt, muss dieser das Feld zum Melken vorher verlassen.
- Immer wenn dein Wasservorrat *hinter* die Milch gesunken ist und du z. B. 1 Quelle erreichst, darfst du deinen Vorrat um **1 (bis 3) Wasser mehr** auffüllen; du überspringst damit die Milch (→ **d**). Setzt du Wasser ein, zählt jede Argalimilch wie **1 Wasser**, d. h. du zählst die Milch beim Leeren mit und stellst den Wasservorrat ggf. darauf (→ **e**).



Spezielle Ahnenkarten („Argali“) einlösen:

- Die Karte mit **0 Rufpunkten** ermöglicht es, deinen Reiter einmalig und sofort auf 1 Argalifeld (mit Argali) zu versetzen. **Hinweis:** Melken ist nur möglich, wenn du außer dieser Ahnenkarte bereits eine weitere Karte eingelöst hast.
- Für die Karte mit **7 Rufpunkten** musst du **1 Wasser** und **zusätzlich 4 Kräuter** gesammelt haben. Dein Reiter muss zu Beginn des Zugs bereits auf dem Argalifeld (Zielfeld) stehen. *Vor* der Pflichtaktion kannst du dann die spezielle Ahnenkarte einlösen. Die Kräuter deiner Wahl kommen danach ganz aus dem Spiel und du musst deinen Wasservorrat noch entsprechend leeren.



Nehmt zu Beginn dieser Runde **1 Eisplättchen** und füllt jeweils euren Wasservorrat entweder sofort um **2 Wasser** auf ODER legt das Plättchen auf 1 leere Gepäcktasche, um es später zu schmelzen. Das Plättchen kommt nach Gebrauch aus dem Spiel. (∞)



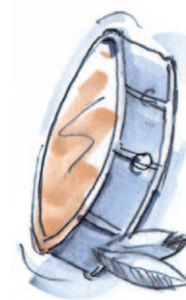
Du darfst *vor* der Pflichtaktion kostenlos **1 Jurtenkarte** tauschen (**a** für **a** / **A** für **A**). Wähle dazu 1 Jurtenkarten-Stapel und durchsuche ihn verdeckt. Nimm die neue Jurtenkarte auf die Hand und mische die alte Karte in den entsprechenden Stapel ein. (1x)



Du darfst *während* der Pflichtaktion **1 bis 6 Felder weit** zusätzlich ziehen – unabhängig davon, welche Pflichtaktion (Landschaft erkunden/Reiter bewegen) du wählst. Spielst du 1 Reiterkarte aus, kannst du auswählen, welche Zugweite du verlängerst. (1x)



Du darfst *während* der Pflichtaktion – zusätzlich zur Sonderaktion **B** – den Standort deines Reiters mit dem Standort des Schamanen ODER Wolfs wechseln. **Hinweis:** Steht der Schamane auf einem Berg, dann kannst du nur mit dem Wolf wechseln. (1x)



Allgemeine Hinweise für die Reise

- Die Trommel mit Startspielermarker können immer nur die anderen Spieler holen, nicht der aktuelle Startspieler selbst.
- Umschließt ihr beim Anlegen der Jurten mit Tier, der Feuerfelder oder der Argalfelder 1 leeres Feld (oder auch mehrere leere Felder), können dadurch jeweils Spalten entstehen.
- Auf die Jurte mit Tier in deiner Farbe darfst du deinen Elch wechseln und danach auch den Elch mit deinem Reiter.
- Sind die Jurten des Schamanen und die Jurten mit Tier besetzt, darfst du dort ebenso Aufgaben erfüllen, wenn du 1 der erforderlichen Plättchen (etc.) abgibst.
- Du darfst nicht auf bzw. über ungelöschte Feuerfelder ziehen, die deine Mitspieler bedrohen.

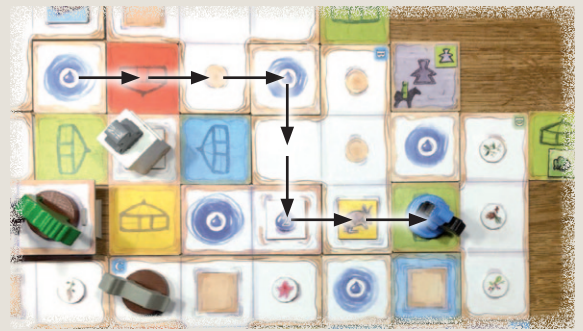
Komplette Runde (2 Spieler) mit „Wolf bewegen“ (Blau) und „1 Jurte des Schamanen anlegen“ (Grün)



Beispiel: Die aktuelle Startspielerin Blau versetzt den Rundenzähler auf das Trommelplättchen „Trommelkarte“. Sie wählt die Karte mit Rufpunkten, die sie zu ihrem Reisetableau legt; Spieler Grün wählt die Karte mit Pfeilen, die er zu seinen Reiterkarten auf die Hand nimmt.



Spielerin Blau möchte 1 gelbes Tier erbeuten und im gleichen Zug auf 1 grünen Jurte abliefern. Sie hat 2 Wasser im Wasservorrat und nutzt als erste die (optionale) Sonderaktion A2 „Wolf bewegen“. Zunächst versetzt sie dazu den Wolf aus dem allgemeinen Vorrat auf ihren Kultplatz.



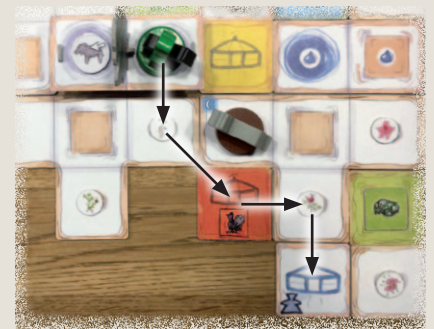
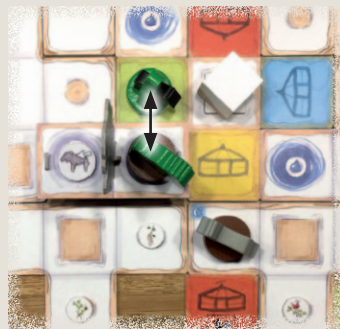
Spielerin Blau kann den Wolf jetzt 6 Felder weit bewegen, dabei über das gelbe Tier ziehen und auf 1 freien Jagdgrund vertreiben. Als Pflichtaktion wählt sie „Reiter bewegen“ (und spielt die 3er-Karte). Mit der oberen Zugweite erreicht sie eine kleine Quelle (kann ihren Wasservorrat um 1 Wasser auffüllen) und setzt ihren Zug mit der unteren Zugweite fort – unterwegs nimmt sie 1 Eisplättchen mit und erbeutet das gelbe Tier. Beide legt sie auf leere Gepäcktaschen ihres Reisetableaus. Sie beendet ihren Zug auf dem Zielfeld und kann die kleine Aufgabe von 1 Jurtenkarte erfüllen (Sonderaktion C).



Danach ist Spieler Grün am Zug. Er möchte 1 Kraftmarker aufsammeln und seinen Zug auf der Jurte des Schamanen beenden. Dafür setzt er 1 Wasser aus seinem Wasservorrat ein, um 1 Jurte des Schamanen aus dem allgemeinen Vorrat anzulegen (Sonderaktion A1).



Spieler Grün kann mit dem Schamanenruf den Schamanen vom Berg der Ebene auf seinen Kultplatz versetzen (Sonderaktion A2).



Als Pflichtaktion wählt er „Reiter bewegen“ (und spielt die 1er-Karte zusammen mit der Trommelkarte, die es ihm ermöglicht auch diagonal zu ziehen). Mit der unteren Zugweite („0–6“) erreicht er seine Jurte, wechselt seinen Elch mit seinem Reiter und sammelt auf dem Kraftort den Kraftmarker ein (Sonderaktion B). Damit kann er sofort seinen Adler auf 1 freien Berg wechseln. Anschließend zieht er die restlichen Felder weiter bis zur Jurte des Schamanen – unterwegs sammelt er insgesamt 3 Kräuter auf, die er zu seinem Reisetableau legt. Das Zielfeld kann er als beliebige Farbe nutzen und ebenfalls 1 Jurtenkarte erfüllen (Sonderaktion C).

MIT DER KRAFT DES BÄREN (Modul II)

Ihr folgt weiter den Schlägen des Großen Schamanen und haltet Ausschau nach großen Tieren. Erschwert wird eure Reise ins Altai-Gebirge durch Stürme (Sandwehen) und ein mächtiges Krafttier – den Bären. Viel Vergnügen!

Spielmaterial (Modul II)

- 1 **Trommelpfad** (2-seitiges Tableau)
- 1 **Bär** (neutrale Figur)
- 3 **Große Tiere**
- 4 **Jurten mit Brunnen** (Landschaften)
- 12 **Wasser-Trommelkarten**
- 8 **Sandwehen**



Aufbau (Modul II)

Der Aufbau ist bis auf folgende Änderungen bzw. Ergänzungen wie bei Modul I (siehe S. 16):

- 13 Platziert den **Trommelpfad** (→ dunkle Seite) in der Nähe des allgemeinen Vorrats, stellt zusätzlich den **Bär** daneben und legt die **3 Großen Tiere** zu den anderen Tieren.
- 14 Legt entsprechend der Spieleranzahl und -farbe → **2, 3** oder **4 Jurten mit Brunnen** neben dem Tableau bereit. Mischt verdeckt immer alle **12 Wasser-Trommelkarten** und bildet 1 Stapel auf dem Tableau. Legt **2 Sandwehen** je Spieler ebenfalls auf das Tableau.
- 15 Wählt **5 Plättchen** verdeckt aus und platziert sie auf dem Trommelpfad.



Ablauf der Reise (Modul II)

Die Aufbruchphase und der grundsätzliche Ablauf sind wie bei Modul I. Für erfahrene Adlerjäger*innen bieten die **großen Tiere** eine neue Möglichkeit, **Rufpunkte (RP)** zu bekommen.

Große Tiere verstecken/erbeuten

Wenn du **1 großes Tier** deiner Wahl (bzw. nach Verfügbarkeit) unter **1 Berg** versteckst (bei Sonder-/Pflichtaktion), musst du deinen **Adler einsetzen**. Denn das große Tier lässt sich nur durch Zusammenspiel von Adler UND Reiter erbeuten.

Große Tiere erbeuten

Wird der Berg versetzt, „stürzt“ dein Adler auf das große Tier und „wartet“ dort bis du deinen Reiter auf bzw. über das Feld

Weitere besondere Effekte

Diese treten wie die anderen Effekte bei Modul I ein, wenn der Rundenzähler auf 1 Feld mit Icon versetzt wird.



Als Startspieler darfst du zu Beginn dieser Runde den **Bär wechseln** und auf irgendein Jurtenfeld mit fremdem Elch stellen. Der Elch wird dadurch in den allgemeinen Vorrat

Auf dem Trommelpfad erwarten euch **weitere besondere Effekte**. Nur für den aktuellen Startspieler ist der Effekt „Bär wechseln“, bei dem er immer 1 fremden Elch mit dem Bär vertreiben darf, wenn der Rundenzähler dies anzeigt. Das Spielziel ist unverändert wie bei Modul I.

ziehst. Bis dahin ist die Beute vor den Mitspielern sicher. Du kannst sie dann erbeuten und auf 1 leere Gepäcktasche legen; der Adler fliegt wieder zurück zu deinem Reisetableau. Das erbeutete große Tier lieferst du nicht wie die anderen Tiere ab, sondern es bleibt in deiner Gepäcktasche bis zum Ende der Reise. Die großen Tiere bringen dir **Rufpunkte (RP)**: **Zobel** → **4 RP**, **Fuchs** → **5 RP** und **Gazelle** → **6 RP**.

! Wird der Berg mit Adler vom Schamanen weggeschoben, dann „entwischt“ das große Tier in den allgemeinen Vorrat.

„vertrieben“. Der Bär **blockiert** dieses Jurtenfeld, d. h. keine Figur darf auf bzw. über das Feld ziehen – solange bis er in einer späteren Runde auf ein anderes Jurtenfeld versetzt wird. Wenn dein Elch vom Bär vertrieben wird, kannst du ihn in deinem Zug mit Sonderaktion **B** zurückholen und auf ein unbesetztes Jurtenfeld deiner Farbe wechseln. (∞)

! Überdeckt ein Doppelpfättchen diesen Effekt, dann wird der Bär in dieser Runde nicht gewechselt.



Zieht zu Beginn dieser Runde angefangen beim Startspieler reihum jeweils **1 Wasser-Trommelkarte** verdeckt vom Stapel und nimmt diese auf die Hand. **Bedingung: Du hast mind. 1 Wasser in deinem Wasservorrat!**

Die Karte kannst du im Spielverlauf *zusätzlich* einsetzen. (∞)

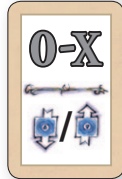
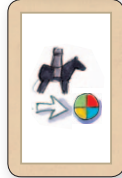


Platziert zu Beginn dieser Runde angefangen beim Startspieler reihum eure **Jurten mit Brunnen** auf irgendein eigenes Jurtenfeld (z. B. auf der Ebene → **a**) und baut es damit aus. Ist das Feld besetzt, dann legt ihr den Brunnen unter die Figur (→ **b**). (∞)

Die Karte kannst du im Spielverlauf *zusätzlich* einsetzen. (∞)

Wasser-Trommelkarten einsetzen:

- Die Karte mit → **Reiter versetzen** kannst du *vor* der Pflichtaktion einsetzen, um deinen Reiter auf deinen unbesetzten Kultplatz zu versetzen.
- Die Karte mit → **Kraut rauben** kannst du *vor* der Pflichtaktion einsetzen, um vom Reisetableau eines Mitspielers **1 Kraut** deiner Wahl zu rauben und zu deinem Tableau zu legen.
- Die Karte mit → **0-X** kannst du *während* der Pflichtaktion und zusammen mit 1 Reiterkarte ausspielen. Die obere Zugweite ist damit in diesem Zug auch variabel (X) einsetzbar. Spielst du z. B. die 4er-Karte, kannst du 0 bis 4 Felder weit ziehen. Doppelzüge sind ebenso möglich. Dafür darfst du mit der oberen ODER mit der unteren Zugweite die Quelle erreichen.
- Die Karte mit → **Spalte überbrücken** kannst du *während* der Pflichtaktion und zusammen mit 1 Reiterkarte ausspielen. Sie erlaubt dir in diesem Zug über Spalten bzw. leere Felder hinwegzuziehen. Alle leeren Felder mitzählen. **Hinweis:** Damit darfst du auch über Gletscherpalen ziehen (siehe S. 26 → Variante).
- Die Karte mit → **Kamel** kannst du *nach* der Pflichtaktion ausspielen. Das Feld, auf dem du deinen Zug beendest bzw. durch einen früheren Zug bereits darauf stehst, machst du in diesem Zug mithilfe des Kamels zu 1 Jurte (Zielfeld) in einer Farbe deiner Wahl, um dort Aufgaben zu erfüllen.
- Die Karte mit → **Laute** kannst du *nach* der Pflichtaktion (wie die Laute) einsetzen und 1 Tier (Farbe) im Gepäck kopieren, um damit Aufgaben zu erfüllen ODER ungenutzt am Ende der Reise dafür **3 Rufpunkte** bekommen.
- Die Karte mit → **Ahnen-Bonus** kannst du am Ende der Reise aufdecken. Bei der Wertung bekommst du für jeweils 2 eingelöste Ahnenkarten → **1 Rufpunkt**.



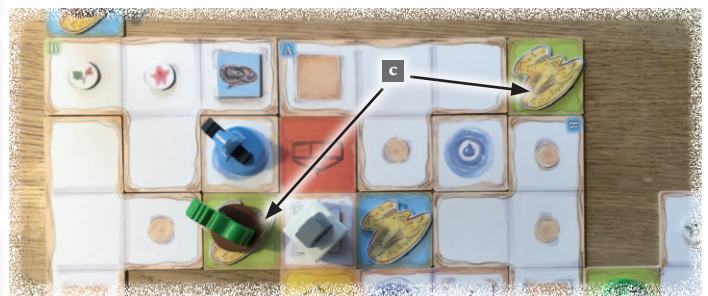
Jurte mit Brunnen erreichen

Wenn du mit deinem Reiter auf bzw. über deine freie Jurte mit Brunnen ziehst oder dorthin mit dem Elch wechselst, kannst du deinen Wasservorrat um **1 Wasser pro Zug** auffüllen. Du musst den Brunnen dafür nicht genau erreichen. An fremden Brunnen darfst du deinen Wasservorrat nicht auffüllen. Doppelzüge sind – da keine Quelle – generell nicht möglich. Ausgebaute Jurten können von allen Spielern als Zielfeld zur Erfüllung von Aufgaben genutzt werden.



Platziert zu Beginn dieser Runde angefangen beim Startspieler reihum die **Sandwehen** auf 2 Jurtenfelder des im Uhrzeigersinn jeweils folgenden Spielers (z. B. Spieler Grün → **c**).

Auf keiner der beiden Jurten darf dessen Reiter stehen. Alle anderen Figuren dürfen darauf stehen. Ist das der Fall, dann legt ihr die Sandwehen jeweils darunter. (∞)

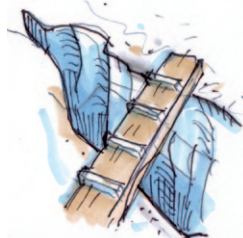


Vom Sand befreien

Dazu musst du deinen Reiter auf bzw. über deine versandeten Jurtenfelder ziehen und vom Sand befreien. Die Sandwehen kommen danach aus dem Spiel. Auf eigenen / fremden Jurten, die noch mit Sandwehen bedeckt sind, dürfen keine Aufgaben erfüllt werden. Du darfst aber auf eine eigene versandete Jurte deinen Elch wechseln und ebenso den Elch mit deinem Reiter. Für jedes Jurtenfeld, das du am Ende der Reise nicht vom Sand befreit hast, verlierst du **-3 Rufpunkte**.

Dabei jeweils beachten:

- Für das Ziehen der Karten musst du **kein Wasser** abgeben.
- Es ist erlaubt, mehrere Karten pro Zug einzusetzen.
- Bis auf die Karte mit Ahnen-Bonus und die ungenutzte Karte mit Laute kommen alle Karten nach dem Einsatz auf deinen persönlichen Ablagestapel.



AUF DER FÄHRTE DES SCHNEELEOPARDEN (Modul III)

Dieses Modul könnt ihr direkt im Anschluss mit Modul I und II kombinieren und euch auf die Fährte des Schneeleoparden begeben. Es ist ebenso nur mit Modul I und nur mit dem Kennerspiel kombinierbar. Viel Vergnügen!

Spielmaterial (Modul III)

- 19 Fährten (neutrale Plättchen mit 1 Tatze)
- 7 Bergfährten (neutrale Plättchen mit 2 Tatzen)
- 1 Schneeleopard (neutrale Figur)

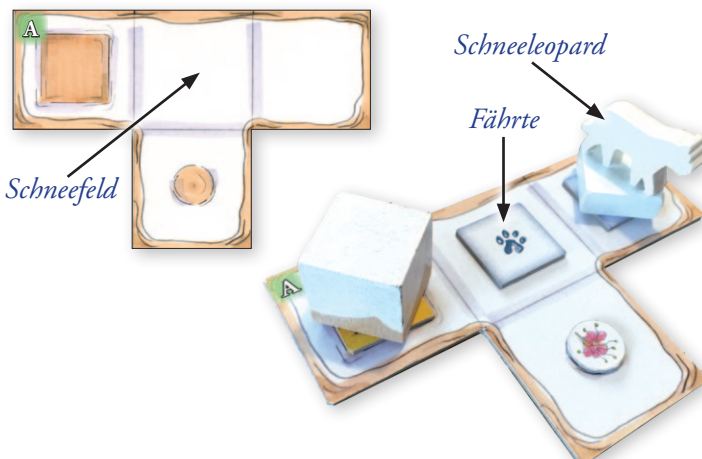


Ablauf der Reise (Modul III)

Der Ablauf ist wie bei den anderen Modulen (bzw. wie beim Kennerspiel). Der einzige Unterschied besteht darin, dass du auf den Weiten Landschaften zusätzlich die Fährten und die Bergfährte des Schneeleoparden *erkunden* (= bestücken) musst.


Fährten/ Bergfährte platzieren

Beim Anlegen von **1 Weiten Landschaft** (A, B, C und D) musst du diese zusätzlich erkunden, indem du jeweils verdeckt Plättchen platzierst. Bei Landschaft A platzierst du **2 Fährten** auf die Schneefelder, den Schneeleoparden stellst du wahlweise auf eine der beiden Fährten. Bei B und C platzierst du jeweils 1 Fährte auf das Schneefeld, anschließend stellst du den Schneeleoparden auf die Fährte. **Hinweis:** Landschaft D hat kein Schneefeld. Bei Landschaft B kannst du **1 Bergfährte** wahlweise auf einen der beiden Berge (*ohne* Adler) platzieren und darauf dann den Schneeleoparden stellen.



Aufbau (Modul III)

Baut zunächst das Kennerspiel für 2, 3 oder 4 Spieler auf (mit dem Spielmaterial wie dort beim Aufbau unter I bis II beschrieben, siehe S. 4 und 5). Der weitere Aufbau ist unverändert wie bei Modul I und II, mit folgender Ergänzung:

- 16 Mischt verdeckt und unabhängig von der Spieleranzahl jeweils alle Fährten und Bergfährten. Zieht reihum je **4 Fährten** und **1 Bergfährte**. Staple die Fährten (oben) auf der Bergfährte (unten) neben deinem Reisetableau. Stellt den **Schneeleoparden** in die Nähe des allgemeinen Vorrats. 

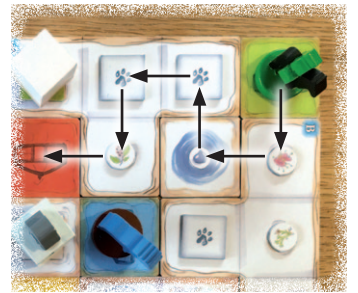
! Die übrigen Plättchen benötigt ihr für diese Reise nicht mehr.

Hinweis: Dieses Modul ist mit der Solovariante kombinierbar. Aufbau und Ablauf sind dabei etwas verändert (siehe S. 15).

Der Schneeleopard wird bei jedem Anlegen versetzt und hinterlässt seine Abdrücke im Schnee. Du kannst diesen im weiteren Spielverlauf folgen, darfst aber jederzeit ausweichen. Denn zu folgen, kann sich sowohl positiv als auch negativ auswirken (siehe S. 25 → Effekte der Fährten/ Bergfährten). Das Spielziel ist unverändert wie bei den anderen Modulen.

Fährte/ Bergfährte folgen

Ziehst du deinen Reiter über Felder mit unbesetzten Fährten bzw. Bergfährten, kannst du einer *folgen* (= das Plättchen umdrehen) ODER *ausweichen* (= nicht umdrehen). Du darfst **1x pro Zug** folgen, dafür aber beliebig oft ausweichen.



Dabei jeweils beachten:

- Du kannst Fährten/ Bergfährten nur folgen, wenn du über das Feld mit dem Plättchen ziehen kannst – du musst also mind. 1 Feld restliche Zugweite haben. Du darfst also **kein** Plättchen umdrehen, auf dem du deinen Zug beendest. Hast du dich entschieden zu folgen und das Plättchen umgedreht, kannst du das nicht mehr rückgängig machen.
- Auf einer verdeckten Fährte, der du ausweichst, darfst du stehen bleiben bzw. deinen Zug beenden.
- Über 1 Feld auf dem der Schneeleopard steht, darfst du hinwegziehen. Doch aufgepasst, an ihm „vorbeizuschleichen“ erfordert **2 Felder** deiner Zugweite bzw. **3 Felder**, wenn der Schneeleopard auf **1 Berg** steht.

! Fährten/ Bergfährten können optional alle Spieler folgen – unabhängig davon, wer sie auf den Landschaften platziert hat.

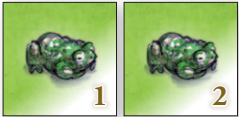
Effekte der Fährten/Bergfährten



Auf den Rückseiten sind die Fährten mit **1 Tatze** und die Bergfährten mit **2 Tatzten** gekennzeichnet. Alle haben sofort – d. h. im selben Zug – Effekte, wenn du ihnen folgst und die Plättchen umdrehst.



Ziehst du deinen Reiter über ein vom Schneeleoparden → **erjagtes Tier**, kannst du es unterwegs mitnehmen (→ **a**) und auf 1 leere Gepäcktasche deines Reisetableaus legen. Du darfst es abliefern, um Aufgaben zu erfüllen ODER ungenutzt am Ende der Reise dafür **1 Rufpunkt** bzw. bei der Bergfährte **2 Rufpunkte** zu bekommen. Erfüllst du damit Aufgaben, kommt das Plättchen aus dem Spiel. Kannst oder willst du das erjagte Tier nicht mitnehmen, bleibt es umgedreht auf dem Feld liegen und kann später von dir (aber auch von einem Mitspieler) mitgenommen werden. Auf 1 bereits umgedrehten Fährte darf dein Zug enden, aber niemals auf 1 Bergfährte, da dein Reiter dort nicht stehen bleiben darf.



Achtung: Für ein erjagtes Tier gibt es keinen Tier-Bonus; du kannst es nicht mit der Laute tauschen oder kopieren!



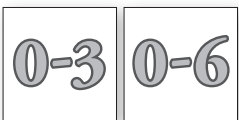
Ziehst du über → **Felshöhle des Schneeleoparden (Beute)**, musst du **1 Berg** auf das umgedrehte Plättchen versetzen und darauf den Schneeleoparden stellen. Werden im weiteren Spielverlauf der Schneeleopard und anschließend der Berg versetzt, wird dort Beute *entdeckt* (= freigelegt). Erst dann kannst du (aber auch deine Mitspieler) auf bzw. über das Plättchen ziehen und es unterwegs mitnehmen. Lege die Beute bzw. das Plättchen zu deinem Reisetableau (zu den Ahnen- und Jurtenkarten). Am Ende der Reise bekommst du dafür **3 Rufpunkte**.



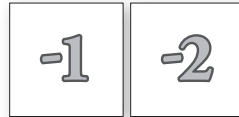
Ziehst du über → **Schneeleopard wechseln**, musst du deinen Reiter vom Standort des umgedrehten Plättchens mit dem Standort des Schneeleoparden wechseln. Nach dem Wechseln setzt du deinen Zug von dort aus fort.



Ziehst du über → **Großen Adler einsetzen**, kannst du diesen zu irgendeinem bereits entdeckten Plättchen (Tier/Kappe/Erjagtes Tier/Beute) fliegen, es erbeuten und zu dir bringen lassen. Dafür muss allerdings 1 deiner Gepäcktaschen leer sein.



Ziehst du über → **verlängerte Zugweite**, fliehst du vor dem Schneeleoparden. Du darfst dann deinen Zug *während* der Pflichtaktion um **0 bis 3 Felder** bzw. bei der Bergfährte um **0 bis 6 Felder weit** fortsetzen. Du kannst jeweils auswählen, welche Zugweite (odere/ untere) du verlängerst.



Ziehst du über → **verkürzte Zugweite**, weichst du vor dem Schneeleoparden zurück. Du ziehst, unabhängig von der gewählten Zugweite, um **1 Feld** bzw. bei der Bergfährte um **2 Felder zurück**. Von dort kannst du deinen Zug mit deiner restlichen Zugweite fortsetzen.



Ziehst du über → **Angriff des Schneeleoparden**, versetzt du den Schneeleoparden auf dieses Feld. Du wirst verwundet und legst das Plättchen zu deinem Reisetableau (zu den Ahnen- und Jurtenkarten). Am Ende der Reise verlierst du dafür **-1 Rufpunkt**.



Ziehst du über → **Kraut verlieren**, kannst du sofort **1 Kraut** deiner Wahl abgeben. Es kommt ganz aus dem Spiel. Wenn du kein Kraut abgeben kannst oder willst, legst du das Plättchen zu deinem Reisetableau (zu den Ahnen- und Jurtenkarten). Am Ende der Reise verlierst du dafür **-1 Rufpunkt**.



Ziehst du über → **Tier verlieren**, kannst du sofort **1 Tier** deiner Wahl abgeben. Es kommt zurück in den allgemeinen Vorrat. Wenn du kein Tier (aus dem Gepäck/Versteck) abgeben kannst oder willst, legst du das Plättchen zu deinem Reisetableau (zu den Ahnen- und Jurtenkarten). Am Ende der Reise verlierst du dafür **-1 Rufpunkt**.



Ziehst du über → **Wasser verlieren**, kannst du deinen Wasservorrat (je nach umgedrehtem Plättchen) sofort um **1 Wasser** bzw. **2 Wasser** leeren. Wenn du deinen Wasservorrat nicht leeren kannst oder willst, legst du das Plättchen zu deinem Reisetableau (zu den Ahnen- und Jurtenkarten). Am Ende der Reise verlierst du dafür **-2 Rufpunkte** bzw. bei der Bergfährte **-4 Rufpunkte**.



Dabei jeweils beachten:

- Entscheidest du dich während deines Zugs zu folgen, **unterbrichst du deinen Zug**, um zu sehen welchen Effekt das umgedrehte Plättchen hat – und führst diesen aus (→ **b**). Anschließend setzt du deinen Zug mit deiner restlichen Zugweite fort.
- Der Berg auf dem der Schneeleopard steht, ist blockiert.
- Platzierte und nicht blockierte Bergfährten „verschwinden“ ganz aus dem Spiel, wenn der Berg darunter versetzt wird.
- Nach Gebrauch der Plättchen bzw. nach Ausführung der Effekte kommen diese sofort aus dem Spiel. Plättchen mit **Rufpunkten** werden am Ende der Reise gewertet.

GOLDENE REISE (Kampagne)

Eure Goldene Reise beginnt mit dem Grundspiel („Reise 1“), gefolgt von Kennerspiel („2“), Modul I („3“), II („4“) und III („5“). Am Ende jeder Reise folgt eine Wertung (siehe S. 14). Die erzielten **Rufpunkte** bzw. die Platzierung notiert ihr als Zwischenstand für alle Spieler (siehe Tabelle).

Ab „Reise 2“ ist der letztplatzierte (→ Zwischenstand) jeweils **Startspieler** der nächsten Reise UND darf die **Laute** gleich zu Beginn im Gepäck mitführen.

Hinweis: Die Kampagne könnt ihr bei allen Reisen optional auch mit den Rückseiten der Weiten Landschaften spielen (siehe unten → Wilde Landschaft).

Die Adlerfedern

Für den **1. bis 3. Platz** bekommt ihr jeweils **Adlerfedern**. Wer am Ende der Goldenen Reise die Laute im Gepäck hat, erhält noch einen **Bonus**. Wer dann die meisten Federn hat, gewinnt die Kampagne. Bei Gleichstand gewinnt, wer die meisten Reisen gewonnen hat.

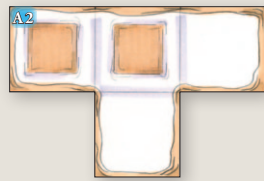
	Reise 1	Reise 2	Reise 3	Reise 4	Reise 5	Bonus
1.	3	4	5	6	8	= 2
2.	2	2	3	4	5	
3.	1	1	1	2	3	

WILDE LANDSCHAFT (Variante)

Staple beim Aufbau deine **5 Weiten Landschaften** mit den **Rückseiten** (sortiert von oben **A2** bis nach unten **E2**) auf dein

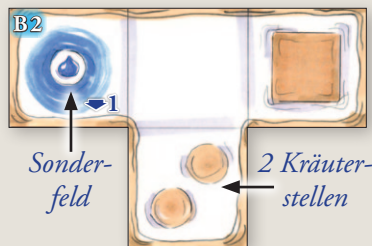
Die Sonderfelder

Die Weite Landschaft **A2** hat 2 Jagdgründe, die du regulär erkunden musst. Sie hat keine Kräuterstellen und auch keine Sonderfelder. Die Weiten Landschaften **B2**, **D2** und **E2** haben dafür Felder mit 2 bzw. 3 Kräuterstellen. **Generell gilt:** wenn du deinen Reiter auf bzw. über ein solches Feld ziehst, kannst du alle Kräuter, die dort platziert sind, aufsammeln.



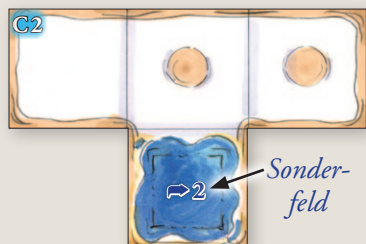
Kleine Quelle

Legst du die Weite Landschaft **B2** an, darfst du deinen Wasservorrat sofort um **1 Wasser** auffüllen. Jeder Spieler kann das Sonderfeld im weiteren Spielverlauf wie 1 kleine Quelle erreichen (→ Wasservorrat auffüllen und Doppelzug). Die 2 Kräuterstellen bestückst du mit Kräutern deiner Farbe.



Bergsee

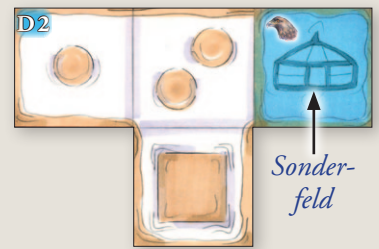
Legst du die Weite Landschaft **C2** an, bringst du 1 Bergsee ins Spiel, den du **einmalig** wie 1 Jagdgrund bestücken musst. Wird der Berg im weiteren Spielverlauf versetzt und dadurch 1 Tier entdeckt, kann es jeder Spieler erbeuten. Ziehst du **über** ein solches Sonderfeld (von dir oder einem Mitspieler), kannst du deinen Wasservorrat bis **auf max. 2 Wasser** auffüllen. Sollte dein Vorrat bereits so voll sein, ist das nicht möglich. **Achtung: Du darfst auf diesem Feld nicht stehen bleiben!**



Reisetableau. Legt den **Adler-Bonus** zu den Bonuskarten. Die Weiten Landschaften haben neben den bekannten Feldern (mit 1 Kräuterstelle und 1 Jagdgrund) noch **Sonderfelder**. **Hinweis:** Die Variante ist ab dem Grundspiel möglich.

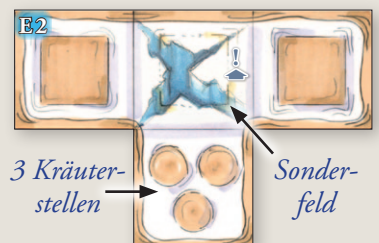
Jurte mit Adler

Legst du die Weite Landschaft **D2** an, kannst du im weiteren Spielverlauf deinen eingesetzten Adler zum Reisetableau zurückfliegen lassen. Dazu musst du deinen Zug auf dem Sonderfeld beenden bzw. zu Beginn deines Zugs darauf stehen. Am Ende der Reise gibt es außerdem einen **Adler-Bonus**: Stehst du als **einzigster Spieler** mit deinem Reiter auf deiner Jurte mit Adler, bekommst du **5 Rufpunkte**. Wenn dies mehrere Spieler auf ihrer Jurte mit Adler geschafft haben, wird dieser Bonus nicht vergeben. Ist dein Adler am Ende der Reise entfliegen, d. h. nicht auf dessen Landeplatz, dann verlierst du **-2 Rufpunkte**. **Hinweis:** Ist das Sonderfeld ausgebaut (durch die Jurte mit Brunnen) und/oder versendet (durch 1 Sandwehe), hat es diese speziellen Eigenschaften nicht mehr.



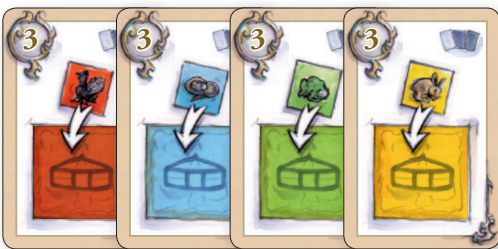
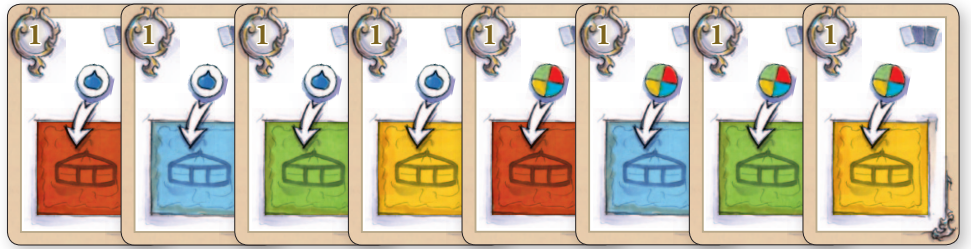
Gletscherspalte

Legst du die Weite Landschaft **E2** an, bringst du 1 Gletscherspalte ins Spiel, auf die du direkt **1 Berg** stellst. **Achtung: Platziere darauf 1 Tier!** Im weiteren Spielverlauf kann es jeder Spieler erbeuten. Wird der Berg versetzt, darf – bis auf den **Wolf** (Modul I) und mit der Trommelkarte → **Spalte überbrücken** (Modul II) – keine Figur mehr auf bzw. über das Sonderfeld ziehen. Ein nicht erbeutetes Tier „stürzt“ auf das Feld herab, wenn der Berg darunter versetzt wird. Von dort kann es nur vom Wolf auf 1 freien Jagdgrund vertrieben werden. Die beiden Jagdgründe bestückst du wie sonst üblich. Die 3 Kräuterstellen bestückst du mit Kräutern deiner Farbe.

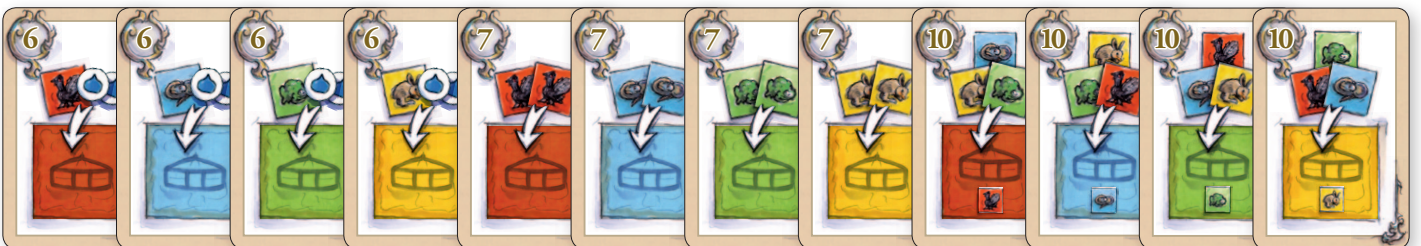


KARTENÜBERSICHT (Anhang)

24 Jurtenkarten
mit kleinen Aufgaben
(Grund- / Kennerspiel)



28 Jurtenkarten
mit großen Aufgaben
(davon 24 Karten
Grund- / Kennerspiel
und 4 Karten Modul I)



20 Ahnenkarten
(davon 8 Karten Grundspiel,
8 Karten Kennerspiel
und 4 Karten Modul I)



Alle Tiere und Pflanzen (Kräuter) des Spiels sind im Altai-Gebirge vorkommende Arten. Auf den Kraftorten wachsen Sibirische Zirbelkiefern. 3-D-Figuren: Pferd, Elch, Argali, Wolf, Braunbär und Schneeleopard (ohne Abbildung).



Wildkamel



Steinadler



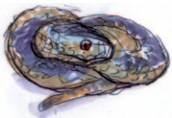
Zobel



Rotfuchs



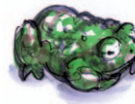
Mongoleigazelle



Kreuzotter



Schneehase



Erdkröte



Felsauerhuhn



Hängebirke



Heckenkirsche



Hundsrose



Johannisbeere



Moos



Rhododendron



Spierstrauch



Traubenkirsche



Zirbelkiefer



Zwergmispel