

Ein interaktives Spiel von Gerhard Junker



Für 2–4 
Ab 10 Jahren
60–120 Minuten
Mit Solovariante

IM LAND DER ADLERJÄGER (GRUND-/KENNERSPIEL)

Ihr trefft im sagenumwobenen Altai aufeinander und begebt euch auf die Suche nach Quellen und den Kraftorten der Ahnen. Der Altai liegt in der Grenzregion von vier Ländern und jeder von euch repräsentiert einen der dortigen Nomadenstämme. Aus der Vogelperspektive betrachtet, seid ihr die Geschichtenerzähler eurer Stämme, sogenannte Kaichi, und das Spielen auf eurer Topshur (einer 2-seitigen Laute) ist wie eine überlieferte Legende (Kai), voll von Kräutersammlern, Adlerjägern auf ihren wilden Pferden und dem Großen Schamanen. Eure Reise beginnt auf der Ebene am Berg des Schamanen ...

Die Topshur ist hier sinnbildlich für die 2 Pflichtaktionen, die du als Kaichi wahlweise in deinem Zug ausführen kannst: Entweder eine Landschaft anlegen oder Reisekarten ausspielen, um mit deinem Reiter zu ziehen. Im Verlauf der Reise über die zerklüftete, schneebedeckte Landschaft stellst du dich den Aufgaben, die im Verborgenen auf dich warten. Du wirst „Berge versetzen“ und so die Landschaft verändern. Begleitet von deinem Adler und unterstützt von deinem Krafttier, einem Elch, gehst du inmitten der goldenen Berge auf die Jagd. Unterwegs erreichst du die Jurten der verstreut lebenden Nomadenstämme, um von deinen kleinen und großen Jagderfolgen zu erzählen.

Wer erzielt auf der Reise ins Altai-Gebirge die meisten Kraftpunkte und wird zum besten Geschichtenerzähler aller Stämme – zu einem legendären Kaichi? Viel Vergnügen im Land der Adlerjäger!

Inhalt

- 3 Spielmaterial und Aufbau
- 5 Ablauf der Reise
- 6 Landschaft anlegen
- 10 Reisekarte ausspielen
- 12 Kräfte der Ahnen
- 14 Ende der Reise
- 15 Einsame Jagdgründe
- 16 Trommelpfad nach Süden
- 22 Trommelpfad nach Norden
- 24 Fährte des Schneeleoparden
- 27 Kartenübersicht
- 28 Goldene Reise
- 28 Wilde Landschaft



Spielmaterial (Grundspiel)

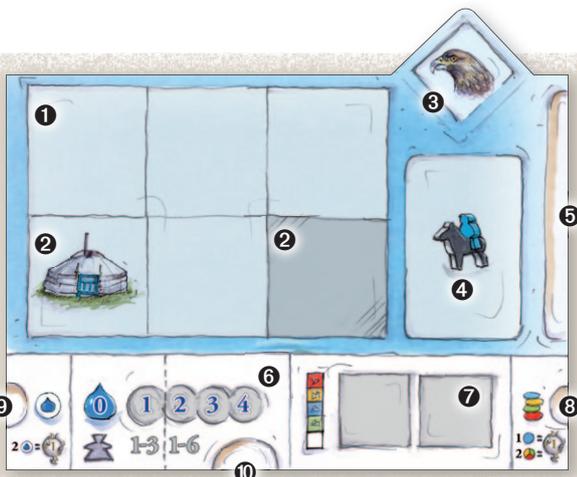
- 4 Reisetableaus
- 1 Ebene (Landschaft mit 4 Jurtenfeldern)
- 4 Elche (Figuren)
- 1 Kappe (neutrales Plättchen)
- 20 Weite Landschaften (2-seitig, 5 je Spieler)
- 4 Jurten (Landschaften)
- 4 Reiter (Figuren)
- 4 Wassertropfen
- 40 Kräuter (10 je Spieler)
- 24 Reisekarten (6 je Spieler)
- 4 Übersichtskarten
- 36 Jurtenkarten (20 kleine und 16 große Aufgaben)
- 8 Ahnenkarten
- 12 Quellen (8 kleine und 4 große Quellen)
- 24 Quellfunde
- 4 Bergquellen
- 4 Wasserplättchen
- 12 Tiere (3 Plättchen je Farbe)
- 5 Schneeberge
- 4 Bonuskarten

Hinweis: Die Rückseiten der 5 Weiten Landschaften (A2 bis B2) sind eine Variante für sehr erfahrene Spieler. Aufbau und Ablauf der Reise sind wie beim Grund- und Kennerspiel (siehe S. 24 → Wilde Landschaft).

Weiteres Spielmaterial (Kennerspiel)

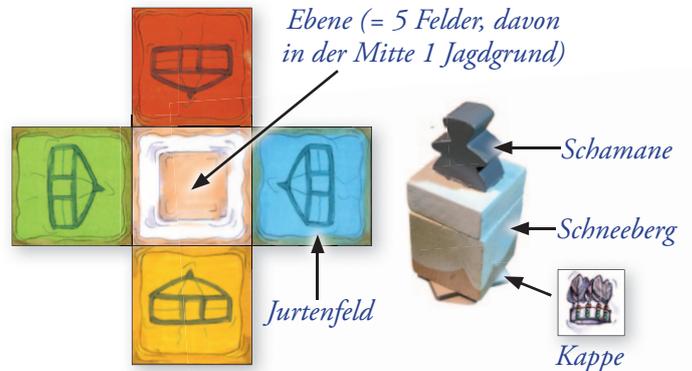
- 1 Schamane (neutrale Figur)
- 4 Adler
- 4 Kultplätze (Landschaften)
- 4 Schamanenrufe
- 4 Verstecke (Landschaften)
- 12 Spezielle Reisekarten (3 je Spieler)
- 8 Spezielle Ahnenkarten („Schamane“)
- 1 Laute (neutrales Plättchen)
- 2 Kraftorte
- 8 Kraftmarker

Hinweis: Das Spielmaterial für **Kenner** benötigt ihr beim Grundspiel nicht. Die in der Spielregel entsprechend farblich unterlegten Abschnitte könnt ihr daher zunächst auslassen.



Aufbau (Grund- / Kennerspiel)

- 1 Jeder Spieler wählt eine Spielerfarbe und legt das entsprechende **Reisetableau** vor sich aus (siehe S. 3).
- 2 Platziert die **Ebene** zwischen euch. Legt auf den Jagdgrund in der Mitte die **Kappe** und stellt 1 **Schneeberg** darauf. Auf das Jurtenfeld deiner Spielerfarbe stellst du deinen **Elch**. **Kenner:** Stellt den **Schamanen** auf den Berg.



- 3 Lege deine 5 Weiten Landschaften (sortiert von oben A bis nach unten B) auf dein Reisetableau; ebenso deine **Jurte** und stelle darauf deinen **Reiter**. **Kenner:** Lege auf das Tableau deinen **Adler**, dein **Versteck** und darauf deinen **Kultplatz mit Schamanenruf**.

- 4 Platziere 1 **Wassertropfen** auf die „0“ und neben das Reisetableau deine **10 Kräuter**.

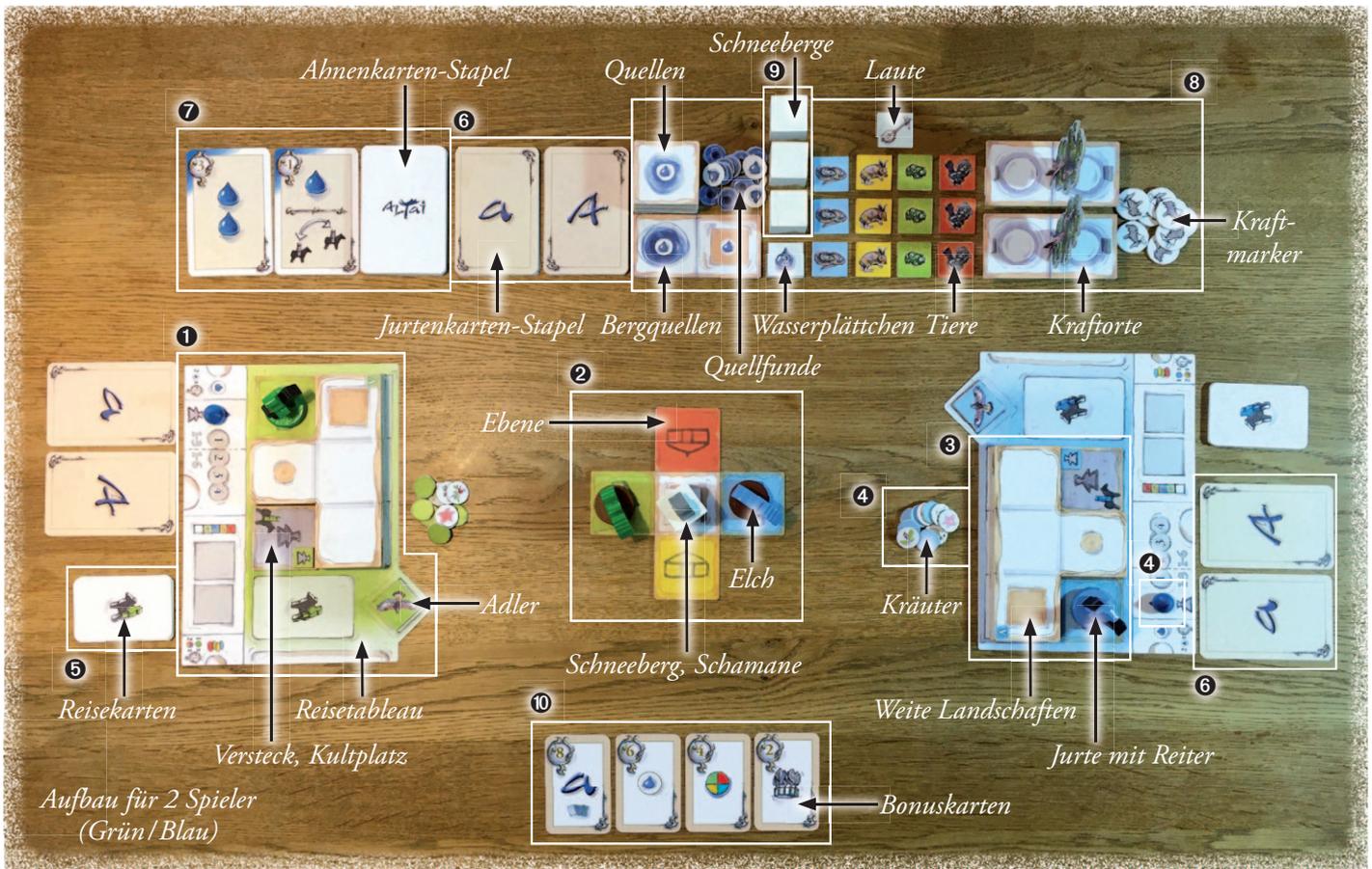
- 5 Lege deine 6 **Reisekarten** verdeckt vor dir bereit; außerdem deine **Übersichtskarte** (ohne Abb.). **Kenner:** Lege zusätzlich deine 3 **speziellen Reisekarten** verdeckt vor dir bereit.

- 6 Mischt jeweils verdeckt die **Jurtenkarten** und bildet 1 Stapel mit 20 kleinen Aufgaben (a) und 1 Stapel mit 16 großen Aufgaben (A). Jeder Spieler zieht 1 Jurtenkarte je Stapel und legt sie verdeckt vor sich ab. Die restlichen Karten bilden die beiden Nachziehstapel.

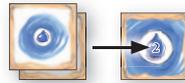
- 7 Mischt verdeckt die 8 **Ahnenkarten** und bildet einen Stapel. Deckt entsprechend der Spielerzahl → 2, 3 oder 4 Karten vom Stapel auf und legt sie offen nebeneinander. **Kenner:** Mischt zuvor die 8 **speziellen Ahnenkarten** ein.

Das Reisetableau (Spielerin Blau):

- Mit Bereichen für die 5 Weiten Landschaften (→ 1), die Jurte mit Reiter (→ 2 li.), das Versteck, den Kultplatz mit Schamanenruf (→ 2 re.) und den Adler (→ 3).
- Zur Ablage von ausgespielten Reisekarten (→ 4).
- Mit Anlegebereich für Ahnen- und Jurtenkarten (→ 5).
- Mit Vorratsplatz für 4 **Wassertropfen** (→ 6) und Gepäcktaschen für 2 **Plättchen** (→ 7).
- Mit Anlegebereichen für aufgesammelte Kräuter (→ 8), Quellfunde (→ 9) und Kraftmarker (→ 10).



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



- 9 Legt weitere **Schneeberge** je nach Spielerzahl bereit:
bei 2 Spielern → 3 **Schneeberge**, bei 3 Spielern → 4 **Schneeberge** und bei 4 Spielern → 5 **Schneeberge**.
- 10 Legt die 4 **Bonuskarten** offen für die Wertung bereit.
- !** Das Spielmaterial wie unter 6 bis 9 beschrieben, bildet zusammen den allgemeinen Vorrat.

Der/ die Stammesälteste wird zum **Startspieler** der Reise.

Ablauf der Reise (Grund-/Kennerspiel)

Beginnend mit dem Startspieler, spielt ihr nacheinander und im Uhrzeigersinn 12 Runden, in denen jeder Spieler jeweils 6 Landschaften anlegt und 6 Reisekarten ausspielt.

Kenner: Insgesamt 17 Runden, aufgrund der weiteren 2 Landschaften und der 3 speziellen Reisekarten.

Aufbruchphase (erste Runde)

In der ersten Runde legst du an die Ebene 1 Landschaft an. Wenn du am Zug bist, kannst du zwischen deiner obersten **Weiten Landschaft** (mit **A** gekennzeichnet) und deiner **Jurte mit Reiter** wählen. Sobald alle Spieler angelegt haben, endet die Aufbruchphase und damit die erste Runde der Reise (siehe S. 4 → **1 Landschaft anlegen**).

Sobald du deine Jurte mit Reiter – in der Aufbruchphase oder im weiteren Spielverlauf – angelegt hast, kannst du ab dem nächsten Zug wahlweise mit deinem Reiter ziehen (siehe S. 8 → **1 Reisekarte ausspielen**).

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

1 Landschaft anlegen

ODER

1 Reisekarte ausspielen

Mit den **Sonderaktionen** kannst du *vor* der Pflichtaktion deine Wassertropfen einsetzen, *während* der Aktion deinen Elch wechseln und *nach* der Aktion deine Aufgaben erfüllen.
Kenner: Du kannst *vor* der Pflichtaktion den Schamanen bewegen und rufen (siehe S. 10 → **Kräfte der Ahnen**).

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

Das Spielziel

Die Erfüllung möglichst vieler Jurtenkarten (Aufgaben), das Finden von Quellen und Aufsammeln von Kräutern usw. bringt dir **Kraftpunkte**. Nach der letzten Runde folgt dann für alle Spieler die Wertung (siehe S. 12 → **Ende der Reise**).

1 Landschaft anlegen (Pflichtaktion)

Jeder Spieler verfügt zu Beginn des Grundspiels über **5 Weite Landschaften** mit markierten Feldern für die Kräuter und die Tiere, sowie über **1 Jurte mit Reiter**.

Kenner: Weitere 2 Landschaften (siehe S. 6).

1 Landschaft anlegen heißt, entweder 1 Weite Landschaft in der (von A bis B) vorgegebenen Reihenfolge ODER 1 andere Landschaft (Jurte mit Reiter, Kultplatz mit Schamanenruf, Versteck) in freier Reihenfolge. 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 immer frei anlegen.



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

Weite Landschaft bestücken:

- Nimm dazu die **Kräuter** deiner Spielerfarbe und platziere sie auf den Kräuterstellen der Landschaft (→ ❶).
- Bei Landschaften mit Jagdgrund (→ ❷), platzierst du darauf aus dem allgemeinen Vorrat **1 Tier** deiner Wahl (bzw. nach Verfügbarkeit), stellst anschließend **1 Schneberg** auf das Tier und versteckst es so. Die Plättchenfarbe bleibt sichtbar.

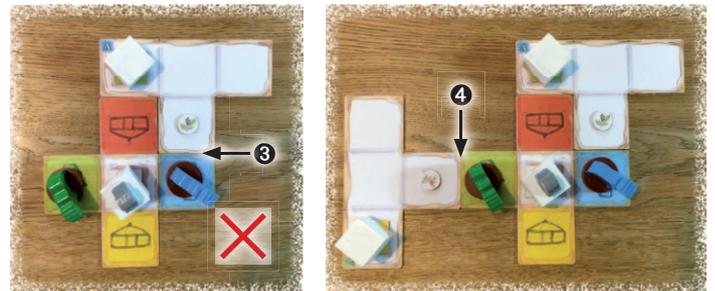
! Ist kein **1** mehr im allgemeinen Vorrat, versetzt du **1** – der in einer vorigen Pflicht- / Sonderaktion von dir (oder einem beliebigen Spieler) platziert worden ist und nicht mit 1 Figur blockiert sein darf – und versteckst das Tier darunter.



Anlegen in der Aufbruchphase

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

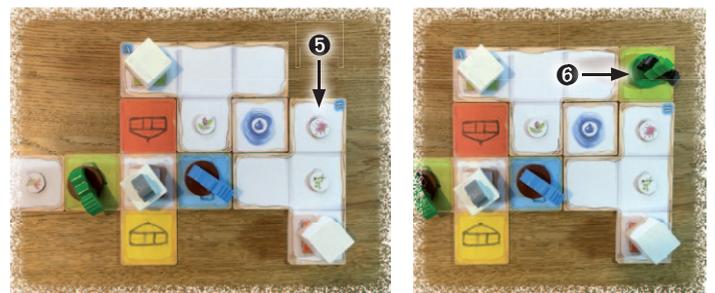
! An die Ebene darfst du nicht über Eck (siehe X) anlegen.



Anlegen im weiteren Spielverlauf

In allen folgenden Runden darfst du deine Landschaft frei an irgendeiner Stelle deiner Wahl anlegen. Spielerin Blau legt z. B. 1 Weite Landschaft an und findet dabei 1 Quelle (→ ❺); Spieler Grün bringt seine Jurte mit Reiter ins Spiel (→ ❻).

! Generell muss die Landschaft an mindestens einer Seite angrenzen und du darfst an keiner Stelle nur über Eck anlegen.



Kenner: Adler einsetzen

Wenn du 1 Tier unter **1** versteckst, kannst du **1 x pro Zug** deinen **Adler einsetzen** und vom Reisetableau dorthin „fliegen lassen“. Diese Option hast du bei der Pflichtaktion ODER der Sonderaktion (siehe S. 10 → A1). Wird dieser **1** von dir (oder einem beliebigen Spieler) auf einen anderen Jagdgrund versetzt bzw. entfernt, dann „landet“ der Adler auf dem so entdeckten Plättchen, erbeutet es und bringt es dir sofort – selbst dann, **wenn du nicht am Zug bist**. Der grüne Adler „fliegt“ z. B. immer zurück zu Spieler Grün.

! Für das Plättchen muss 1 Gepäcktasche leer sein, da es ansonsten nicht erbeutet werden kann. Der Adler „fliegt“ in jedem Fall wieder zurück zum entsprechenden Reisetableau.



Kräuter platzieren

Berücksichtige beim Anlegen deiner Weiten Landschaften, dass du die dort platzierten Kräuter nicht im selben Zug aufsammeln kannst. Platziere deine Kräuter mit der farbigen Seite nach unten auf den Kräuterstellen der Landschaft.

! Alle Spieler können eigene / fremde Kräuter aufsammeln – deine Kräuter sind also vor den Mitspielern nicht sicher.



Tiere / Kappe verstecken

→ Tier entdecken

Berücksichtige beim Anlegen deiner Weiten Landschaften, dass du die dort platzierten Plättchen (Tiere / Kappe) nicht im selben Zug erbeuten kannst. Beim Auswählen orientierst du dich an deinen **Jurtenkarten**. Zur Erfüllung der meisten Aufgaben benötigst du Tiere in den entsprechenden Farben. Ist ein bestimmtes Tier momentan nicht verfügbar, musst du ein anderes nehmen. Die **Kappe** (mit Adlerfedern) kannst du wie **1 Tier** unter **1** verstecken und als Farbe deiner Wahl abliefern, um damit Aufgaben zu erfüllen.



Schneeberg versetzen und Tier entdecken

Platziere das ausgewählte Tier (oder die Kappe) auf dem Jagdgrund der angelegten Landschaft. Anschließend unter **1** verstecken. **1 Tier** wird *entdeckt* (= freigelegt), wenn kein Schneeberg mehr im allgemeinen Vorrat ist und du deswegen einen bereits platzierten versetzen darfst.

! Auf entdeckte Plättchen darfst du keinen mehr stellen. Freigelegte Plättchen können alle Spieler erbeuten – die Voraussetzung dafür sind allerdings leere Gepäcktaschen.

Quelle / Bergquelle finden

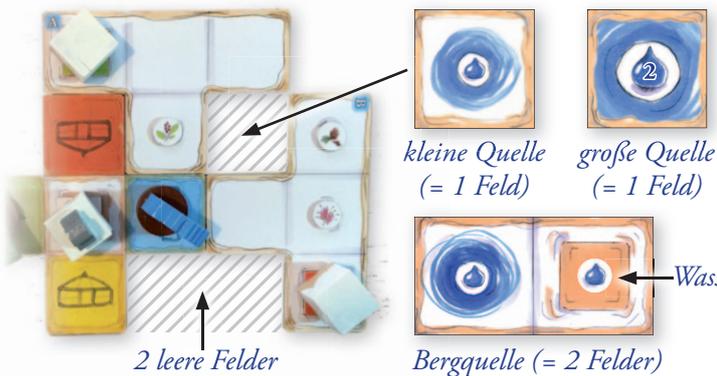
→ Quellfund(e) und Wasserplättchen

Umschließt du durch das Anlegen von Landschaften **1 leeres** Feld von allen Seiten, 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* platzieren. Für jede kleine Quelle erhältst du aus dem allgemeinen Vorrat → **1** , für jede große Quelle und jede Bergquelle → **2** . Lege die **Quellfunde** in den Anlegebereich deines Reisetableaus. Du brauchst sie, um manche Jurtenkarten zu erfüllen und kannst am Ende der Reise dafür **Kraftpunkte** bekommen.

Wasserplättchen platzieren

Mit jeder Bergquelle kommt **1 Wasserplättchen** ins Spiel. Dieses platzierst du auf das Wasserfeld (→ **7**) und stellst bzw. versetzt dann – *nach* dem Bestücken der angelegten Landschaft – **1** darauf (→ **8**). **Hinweis:** Das Feld neben dem Wasserfeld entspricht der kleinen Quelle.

! Quellen sind die Voraussetzung, um u. a. die Reichweite der Reisekarten zu vergrößern. Umschlossene leere Felder, für die keine Quellen mehr vorrätig sind (oder die größer als **2** Felder sind), werden zu Spalten.



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

Spalten (leere Felder) in der Landschaft

Spalten entstehen (→ **9**), wenn leere Felder so mit Landschaften umschlossen werden, dass keine Landschaft mehr hineinpasst; oder die Spieler keine mehr haben, die sie anlegen könnten, um die Spalten zu schließen. Außerdem, wenn es im allgemeinen Vorrat keine Quellen mehr gibt; oder die beiden Kraftorte bspw. blockiert sind.

! Über Spalten (leere Felder) darf mit keiner Figur gezogen werden.



Kenner: Kultplatz (Landschaft)

→ Schamanenruf und spezielle Ahnenkarten

In deinem Zug kannst du, wie auf S. 4 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 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 Feld zu schieben und damit 1 Tier freizulegen). Dazu setzt er seinen Schamanenruf ein und versetzt die neutrale Figur auf seinen Kultplatz.

Kenner: Versteck (Landschaft)

In deinem Zug kannst du, wie auf S. 4 geregelt, **1 Versteck** an irgendeiner Stelle deiner Wahl anlegen. Das Versteck hat 1 Jagdgrund, den du sofort bestücken musst. Dazu platzierst du darauf 1 Tier deiner Wahl (bzw. nach Verfügbarkeit). Anschließend unter 1 Feld verstecken (→ **1**).

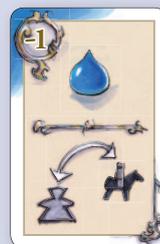
! In der Aufbruchphase darfst du kein Versteck anlegen.



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

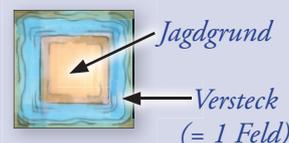
Spezielle Ahnenkarten („Schamane“) einlösen:

- Das Einlösen von Ahnenkarten kostet die abgebildete Anzahl Tropfen. Die Karte mit **-1 Kraftpunkt** ermöglicht es, den Standort des Schamanen einmalig und sofort mit dem Standort irgendeines Reiters zu wechseln. Die Karte mit **-2 Kraftpunkten** ermöglicht es, den Standort des Schamanen einmalig und sofort mit dem Standort irgendeines Elchs zu wechseln. **Achtung: Wenn der Schamane auf einem Feld steht, ist das Einlösen dieser Karten nicht möglich!**
- Um die Karten mit **2, 4 und 6 Kraftpunkten** einzulösen, musst du zu Beginn deines Zugs bereits auf deinem Kultplatz (Zielfeld) stehen. Das Gleiche gilt für die Karten mit **8 und 9 Kraftpunkten**. Bei diesen musst du, **zusätzlich** zu der Anzahl Tropfen, die erforderlichen Tiere bzw. die Kappe in deinen Gepäcktaschen mitführen. **Hinweis:** Dafür kannst du auch entdeckte 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 1 Tier oder auch mit 2 Tieren kombinieren, die du in den Gepäcktaschen deines Reisetableaus mitführst. Somit ermöglicht dir dein Versteck, 3 Tiere gleichzeitig abzuliefern.



Kenner: Kraftort finden

→ Kraftmarker und „Kraftort versetzen“

Umschließt du durch das Anlegen von Landschaften **2 leere** Felder (wie bei 1 Bergquelle), dann findest du wahlweise **1 Kraftort**, den du dir aus dem allgemeinen Vorrat nimmst und *zusätzlich* zur Landschaft platzierst (→ ②).

Kraftmarker platzieren, aufsammeln und einsetzen:

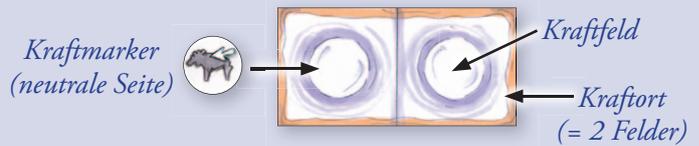
- Auf die freien Kraftfelder platzierst du aus dem allgemeinen Vorrat jeweils verdeckt **1 Kraftmarker**. Unter beide darfst du heimlich drunterschaun und auf einen Marker (optional) deinen **Elch wechseln** (→ Sonderaktion **B**).
- Um den Kraftmarker aufzusammeln, musst du mit dem Elch zum Kraftort reisen (→ Sonderaktion **B**). Beide Marker können nur so (auch von den Mitspielern) aufgesammelt werden. Um den Kraftort wieder zu verlassen, ziehst du deinen Reiter entsprechend der Zugweite auf irgendein angrenzendes Feld hinab. **Achtung: Kraftorte sind nur über Kraftmarker erreichbar!**
- Ein Teil der Kraftmarker hat einen dauerhaften Effekt (∞); diese legst du an dein Reisetableau an. Ein anderer Teil hat einen sofortigen Effekt (1x); diese sind optional und kommen nach Gebrauch ggf. auch ungenutzt aus dem Spiel.



Kraftort versetzen

Findest du 1 Kraftort und es ist keiner mehr im allgemeinen Vorrat, dann kannst du 1 bereits platzierten Kraftort versetzen. Freie Kraftfelder werden ggf. wieder aufgefüllt (siehe oben).

! Blockierte Kraftorte, auf denen Figuren stehen, darfst du nicht versetzen. Und es können Spalten entstehen (siehe S. 5).



Die Effekte der Kraftmarker



Am Ende der Reise (Wertung) erhältst du den **Wasser-Bonus**

je **1 Tropfen** in deinem Wasservorrat. (∞)



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

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



Sofort deine **Quellfunde 1:1 wechseln** und deinen Wasservorrat auffüllen → die

Quellfunde sind aus dem Spiel. (1x)



Sofort aus dem Wasservorrat eines Mitspielers **1 Tropfen**

rauben und deinen Vorrat damit auffüllen. (1x)



Am Ende der Reise (Wertung) erhältst du den **Tier-Bonus** je

1 Tier in deinem Gepäck UND deinem Versteck. (∞)



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

Schneeberg auf 1 anderen freien versetzen. (1x)



Sofort aus der Gepäcktasche eines Mitspielers **1 Tier rauben**

und auf deine leere Gepäcktasche legen. (1x)

Kenner: Laute tauschen

→ Tier kopieren

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

Tier (Farbe) kopieren

Mit der Laute kannst du 1 Tier in der Gepäcktasche kopieren und zur Erfüllung einer Aufgabe – auch zusammen mit dem Tier, das du kopierst – auf dem Zielfeld abliefern. Die Laute zählt dabei wie 1 Tier (→ Sonderaktion **C**).

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

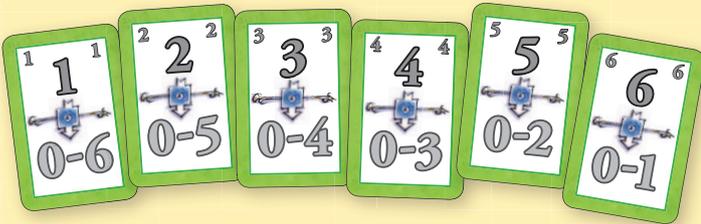


1 Reisekarte ausspielen (Pflichtaktion)

Jeder Spieler verfügt beim Grundspiel über **6 Reisekarten**, die verdeckt auf der Hand gehalten werden. Die Karten haben verschiedene Zugweiten.

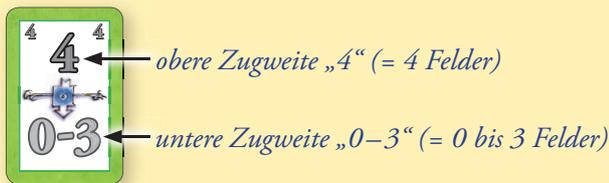
Kenner: Weitere 3 spezielle Reisekarten (siehe S. 9).

Nur wenn du deine **Jurte mit Reiter** angelegt hast, kannst du aus deinen Karten wählen, welche davon du ausspielst.



Reisekarten (Grundspiel) für Spieler Grün

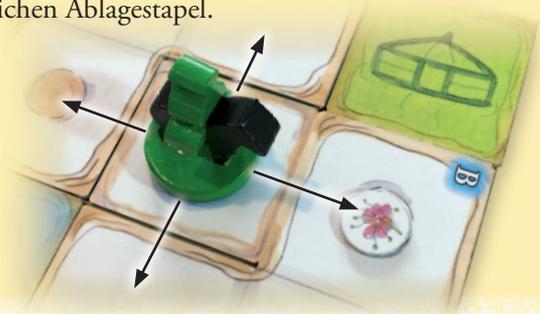
1 Reisekarte ausspielen heißt, je nach Karte und Zugweite, mit deinem Reiter **bis 6 Felder weit** über alle Landschaften und die Ebene zu ziehen (bis 7 Felder mit Doppelzug →). Dazu hast du pro Karte **2 Zugweiten** zur Auswahl, entweder die obere Zugweite ODER die untere Zugweite.



Mit dem Reiter ziehen:

- Die **obere** Zugweite ist fix, d. h. du musst die vorgegebene Anzahl Felder entsprechend ziehen. Die **untere** Zugweite ist variabel, d. h. du darfst selbst bestimmen, ob du 0 oder 1 Feld (oder je nach Karte auch mehr Felder) weit ziehst.
- Du darfst in deinem Zug mit deinem Reiter nur **waagrecht** und/oder **senkrecht** ziehen. Es ist erlaubt, dabei die Zugrichtung zu wechseln. Und du darfst mit deinem Reiter auf Felder auch vor und zurück ziehen 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 darauf **nicht** stehen bleiben.
- Über Felder, auf denen Schneeberge (mit Adler) stehen, darfst du ziehen. Allerdings erfordert das **2 Felder** der Zugweite, um hinaufzuziehen und 1 Feld, um hinabzuziehen. Es ist möglich, von zu auf direkt angrenzendem Feld zu ziehen. Das erfordert ebenfalls **2 Felder** der Zugweite. Du darfst mit deinem Reiter generell **nicht** darauf stehen bleiben – das darf nur der Schamane (die 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 *freie* (= unbesetzte) Felder mit platzierten Kräutern, kannst du diese unterwegs aufsammeln. Du darfst dabei unbegrenzt viele eigene und fremde Kräuter aufsammeln und in den Anlegebereich deines Reisetableaus legen (→ **1**).

! Aufgesammelte Kräuter der eigenen Spielerfarbe sind wertvoller (→ 1 Kraut = **1 Kraftpunkt**) als von fremden Spielerfarben (→ 2 Kräuter = **1 Kraftpunkt**).



Tiere/Kappe erbeuten

→ Wasserplättchen

Ziehst du deinen Reiter auf bzw. über *freie* (= unbesetzte) Felder mit entdeckten Tieren (→ **2**) oder 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.

! Alle Plättchen können optional von jedem Spieler erbeutet werden – unabhängig davon, wer sie auf den Jagdgründen der Landschaften platziert hat.

Wasserplättchen mitnehmen

Wasserplättchen können wie entdeckte Tiere unterwegs mitgenommen werden. In einem späteren Zug kannst du diese umwandeln und deinen Wasservorrat damit um **2 Tropfen** auffüllen (siehe S. 10 → Sonderaktion **A1**).



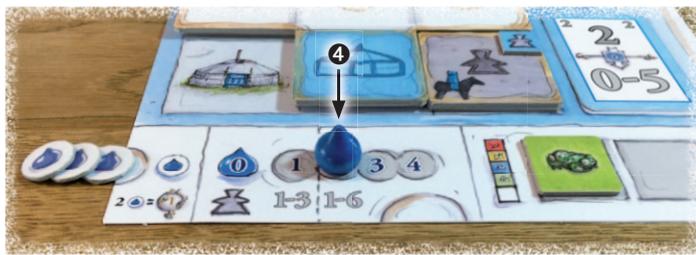
Quelle erreichen

→ Wasservorrat und Doppelzug

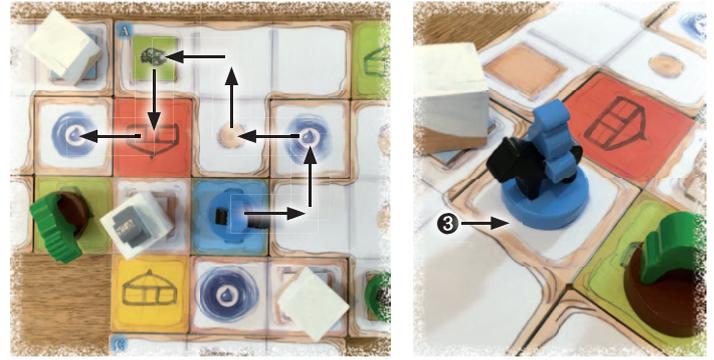
Erreichst du in deinem Zug genau 1 *freies* (= unbesetztes) Feld mit Quelle (→ ③), darfst du deinen Wasservorrat auffüllen: bei kleiner Quelle um 1 **Tropfen**; bei großer Quelle um 2 **Tropfen**. Der Wasservorrat (→ ④) ist bis max. 4 **Tropfen** auffüllbar – bis du diesen durch Sonderaktionen wieder 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 1 Feld mit Quelle erreichen).



! Quellen stehen jedem Spieler zur Verfügung – unabhängig davon, wer die Quelle jeweils 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 **Tropfen** auffüllen. Das unterwegs erbeutete grüne Tier legt sie auf 1 leere Gepäcktasche ihres Reisetableaus.



Kenner: Spezielle Reisekarten

Die speziellen Reisekarten stehen jedem Spieler 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 **entfernen**, d. h. zurück in den allgemeinen Vorrat legen UND deinen Reiter **0 bis 7 Felder weit** ziehen.

! 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 frei wählbarer Zugweite – 1 Quelle, darfst du 1 **Doppelzug** machen und deinen Zug um bis zu 6 Felder weit fortsetzen.

Beispiel für Pflichtaktion (mit Sonderaktion)



gewählte obere Zugweite „6“ (= 6 Felder)



Beispiel: Spieler Grün möchte 1 gelbes Tier erbeuten, das bereits entdeckt ist. Er wählt dafür als Pflichtaktion „1 Reisekarte ausspielen“ (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 – sammelt unterwegs 1 Kraut auf – und erreicht schließlich 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 freiwillig und *zusätzlich* zur gewählten Pflichtaktion (Landschaft / Reisekarte). Du kannst frei auswählen, welche und wie viele der Sonderaktionen du in deinem Zug nutzt:

- Sonderaktionen *vor* der Pflichtaktion:
 - A1)** Wassertropfen einsetzen
 - Kenner: A2)** Schamane bewegen und rufen
- Sonderaktion *während* der Pflichtaktion:
 - B)** Elch wechseln
- Sonderaktion *nach* der Pflichtaktion:
 - C)** Jurtenkarten (Aufgaben) erfüllen

A1) Wassertropfen einsetzen

→ Wasserplättchen

Um Wassertropfen einsetzen zu können, musst du davor Quellen erreichen und / oder Wasserplättchen mitnehmen.

Wasserplättchen umwandeln

Mit jedem Wasserplättchen kannst du deinen Wasservorrat um **2 Tropfen** auffüllen. Umgewandelte Plättchen kommen danach aus dem Spiel.

Hast du so deinen Wasservorrat aufgefüllt, dann kannst du *vor* der Pflichtaktion bis zu **4 Tropfen** einsetzen. Die folgenden Einsatzmöglichkeiten darfst du jeweils **1x pro Zug** auswählen und nach Belieben kombinieren, z. B. zuerst 1 Ahnenkarte tauschen und diese sofort einlösen.

Einsatzmöglichkeiten der Wassertropfen:

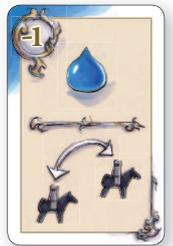
- 1 Ahnenkarte ODER 1 Jurtenkarte tauschen → kostet **1 Tropfen**.
- 1 Ahnenkarte der Auslage, die du frei aussuchen darfst, einlösen → kostet **1 bis 3 Tropfen**.
- 1 Tier aus dem allgemeinen Vorrat auf 1 freien Jagdgrund platzieren UND unter 1 frei wählbaren Schneeberg verstecken → kostet **1 Tropfen**.

Kenner: Adler einsetzen (siehe S. 4) und spezielle Ahnenkarten einlösen (siehe S. 6).

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

Dabei ist jeweils zu 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 Ahnenkarten, kostet die je nach Karte abgebildete Anzahl Tropfen und bringt dir **Kraftpunkte** (→ **1**). Die beiden Karten mit **-1 Kraftpunkt** 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 und etwas versetzt an dein Reisetableau an (→ **2**). Decke danach 1 Ahnenkarte vom Stapel auf und ergänze damit wieder die Auslage entsprechend der Spielerzahl.
- Ist kein Tier mehr im allgemeinen Vorrat, kannst du nur den **1** auf den freien Jagdgrund versetzen.



Kenner: A2) Schamane bewegen und rufen

Hast du – *nach* der Sonderaktion „Wassertropfen einsetzen“ – noch Tropfen in deinem Wasservorrat, dann kannst du *vor* der Pflichtaktion den Schamanen bewegen.

Abhängig vom Wasservorrat den Schamanen bewegen:

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

Den Schamanen rufen

Hast du bereits deinen Kultplatz angelegt, 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 Tropfen**.

! Du kannst auch zuerst den Schamanen rufen und danach bewegen. Die Bewegung selbst kostet keine Tropfen.

Beim Bewegen des Schamanen ist zu beachten:

- Grundsätzlich gelten dieselben Regeln wie für Reiter, z. B. nur **waagrecht** und / oder **senkrecht** ziehen (siehe S. 8).
- Du darfst mit dem Schamanen auf **1** (mit Adler) stehen bleiben. Solange er dort steht, ist dieser **blockiert**.
- Der Schamane kann **1** **schieben** (→ **3**). Das erfordert **3 Felder** der Zugweite des Schamanen je geschobenem Feld. Nur auf freie Felder und in gerader Richtung schieben; ein Adler wird mitgeschoben. Er kann so z. B. 1 Tier entdecken. **Hinweis:** Berge dürfen nie über den Rand der begehbaren Landschaft bzw. in eine Spalte geschoben werden.



B) Elch wechseln

→ Mit dem Elch reisen

Du kannst *während* der Pflichtaktion deinen Elch wechseln und von deinem Jurtenfeld (der Ebene) auf deine freie Jurte versetzen (→ ④). Das geht auch umgekehrt und zwischen deinen Jurten außerhalb der Ebene, da die Weite Landschaft \mathbb{D} ebenfalls ein Jurtenfeld hat.

Mit dem Elch reisen und Standort wechseln

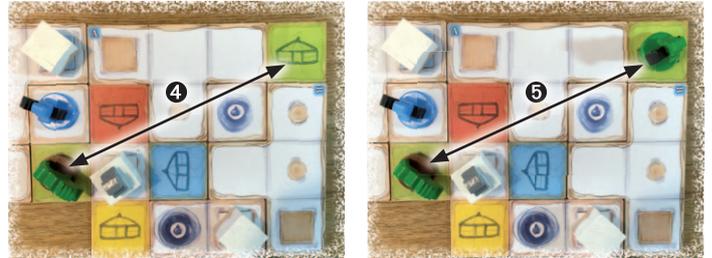
Dazu ziehst du deinen Reiter auf deine freie Jurte (oder stehst darauf) und wechselst mit deinem Elch, der auf der Ebene steht, den Standort (→ ⑤). Das geht auch umgekehrt und zwischen deinen Jurten außerhalb der Ebene.

Kenner: Elch und Reiter zu Kraftort wechseln (siehe S. 7).

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

Dabei ist jeweils zu beachten:

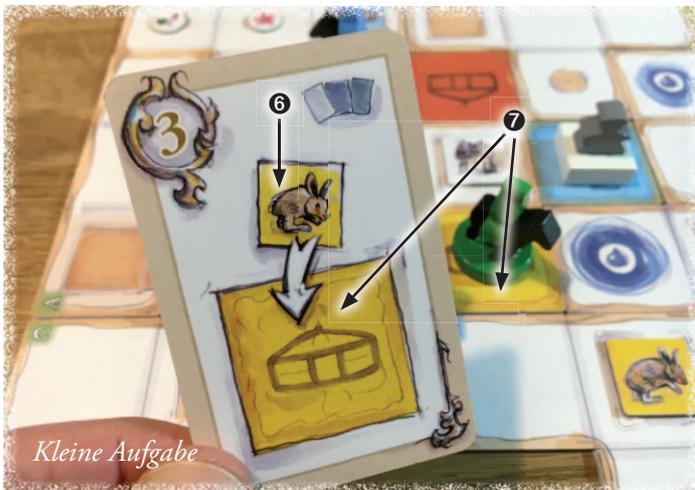
- Deinen Elch darfst du **2x pro Zug** wechseln → **1x** nur den „Elch wechseln“ und **1x** „Mit dem Elch reisen“; „*während*“ heißt, zu jedem Zeitpunkt der Pflichtaktion.
- Dein Reiter steht nach dem Wechseln dort, wo vorher dein Elch stand. Das Wechseln des Standorts – von Elch und Reiter – zählt nicht zur Zugweite. Du wählst z. B. die Zugweite „4“, erreichst nach 1 Feld deine Jurte, wechselst den Standort und ziehst von dort 3 Felder weiter.



C) Jurtenkarten (Aufgaben) erfüllen

Um eine Aufgabe zu erfüllen, musst du meistens Tiere (→ ⑥) erbeuten und auf deinem Reisetableau ablegen. Mit den Tieren im Gepäck ziehst du dann deinen Reiter auf das Zielfeld (→ ⑦). Je nach Aufgabe darf das sowohl 1 Jurte in deiner oder einer fremden Farbe sein. Dort kannst du die Tiere (alternativ die Plättchen Kappe und Laute), Quellfunde und Kräuter abliefern und so *nach* der Pflichtaktion die Aufgabe erfüllen.

Kenner: Das Versteck erweitert dein Reisetableau (siehe S. 6).



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

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

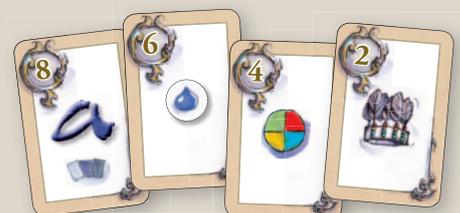
Dabei ist jeweils zu beachten:

- Die Erfüllung von kleinen Aufgaben (*a*) bringt dir **1 bis 3 Kraftpunkte**. Die Karten zeigen z. B. **1** Quellfund und 1 Jurte (Zielfeld) oder 1 Tier und 1 gleichfarbige Jurte. **Hinweis:** Für erfüllte kleine Aufgaben gibt es ggf. einen **Bonus**.
- Die Erfüllung von großen Aufgaben (*A*) bringt dir **4 bis 7 Kraftpunkte**. Die Karten zeigen z. B. **1** Quellfund, **2** Kräuter deiner Wahl und 1 Jurte (Zielfeld) oder 2 verschiedene Tiere und 1 andersfarbige Jurte.
- 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 auch 2 Jurtenkarten gleichzeitig erfüllen, wenn du die dafür z. B. jeweils erforderlichen Tiere im Gepäck bzw. im Versteck hast und auf dem bei beiden Karten gleichen Zielfeld stehst.
- Lege die erfüllte Jurtenkarte offen und etwas versetzt an dein Reisetableau an. Die abgelieferten Plättchen gibst du zurück in den allgemeinen Vorrat; die Quellfunde und Kräuter kommen ganz aus dem Spiel. Ziehe anschließend Jurtenkarten nach: für erfüllte kleine Aufgabe vom *a*-Stapel; für erfüllte große Aufgabe vom *A*-Stapel.



Bonuskarten

Am Ende der Reise kannst du für verschiedene Leistungen jeweils einen **Bonus** bekommen. **Kraftpunkte** gibt es für den Spieler, der im Spielverlauf die meisten **kleinen Aufgaben** (*a*) erfüllen konnte → **8**, der die meisten **Quellfunde** angelegt hat → **6**, der die meisten **Kräuter** angelegt hat → **4** und der die **Kappe** in einer seiner Gepäcktaschen mitführt ODER freigelegt in seinem Versteck hat → **2**.



Ende der Reise (Wertung)

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

- Wert der angelegten Ahnenkarten (→ Minuswerte beachten) und Jurtenkarten (→ für erfüllte Aufgaben).
- Wert der angelegten Quellfunde:
– für jeweils **2**  → **1 Kraftpunkt**.
- Wert der angelegten eigenen und fremden Kräuter:
– für jeweils **1 eigenes** Kraut → **1 Kraftpunkt**;
– für jeweils **2 fremde** Kräuter → **1 Kraftpunkt**.
- **Kenner:** Weitere **Kraftpunkte** erhält, wer im Besitz der folgenden Kraftmarker ist:
– Tier-Bonus → **3 Kraftpunkte** je Tier im Gepäck/Versteck
– Wasser-Bonus → **2 Kraftpunkte** je Tropfen im Wasservorrat.
- Zuletzt erhält jeweils der Spieler die **Bonuskarte**:
– mit den meisten kleinen Aufgaben → **8 Kraftpunkte**;
– mit den meisten Quellfunden → **6 Kraftpunkte**;
– mit den meisten Kräutern → **4 Kraftpunkte**;
– mit der Kappe im Gepäck/Versteck → **2 Kraftpunkte**.

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

Erweiterte Wertung (Modul I, II, III und Variante)

- Wert der angelegten Ahnenkarten („Feuer“ / „Argali“), Jurtenkarten mit Tier und Trommelkarten.
- Wert für erbeutete große Tiere und Trommelkarten des Nordens (Laute/Ahnen-Bonus).
- Wert der erjagten Tiere im Gepäck und angelegte Beute aus der Felshöhle des Schneeleoparden hinzuzählen.
- Adler-Bonus für 1 Spieler auf Sonderfeld → **5 Kraftpunkte**.

Was auf der Reise noch wichtig ist ...

- Du kannst 1 Landschaft anlegen, selbst wenn kein Tier vorrätig ist. Den  stellst bzw. versetzt du immer darauf.
- Du darfst keinen  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 Kraftorte gleichzeitig zu finden.

Hinweis: Das Grund- und Kennerspiel könnt ihr als Teile einer Kampagne spielen (siehe S. 24 → **Goldene Reise**).



Bester Geschichtenerzähler

Der Spieler mit den meisten **Kraftpunkten** gewinnt das Spiel und wird damit zum legendären *Kaichi* aller Stämme. Bei Punktegleichstand gewinnt derjenige Spieler mit den meisten angelegten Ahnenkarten. Bei erneutem Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Beispiel: Wertung Spielerin Blau

7 Kraftpunkte: Ahnenkarten (8 – 1 Pkt.)



11 Kraftpunkte: Jurtenkarten (5 Pkt. kleine Aufgaben + 6 Pkt. große Aufgabe)



2 Kraftpunkte: Quellfunde



6 Kraftpunkte: Kräuter (4 Pkt. eigene + 2 Pkt. fremde)



2 Kraftpunkte: Wasser-Bonus (1  im Wasservorrat)



8 Kraftpunkte: Bonuskarte (meiste kleine Aufgaben)



36 Kraftpunkte erzielt Spielerin Blau.

- Minuswert für nicht gelöscht Feuer → je **–1 Kraftpunkt** für das Jurtenfeld und für jedes weitere Feld, das *zwischen* Jurten- und Feuerfeld liegt. Der höchstmögliche Minuswert dafür sind **–7 Kraftpunkte**.
- Minuswert für jedes nicht vom Sand befreite Jurtenfeld → je **–3 Kraftpunkte**.
- Minuswert für Angriff des Schneeleoparden, Kraut verlieren, Tier verlieren → je **–1 Kraftpunkt** und Wasser verlieren → je **–2** bzw. **–4 Kraftpunkte**.

- Hast du deinen Adler bereits eingesetzt und versetzt den  mit Adler, darf er dir nur das Plättchen bringen. Es ist nicht erlaubt, ihn auf dem versetzten  sofort wieder einzusetzen.
- Du kannst deinen Elch mit der Sonderaktion **B** jederzeit auf einen freien Kraftmarker wechseln und im selben bzw. in einem späteren Zug dann zum Kraftort reisen, um mit deinem Reiter den Kraftmarker aufzusammeln. Je nach Zugweite darfst du auf dem Kraftort auch stehen bleiben.

EINSAME JAGDGRÜNDE (SOLOVARIANTE)

Mach dich allein auf die Suche nach den Kraftorten deiner Ahnen und erlange tiefe Ehrfurcht. Gelingt es dir, noch mehr Ansehen zu gewinnen? 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 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.

- Platziere die **Ebene** vor dich und stelle auf das Jurtenfeld deiner Spielerfarbe deinen **Elch**. Stelle auf die beiden im Uhrzeigersinn folgenden Jurtenfelder die **Reiter** in der jeweiligen Farbe. Ein Jurtenfeld bleibt unbesetzt.
- Platziere den **Wassertropfen** bereits auf die „1“.
- 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.
- Decke 3 **Ahnenkarten** vom Stapel auf.
- Stapel 3 **kleine** Quellen auf 1 **große** Quelle. Lege 7 , 1 **Bergquelle**, 1 **Wasserplättchen** und 8 **Tiere** (2 je Farbe) bereit; außerdem die **Laute**, 1 **Kraftort** und die verdeckt gemischten 4 **Kraftmarker** mit dem dauerhaften Effekt (∞).    
- Lege 2  im allgemeinen Vorrat bereit.

Ablauf der Reise (Solovariante)

Insgesamt 17 **Pflichtaktionen**, in denen du jeweils entweder 1 **Landschaft anlegen** ODER 1 **Reisekarte ausspielen** musst.

Aufgrund des Wasservorrats gleich zu Beginn, kannst du die **Kräfte der Ahnen** bereits in der Aufbruchphase nutzen und vor der ersten Pflichtaktion 1  einsetzen.

Das Spielziel

Die Erfüllung möglichst vieler Jurtenkarten (Aufgaben) bringt dir **Kraftpunkte**; ebenso das Finden von Quellen usw. Nach der letzten Pflichtaktion folgt für dich die Wertung (siehe unten und S. 12 → **Ende der Reise**).

! Alle Regeln des Grund- und Kennerspiels sind bis auf einige Bonuskarten unverändert auch bei der Solovariante gültig.

Bonuskarten

Am Ende der Reise kannst du jeweils einen **Bonus** bekommen: wenn du 4 (**oder mehr**) kleine Aufgaben erfüllen konntest (→ 8); wenn du 5 (**oder mehr**)  anliegen hast (→ 6); und

wenn du im Spielverlauf 8 (**oder mehr**) Kräuter aufsammeln konntest bzw. anliegen hast (→ 4).

! Die Bedingung der Bonuskarte für die Kappe (→ 2) ist unverändert auch bei der Solovariante gültig.

Ende der Reise (Wertung Solovariante)

Sobald du deine 8 Landschaften angelegt und 9 Reisekarten ausgespielt hast, zählst du deine **Kraftpunkte** zusammen:

≤ 39 **Kraftpunkte** → Übung macht den *Kaichi*

40 – 59 **Kraftpunkte** → Aller *Kaichi* wert

60 – 69 **Kraftpunkte** → Legendärer *Kaichi*

≥ 70 **Kraftpunkte** → Tiefe Ehrfurcht vor diesem *Kaichi*



TROMMELPFAD NACH SÜDEN (MODUL I)

Als legendäre Kaichi folgt ihr den Schlägen des Schamanen auf dem Trommelpfad nach Süden. Unterstützt von seinem Krafttier, dem Wolf, erlebt ihr weitere spannende Reisen ins Altai-Gebirge. Für dieses Modul solltet ihr Grund- und Kennerspiel bereits gespielt haben, um mit den Abläufen, den Pflicht- und Sonderaktionen vertraut zu sein. Alle Spielregeln gelten unverändert auch für dieses Modul. Viel Vergnügen auf dem Trommelpfad nach Süden!

Spielmaterial (Modul I)

- 1 Trommelpfad (2-seitiges Tableau)
- 1 Rundenzähler
- 1 Trommel mit Startspielermarker
- 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 Wasserplättchen

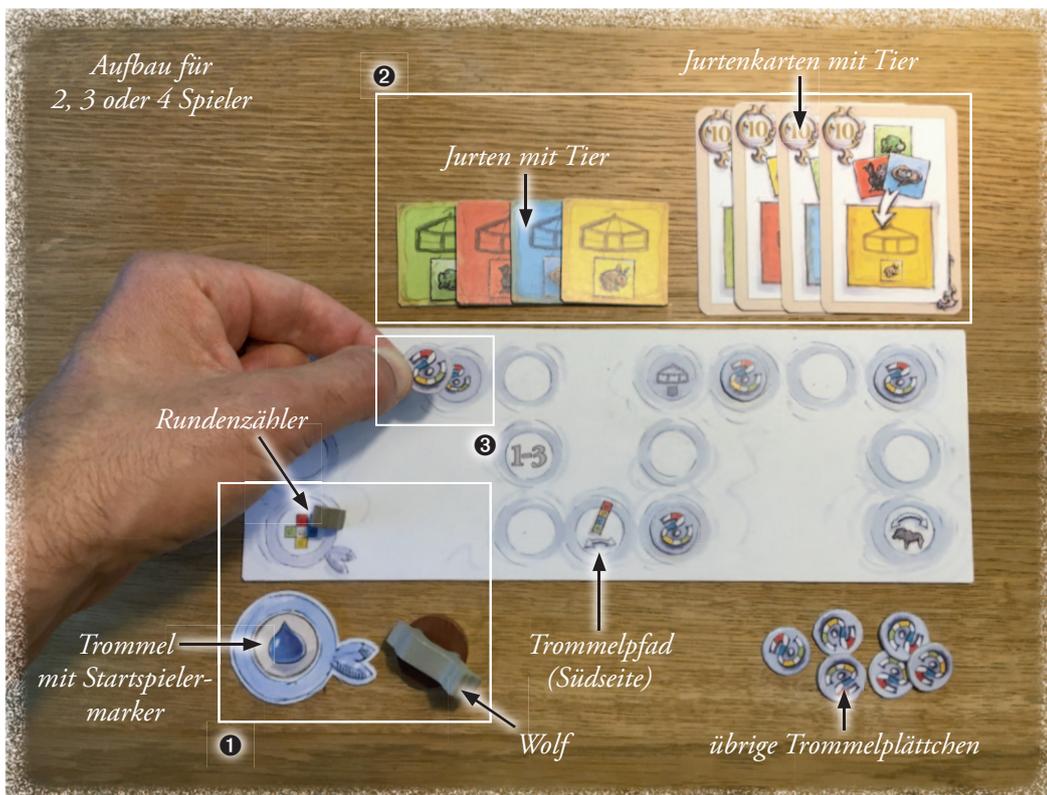
Aufbau (Modul I)

Baut zunächst das Kennerspiel für 2, 3 oder 4 Spieler auf (→ mit dem entsprechenden Spielmaterial wie unter ❶ bis ❷ beschrieben, siehe S. 2 und 3). Der weitere Aufbau:

- ❶ Platziert den **Trommelpfad** (→ Südseite) in der Nähe des allgemeinen Vorrats und stellt den **Rundenzähler** auf das erste Feld. Legt die **Trommel mit Startspielermarker** unterhalb des Tableaus bereit und stellt den **Wolf** daneben.
- ❷ Legt unabhängig von der Spielerzahl **4 Jurten mit Tier** und **4 Jurtenkarten mit Tier** oberhalb des Tableaus bereit.
- ❸ 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 (→ ❶ bis ❷) das entsprechende Spielmaterial vor (siehe S. 15).

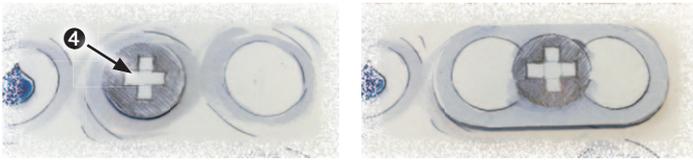
❸ Die übrigen Trommelplättchen und das dazugehörige Spielmaterial benötigt ihr für diese Reise nicht mehr.

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





Ersetzt bei **1.** und/oder **2.** das Trommelplättchen (→ **4**) jeweils durch das entsprechende **Doppelplättchen**. Und legt es so auf den Trommelpfad, dass es das nächste leere Feld überdeckt.



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



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



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



Legt bei **7.** entsprechend der Spielerzahl → **2, 3** oder **4 Wasserplättchen** 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 **17 Runden**, in denen jeder Spieler jeweils 8 Landschaften anlegt und 9 Reisekarten ausspielt. **Hinweis:** Die Doppelplättchen verkürzen jeweils die Rundenzahl, da pro Spieler 2 Pflichtaktionen in 1 Runde ausgeführt werden.

Aufbruchphase (erste Runde)

Verläuft unverändert wie beim Grund-/Kennerspiel (siehe S. 3).

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. 16 → **Besondere Effekte des Trommelpfads**).

Als zusätzliche Sonderaktionen kannst du *vor* der Pflichtaktion Wassertropfen einsetzen (siehe S. 10 → **A1**), um dafür die Trommel mit Startspielermarker zu bekommen – damit bist du ab der nächsten Runde neuer Startspieler. Außerdem kannst du *vor* der Pflichtaktion wahlweise den Wolf – anstatt den Schamanen (siehe S. 10 → **A2**) – bewegen und rufen.

Das Spielziel

Nach der letzten Runde folgt für alle Spieler die Wertung wie beim Kennerspiel und zusätzlich die erweiterte Wertung (siehe S. 12 → **Ende der Reise**).

A1) Trommel mit Startspielermarker

Nutzt du die Sonderaktion, holst du den Startspielermarker und legst ihn umgedreht (→ **5**) vor dich → kostet **1** . Sobald die laufende Runde beendet ist, holst du auch die Trommel und platzierst diese wieder über die Tropfenseite.

! Der Startspieler darf nur **1x pro Runde** wechseln.



A2) Wolf bewegen und rufen

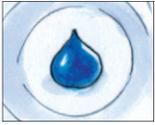
Nutzt du die Sonderaktion als erster, kannst du den Wolf kostenlos auf deinen Kultplatz stellen und dann wie den Schamanen bewegen. Ziehst du unterwegs auf bzw. über bereits

entdeckte Tiere, darfst du sie auf freie Jagdgründe *vertreiben* (= versetzen). Wenn der Wolf im Spiel ist, darf ihn jeder Spieler bewegen und auch zu seinem Kultplatz rufen → kostet **1** .

! Der Wolf kann keinen blockieren oder schieben.

Besondere Effekte des Trommelpfads

Die Effekte betreffen immer alle Spieler. Sie sind entweder nur für eine Runde wirksam (1x) 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  auf. (∞)



Du darfst *während* der Pflichtaktion **1 bis 3 Felder weit** zusätzlich ziehen. Und das unabhängig davon, welche Pflichtaktion (Landschaft oder Reisekarte) du wählst. (1x)



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



Legt zu Beginn dieser Runde die **4 Jurten mit Tier** direkt *gegenüber* den entsprechenden Jurtenfeldern (der Ebene) an (\rightarrow ①). Mischt außerdem die **4 Jurtenkarten mit Tier** in den **A**-Stapel ein. (∞)



Aufgabe(n) erfüllen

Jede der Jurten mit Tier liefert dauerhaft das abgebildete Tier (\rightarrow ②), um allgemein Aufgaben zu erfüllen. Mit erbeuteten Tieren im Gepäck – oder auch ohne Tiere – kannst du deinen Reiter auf ein solches Zielfeld ziehen und das Tier der Jurte bei Sonderaktion **C** mitbenutzen.

Jurtenkarten mit Tier (Aufgaben)

Die Erfüllung der großen Aufgaben (**A**) bringt dir jeweils **10 Kraftpunkte**. Die 4 Karten zeigen 3 verschiedene Tiere und 1 andersfarbige Jurte mit Tier (Zielfeld).



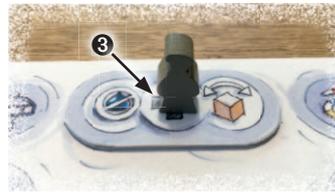
Du darfst *während* der Pflichtaktion deinen **Elch** auf 1 freies Feld deiner Wahl wechseln (z. B. fremde Jurte, Quelle, Jagdgrund mit Tier usw.) und anschließend dorthin mit dem Elch reisen. (1x)



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



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



Rundenzähler versetzen

Bei beiden Doppelplättchen versetzt der Startspieler den Rundenzähler jeweils auf das Icon in der Mitte (\rightarrow ③).



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

Trommelkarten einsetzen und anlegen:

- Die Trommelkarte mit \rightarrow **Elchen** kannst du *während* der Pflichtaktion und zusammen mit 1 Reisekarte ausspielen, um mit irgendeinem **fremden** Elch 2x zu wechseln (1x nur „Elch wechseln“ und 1x „Mit dem Elch reisen“). 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 zu reisen.
- Die Trommelkarte mit \rightarrow **Pfeilen** kannst du *während* der Pflichtaktion und zusammen mit 1 Reisekarte ausspielen, um mit deinem Reiter auch **diagonal** ziehen zu dürfen. Damit ist es möglich, zwischen über Eck angrenzenden Feldern „hindurchzuschlüpfen“. **Hinweis:** Frei mit waagrecht/senkrecht kombinierbar.
- Die Trommelkarte mit \rightarrow **Tieren** kannst du *nach* der Pflichtaktion einsetzen, um damit 1 Tier deiner Wahl auf einem Zielfeld abzuliefern, um Aufgaben zu erfüllen. Die Karte kannst du mit Tieren in deinem Gepäck kombinieren.
- Die Trommelkarten mit \rightarrow **Kraftpunkten** kannst du sofort an dein Reisetableau anlegen (zu den Ahnen- und Jurtenkarten).



Dabei ist jeweils zu beachten:

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

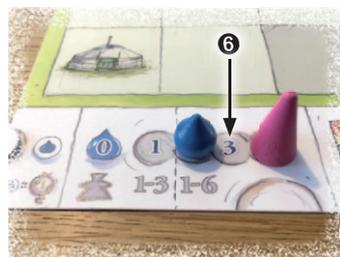
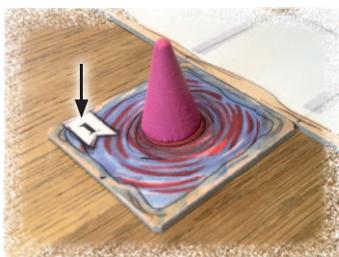


Legt zu Beginn dieser Runde die **Feuerfelder** und **Feuer** entsprechend der Spielerzahl direkt *neben* bzw. ober-/unterhalb von euren Jurtenfeldern (der Ebene) an. Stellt dann jeweils 1 Feuer darauf (→ 4). Mischt die **speziellen Ahnenkarten** („Feuer“) in den Ahnenkarten-Stapel ein. (∞)



Feuer löschen:

- Das Feuer bedroht dein Jurtenfeld – umso mehr Felder zwischen Feuer und Ebene liegen. Ungelöscht verlierst du am Ende der Reise je **-1 Kraftpunkt** für das Jurtenfeld und jedes dazwischenliegende Feld. Für Spieler Grün wären das z. B. **-3 Kraftpunkte**; für Spielerin Blau **-5 Kraftpunkte**, wenn es nicht gelingt das Feuer zu löschen (→ 5).
- Zum Löschen musst du das Feuerfeld genau erreichen und mind. **1 Ahnenkarte** an deinem Reisetableau anliegen haben (siehe → 1 auf dem Feuerfeld). Nur dann darfst du auf das Feld ziehen. Auf bzw. über gelöschte Feuerfelder darfst du deinen Reiter ziehen oder versetzen – auch wenn du keine Ahnenkarte anliegen hast.
- 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 (→ 6).



Spezielle Ahnenkarten („Feuer“) einlösen:

- Die Karte mit **0 Kraftpunkten** ermöglicht es, deinen Reiter einmalig und sofort auf 1 Feuerfeld (mit Feuer) zu versetzen.
- Für die Karte mit **7 Kraftpunkten** musst du die Laute *zusätzlich* zu den Wasser mitführen. Und 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 Plättchen 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 Startspielers – wie z. B. hier bei Spieler Grün – und das im Uhrzeigersinn folgende Jurtenfeld an (→ 7). Stellt dann das **Argali** auf das Argalifeld neben dem Startspieler. Mischt die **speziellen Ahnenkarten** („Argali“) in den Ahnenkarten-Stapel ein. (∞)



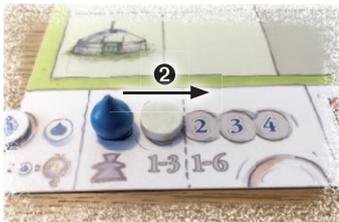
Argali melken:

- Das Argalifeld, auf dem das Argali weidet (→ 8), bringt dir Argalmilch, die das Auffüllen deines Wasservorrats bis zum Ende der Reise dauerhaft verbessert.
- Zum Melken musst du das Argalifeld genau erreichen und mind. **2 Ahnenkarten** an deinem Reisetableau anliegen haben (siehe → 2 auf dem Argalifeld). Nur dann darfst du auf das Feld ziehen. Auf bzw. über freie Argalifelder (ohne Argali darauf) darfst du deinen Reiter ziehen oder versetzen – auch wenn du keine Ahnenkarten anliegen hast.





- Versetze das Argali nach deinem Zug auf das andere Argalifeld (→ ❶). 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 *hinters* die Milch gesunken ist und du z. B. 1 Quelle erreichst, darfst du deinen Vorrat um **1 (bis 3) Wasser** auffüllen; du überspringst damit die Milch (→ ❷). Setzt du Wassertropfen ein, zählt jede Argalimilch wie **1 Wasser**, d. h. du zählst die Milch beim Leeren mit und stellst den Wassertropfen ggf. darauf (→ ❸).



Spezielle Ahnenkarten („Argali“) einlösen:

- Die Karte mit **0 Kraftpunkten** ermöglicht es, deinen Reiter einmalig und sofort auf 1 Argalifeld (mit Argali) zu versetzen. **Hinweis:** Melken ist nur möglich, wenn du außer dieser 1 weitere Ahnenkarte an deinem Reisetableau anliegen hast.
- Für die Karte mit **7 Kraftpunkten** musst du zu dem **zusätzlich 4 Kräuter** gesammelt haben. Und 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 Wasserplättchen** und füllt jeweils euren Wasservorrat entweder sofort um **2 Wasser** auf ODER legt das Plättchen für einen späteren Einsatz auf 1 leere Gepäcktasche. 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 einen Stapel mit Jurtenkarten 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. Und das unabhängig davon, welche Pflichtaktion (Landschaft oder Reisekarte) du wählst. (1x)



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

Was auf der Reise noch wichtig ist ...

- Die Sonderaktion „Trommel mit Startspielermarker“ steht immer nur den anderen Spielern zur Verfügung – nicht dem aktuellen Startspieler selbst.
- Umschließt ihr beim Anlegen der Jurten mit Tier, der Feuerfelder oder der Argalifelder 1 leeres Feld (oder auch mehrere leere Felder), entstehen dadurch jeweils Spalten.

- Auf die Jurte mit Tier in deiner Spielerfarbe darfst du – sobald diese im Spiel ist – mit deinem Elch wechseln und dorthin mit dem Elch reisen.
- Du kannst „fremdes“ Feuer löschen, das deinen Mitspieler bedroht, um dort z. B. 1 spezielle Ahnenkarte („Feuer“) einzulösen. Das Feuer reduziert ebenso deinen Wasservorrat.
- Feuer löschen und Argali melken ist auch mithilfe der jeweiligen speziellen Ahnenkarten möglich.

 **Hinweis:** Dieses Modul und die folgenden könnt ihr als Teile einer Kampagne spielen (siehe S. 24 → **Goldene Reise**).



TROMMELPFAD NACH NORDEN (MODUL II)

Ihr folgt den Schlägen des Schamanen und haltet Ausschau nach großen Tieren. Erschwert wird die Reise ins Altai-Gebirge durch Stürme (Sandwehen) und ein weiteres Krafttier – den Bären. Viel Vergnügen auf dem Trommelpfad nach Norden!

Weiteres Spielmaterial (Modul II)

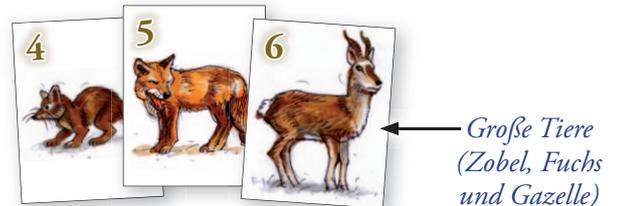
- 1 **Trommelpfad** (2-seitiges Tableau)
- 1 **Bär** (neutrale Figur)
- 3 **Große Tiere**
- 4 **Jurten mit Brunnen** (Landschaften)
- 12 **Trommelkarten des Nordens**
- 8 **Sandwehen**



Aufbau (Modul II)

Der Aufbau ist bis auf folgende Änderungen bzw. Ergänzungen wie bei Modul I (siehe S. 14):

- 1 Platziert den **Trommelpfad** (→ Nordseite) in der Nähe des allgemeinen Vorrats, stellt zusätzlich den **Bär** daneben und legt die **3 Großen Tiere** zu den anderen Tieren.
- 2 Legt entsprechend der Spielerzahl und -farbe → **2, 3** oder **4 Jurten mit Brunnen** neben dem Tableau bereit. Mischt verdeckt immer alle **12 Trommelkarten des Nordens** und bildet 1 Stapel auf dem Tableau. Legt **2 Sandwehen** je Spieler ebenfalls auf das Tableau.
- 3 Wählt **5 Plättchen** 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 bieten die **großen Tiere** eine neue Möglichkeit, **Kraftpunkte** zu bekommen.

Auf dem Trommelpfad nach Norden erwarten euch **weitere besondere Effekte**. Nur für den 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.

Große Tiere verstecken/erbeuten

Wenn du **1 großes Tier** deiner Wahl (bzw. nach Verfügbarkeit) unter **1** versteckst (bei Pflicht-/ Sonderaktion), musst du deinen **Adler einsetzen**. Denn das große Tier lässt sich nur durch „Zusammenarbeit“ von Adler UND Reiter erbeuten.

Große Tiere erbeuten

Wird der versetzt, landet dein Adler auf dem großen Tier und „wartet“ dort bis du deinen Reiter auf bzw. über das Feld

ziehst. Dann kannst du es erbeuten und auf 1 freie Gepäcktasche legen; der Adler fliegt wieder zurück zu deinem Reisetableau. Bis zu deinem Eintreffen ist die Beute vor den Mitspielern sicher. 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 **Kraftpunkte**: **Zobel** → 4, **Fuchs** → 5 und **Gazelle** → 6.

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

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

„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 1 anderes Jurtenfeld versetzt wird. Wenn dein Elch vom Bär vertrieben wird, kannst du ihn in deinem Zug mit Sonderaktion **B** zurückholen und auf 1 freies Jurtenfeld deiner Farbe wechseln.

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



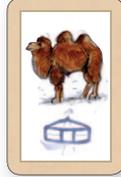
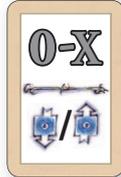
Zieht zu Beginn dieser Runde angefangen beim Startspieler reihum jeweils **1 Trommelkarte des Nordens** verdeckt vom Stapel und nimmt diese auf die Hand. **Bedingung: Du hast mind. 1 in deinem Wasservorrat!** Die Karten kannst du im Spielverlauf *zusätzlich* einsetzen. (∞)



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

Trommelkarten einsetzen:

- Die Trommelkarte mit → **Reiter versetzen** kannst du *vor* der Pflichtaktion einsetzen, um deinen Reiter auf deinen *freien* (= unbesetzten) Kultplatz zu versetzen.
- Die Trommelkarte mit → **Kraut rauben** kannst du *vor* der Pflichtaktion einsetzen, um vom Reisetableau eines Mitspielers sofort **1** deiner Wahl zu rauben und an dein Tableau anzulegen.
- Die Trommelkarte mit → **0-X** kannst du *während* der Pflichtaktion und zusammen mit 1 Reisekarte 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 Trommelkarte mit → **Spalte überbrücken** kannst du *während* der Pflichtaktion und zusammen mit 1 Reisekarte ausspielen. Sie erlaubt dir in diesem Zug über Spalten bzw. leere Felder hinwegzuziehen. **Alle leeren Felder mitzählen!** **Hinweis:** Damit darfst du auch über Gletscherpalten ziehen (siehe S. 24 → Variante).
- Die Trommelkarte 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 deiner Farbe oder einer fremden Farbe deiner Wahl, um dort Aufgaben zu erfüllen.
- Die Trommelkarte 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 Kraftpunkte** bekommen.
- Die Trommelkarte mit → **Ahnen-Bonus** kannst du am Ende der Reise aufdecken. Bei der Wertung bekommst du für jeweils 2 angelegte Ahnenkarten → **1 Kraftpunkt**.

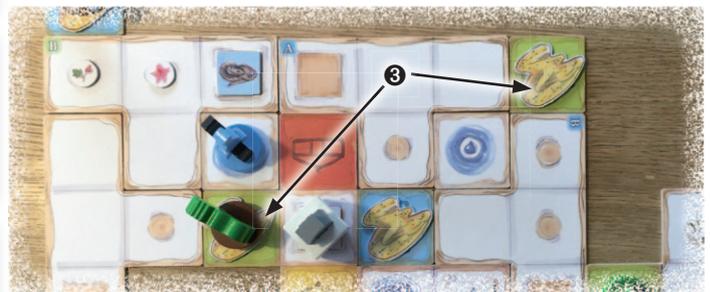


Jurte mit Brunnen erreichen

Wenn du mit deinem Reiter auf bzw. über deine freie Jurte mit Brunnen ziehst oder mit deinem Elch dorthin reist, kannst du deinen Wasservorrat um **1 pro Zug** auffüllen. Du musst den Brunnen dafür nicht genau erreichen. An fremden Brunnen kannst du deinen Wasservorrat nicht auffüllen und 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 → ❸). 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 dein versandetes Jurtenfeld ziehen und den Sand entfernen. Die Sandwehe kommt danach aus dem Spiel. Auf deinen/fremden Jurten, die noch mit Sand bedeckt sind, kannst du keine Aufgaben erfüllen. Deine Jurten kannst nur du vom Sand befreien. Und du kannst dazu auch mit deinem Elch dorthin reisen. Für jedes Jurtenfeld, das du am Ende der Reise nicht vom Sand befreit hast, verlierst du **-3 Kraftpunkte**.

Dabei ist jeweils zu beachten:

- Für die Trommelkarten müssen keine abgegeben werden.
- Es ist erlaubt, mehrere Karten pro Zug einzusetzen.
- Bis auf die Karte mit Ahnen-Bonus und die Karte mit ungenutzter Laute kommen alle Trommelkarten nach Gebrauch auf deinen persönlichen Ablagestapel.



FÄHRTE DES SCHNEELEOPARDEN (MODUL III)

Dieses Modul spielt ihr zunächst (und bei der Kampagne) in Kombination mit Modul I und II. Später könnt ihr euch auf die Fährte des Schneeleoparden ebenso in Kombination mit Modul I oder dem Kennerspiel begeben. Viel Vergnügen!

Weiteres Spielmaterial (Modul III)

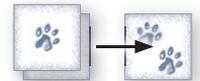
- 19 Fährten (neutrale Plättchen mit 1 Tatze)
- 7 Bergfährten (neutrale Plättchen mit 2 Tatzen)
- 1 Schneeleopard (neutrale Figur)



Aufbau (Modul III)

Baut das Kennerspiel für 2, 3 oder 4 Spieler auf (→ mit dem entsprechenden Spielmaterial wie unter ❶ bis ❿ beschrieben, siehe S. 2 und 3) mit folgender Ergänzung:

- ❹ Mischt verdeckt und unabhängig von der Spielerzahl alle Fährten und Bergfährten. Jeder Spieler zieht reihum **4 Fährten** und **1 Bergfährte**. Staple die Fährten auf der Bergfährte neben deinem Reisetableau. Stellt den **Schneeleoparden** in die Nähe des allgemeinen Vorrats.



- ❗ Die übrigen Plättchen benötigt ihr für diese Reise nicht mehr.

Der weitere Aufbau ist unverändert wie bei Modul I und II beschrieben.

Ablauf der Reise (Modul III)

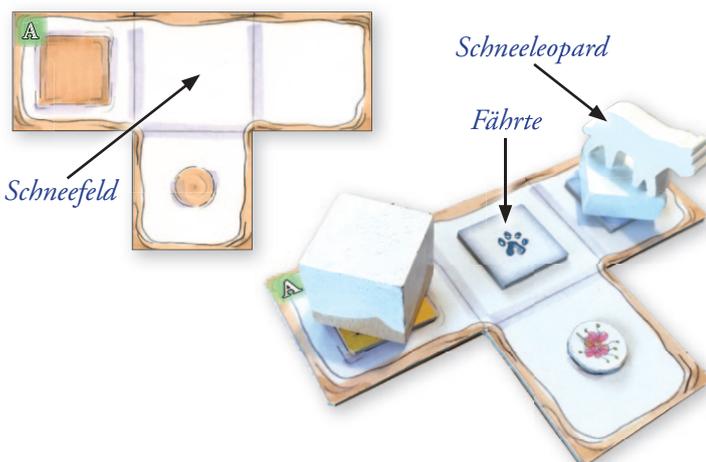
Der Ablauf ist wie bei den anderen Modulen (oder wie beim Kennerspiel). Der einzige Unterschied besteht darin, dass du die Weiten Landschaften beim Anlegen *zusätzlich* mit den Fährten bzw. der Bergfährte des Schneeleoparden bestücken

musst. Du kannst ihnen im weiteren Spielverlauf folgen, jederzeit aber auch ausweichen. Die Fährten / Bergfährten können sowohl positive als auch negative Effekte haben (siehe S. 22 → **Effekte der Fährten / Bergfährten**). Das Spielziel ist unverändert wie bei den anderen Modulen (oder wie beim Kennerspiel).

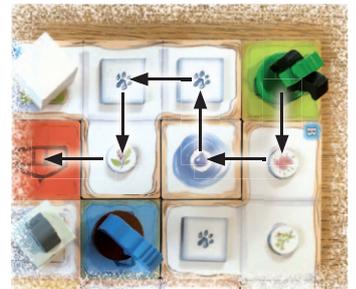
Fährten / Bergfährte platzieren

→ Fährte / Bergfährte folgen

Beim Anlegen von **1 Weiten Landschaft** (A, B, C und D) musst du die Landschaft *zusätzlich* bestücken und jeweils verdeckt Plättchen platzieren. Bei Landschaft A platzierst du **2 Fährten** auf die Schneefelder, den Schneeleopard 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 Schneeberge (*ohne Adler*) platzieren und darauf dann den Schneeleoparden stellen.



Fährte / Bergfährte folgen
Ziehst du deinen Reiter über Felder mit *freien* (= unbesetzten) Fährten bzw. Bergfährten, kannst du wahlweise *folgen* (= das Plättchen umdrehen) ODER *ausweichen* (= das Plättchen nicht umdrehen). Du darfst **1x pro Zug** folgen.



Dabei ist jeweils zu beachten:

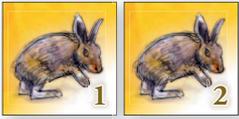
- Du kannst Fährten / Bergfährten nur folgen, wenn du über das Feld mit dem Plättchen ziehen kannst – du musst also mind. 1 Feld restliche Zugweite haben. Du darfst also **kein** Plättchen umdrehen, auf dem du deinen Zug beendest. Hast du dich entschieden zu folgen und das Plättchen umgedreht, kannst 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** 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 und auf 1 leere Gepäcktasche deines Reisetableaus legen (→ ❶). Du darfst es abliefern, um Aufgaben zu erfüllen ODER ungenutzt am Ende der Reise dafür **1 Kraftpunkt** bzw. bei der Bergfährte **2 Kraftpunkte** 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 einer bereits umgedrehten



Fährte darf dein Zug enden, aber niemals auf einer Bergfährte, da dein Reiter auf einem nicht stehen bleiben darf.

Hinweis: Du erhältst für erjagte Tiere *keinen* Tier-Bonus und mit der Laute kannst du *keine* erjagten Tiere kopieren.



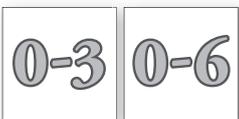
Ziehst du über **Felshöhle des Schneeleoparden (Beute)**, musst du 1 auf das umgedrehte Plättchen versetzen und darauf den Schneeleoparden stellen. Werden im weiteren Spielverlauf der Schneeleopard und anschließend der versetzt, wird dort Beute *entdeckt* (= freigelegt). Erst dann kannst du (aber auch deine Mitspieler) das Plättchen unterwegs mitnehmen und an dein Reisetableau anlegen (zu den Ahnen- und Jurtenkarten). Auf der freigelegten Beute darf dein Zug enden. Am Ende der Reise bekommst du dafür **3 Kraftpunkte**.



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.

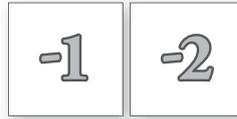


Ziehst du über **Großen Adler einsetzen**, kannst du diesen zu irgendeinem bereits entdeckten Plättchen (Tier/ Kappe/ erjagtes Tier/ Beute) „fliegen lassen“, es erbeuten und zu dir bringen. Dafür muss allerdings 1 deiner Gepäcktaschen leer sein.



Ziehst du über **vergrößerte Zugweite**, fiehst 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 damit wahlweise sowohl die obere als auch die untere Zugweite vergrößern.



Ziehst du über **verringerte 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 musst das Plättchen an dein Reisetableau anlegen (zu den Jurtenkarten). Am Ende der Reise verlierst du dafür **-1 Kraftpunkt**.



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



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, musst du das Plättchen an dein Reisetableau anlegen (zu den Ahnen- und Jurtenkarten). Am Ende der Reise verlierst du dafür **-1 Kraftpunkt**.



Ziehst du über **Tropfen verlieren**, kannst du deinen Wasservorrat (je nach umgedrehtem Plättchen) sofort um **1** bzw. **2** leeren. Wenn du deinen Wasservorrat nicht leeren kannst oder willst, musst du das Plättchen an dein Reisetableau anlegen (zu den Ahnen- und Jurtenkarten). Am Ende der Reise verlierst du dafür **-2 Kraftpunkte** bzw. bei der Bergfährte **-4 Kraftpunkte**.



Dabei ist jeweils zu 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 (→ ❷). Anschließend setzt du deinen Zug mit den restlichen Feldern deiner Zugweite fort.
- Der auf dem der Schneeleopard steht, ist blockiert.
- Platzierte und nicht blockierte Bergfährten „verschwinden“ ganz aus dem Spiel, wenn der darunter versetzt wird.
- Nach Gebrauch der Plättchen bzw. nach Ausführung der Effekte kommen diese sofort aus dem Spiel. Plättchen mit **Kraftpunkten** werden am Ende der Reise gewertet.

Kartenübersicht

Insgesamt 40 Jurtenkarten und 20 Ahnenkarten.



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. 12). Die erzielten **Kraftpunkte** 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 ab „Reise 3“ optional auch mit den Rückseiten der Weiten Landschaften spielen (siehe unten → Wilde Landschaft).

Die Adlerfedern

Für den **1. bis 3. Platz** bekommen die Spieler jeweils **Federn**. Derjenige Spieler der am Ende der Goldenen Reise die Laute im Gepäck hat, erhält noch einen **Bonus**. Der Spieler mit den meisten Federn gewinnt die Kampagne. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten gewonnenen Reisen.

	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)

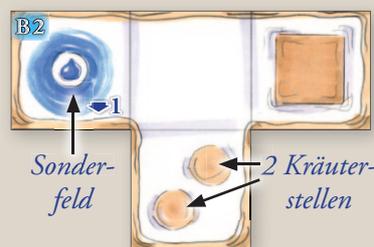
Beim Aufbau legst du deine **5 Weiten Landschaften** mit den **Rückseiten** (sortiert von oben **A2** bis nach unten **E2**) auf dein Reisetableau. Alle Spielregeln des Grund- und Kennerspiels

Die Sonderfelder

Die Weite Landschaft **A2** hat 2 Jagdgründe, die du regulär bestücken 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.

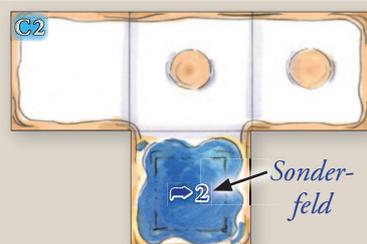
Kleine Quelle

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



Bergsee

Legst du die Weite Landschaft **C2** an, bringst du 1 Bergsee ins Spiel, den du **einmalig** wie 1 Jagdgrund bestücken musst. Wird der 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** auffüllen. Sollte dein Vorrat zurzeit so weit aufgefüllt sein, ist das nicht möglich. **Achtung: Du darfst auf diesem Feld nicht stehen bleiben!**

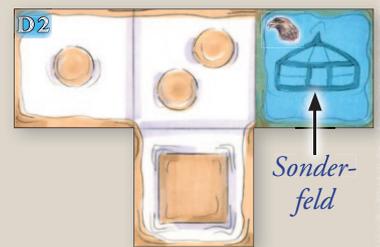


gelten unverändert auch für diese Variante. Die Weiten Landschaften haben neben den bekannten Feldern (mit 1 Kräuterstelle und 1 Jagdgrund) noch Sonderfelder.

! Die Rückseiten können erst ab Modul I verwendet werden.

Jurte mit Adler

Legst du die Weite Landschaft **D2** an, kannst du im weiteren Spielverlauf deinen eingesetzten Adler zurück zum Reisetableau fliegen 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 **einziger Spieler** mit deinem Reiter auf deiner Jurte mit Adler, bekommst du **5 Kraftpunkte**. Haben dies mehrere Spieler jeweils auf ihrer Jurte mit Adler geschafft, wird dieser Bonus nicht vergeben. Ist das Sonderfeld ausgebaut (durch die Jurte mit Brunnen) und/oder versandt (durch 1 Sandwehe), hat es diese speziellen Eigenschaften nicht mehr. Die Kräuterstellen entsprechend bestücken.



Gletscherspalte

Legst du die Weite Landschaft **E2** an, bringst du 1 Gletscherspalte ins Spiel, auf die du 1 stellst. **Achtung: Platziere darauf 1 Tier!** Im weiteren Spielverlauf kann es jeder Spieler erbeuten. Wird der versetzt, darf – **bis auf den Wolf** – keine Figur mehr auf bzw. über das Sonderfeld ziehen. Noch nicht erbeutete Tiere „stürzen“ auf das Feld herab, wenn der darunter versetzt wird. Von dort können sie nur noch vom Wolf auf 1 freien Jagdgrund vertrieben werden. Die Kräuterstellen bestückst du mit 3 Kräutern deiner Spielerfarbe.

