

DEATH VALLEY

Der berühmte Death Valley National Park ist so schön, wie er unerbitterlich ist. Dokumentiert eure Reise durch diese sengende Landschaft in eurem Album, von den Sehenswürdigkeiten bis hin zu den Tieren des Nationalparks. Aber vergesst nicht, das Death Valley birgt viele Gefahren!

SPIELMATERIAL

18 Wüstenkarten (3x Tier 🐾, 4x Flut 🌊, 5x Gelände 🏔️, 6x Hitze ☀️)

Gefahrentyp — (☀️)

Anzahl Karten dieses Gefahrentyps im Spiel — (6)

Erinnerungssymbol für permanente Effekte — (🚫)

Punkte (wenn diese Karte am Spielende in deiner Reise liegt) — (2)

Kartennamen — (DEVIL'S CORNFIELD)

Karteneffekt — (Nach dem Ausruhen darfst du eine Karte in deiner Reise mit der aufgedeckten Karte in der Wüste austauschen.)

6 Wüstenkarten mit dem Symbol 🏔️ (1x Tier 🐾, 1x Flut 🌊, 3x Gelände 🏔️, 1x Hitze ☀️)

Hinweis: Diese 6 Karten benötigt ihr nicht für das erste Spiel, sondern nur für die Erweiterung „Panamint City“. Diese wird auf der Rückseite der Anleitung erklärt.

SPIELAUFBAU

Mischt die 18 Karten und legt sie als verdeckten Nachziehstapel zwischen euch. Deckt die oberste Karte auf und legt sie neben den Nachziehstapel. Diese offen ausliegende Karte und die oberste Karte des Nachziehstapels bilden die Wüste. Achtet darauf, dass ihr ausreichend Platz für Reise, Album und Ablagestapel habt.



Wer zuletzt Wasser getrunken hat, beginnt mit dem ersten Spielzug.

SPIELABLAUF

Im Spielverlauf entstehen vor euch jeweils zwei Reihen mit mehreren aufgedeckten Karten. Die obere Reihe, die näher an der Tischmitte ist, bildet die sich ständig verändernde **Reise**. Das **Album** befindet sich unter der Reise und enthält eure gesammelten Erinnerungen.

Deine Reihen sind wie ein Raster angeordnet. Dabei ist die Karte ganz links in deiner Reise direkt über der Karte ganz links in deinem Album usw. Wenn du eine Karte einer Reihe hinzufügst, legst du die neue Karte immer direkt rechts neben die Karte, die aktuell am weitesten rechts in der Reihe liegt. Wenn du Karten aus der Reise entfernst, schiebst du die übrigen Karten nach links, sodass du alle Lücken in deiner Reise schließt.

Ihr seid abwechselnd an der Reihe und entscheidet euch in eurem Zug für **eine der folgenden Aktionen**:

Reisen: Wähle aus der Wüste entweder die offen ausliegende Karte oder die oberste Karte des Nachziehstapels und füge sie aufgedeckt deiner Reise hinzu.

oder

Ausruhen: Verschiebe eine Karte aus deiner Reise in dein Album und sichere sie damit. Du kannst nun zusätzlich beliebig viele Karten aus deiner Reise **unter dieser Karte verborgen**. Außerdem kannst du beliebig viele weitere Karten aus deiner Reise **entfernen** und zurück in den Nachziehstapel mischen.

Karteneffekte

Jede Karte hat einen Effekt: entweder einen **permanenten Effekt**, der während des Spiels mehrfach genutzt werden kann und mit 🚫 markiert ist, oder einen **Punkte-Effekt**, der am Spielende Plus- oder Minuspunkte bringt. Sobald eine Karte in deiner Reise oder deinem Album ausliegt, kannst du ihren Effekt nutzen. Karteneffekte können entweder deine Aktion ersetzen oder zusätzlich zu einer Aktion genutzt werden. Wann und wie genau du einen Effekt nutzen kannst, steht auf der Karte selbst.

Angrenzend: Wenn der Effekt einer Karte angrenzende Karten erwähnt, bezieht sich das auf die Karten in deinen beiden Reihen, die **direkt über, unter, links oder rechts** von dieser Karte liegen. Diagonal ist **nicht** angrenzend. Karten grenzen nie an verborgene Karten oder Karten in der gegnerischen Reise und in der Wüste an.

Verborgen: Ist eine Karte unter einer anderen verborgen, verliert sie alle Merkmale. Sie hat also keinen Gefahrentyp, Punkte oder Effekt mehr.

SPIELZUG BEENDEN

Sobald du deine Aktion abgeschlossen und alle anschließenden Effekte ausgeführt hast, überprüfst du, ob du die Reise **abbrechen** musst. Danach füllst du, wenn nötig, die Wüste wieder auf.

Abbrechen: Sobald am Ende deines Zuges **3 Karten desselben Gefahrentyps in deiner Reise und deinem Album** sichtbar sind, musst du deine **Reise abbrechen**. Dazu nimmst du die Karte dieses Gefahrentyps, die am weitesten rechts in deiner Reise liegt, und legst sie verdeckt auf deinen persönlichen **Ablagestapel**. Anschließend mischst du **alle übrigen Karten deiner Reise zurück in den Nachziehstapel**.

Wichtig: Der Abbruch deiner Reise hat keine Auswirkungen auf dein Album.

Liegt am Ende deines Spielzugs keine Karte mehr offen in der Wüste aus, deckst du die oberste Karte des Nachziehstapels auf und legst sie aus.



Beispiel: Nach deiner Aktion hast du 1 🌊 und 2 ☀️ in deiner Reise, und 1 🐾 und 1 ☀️ in deinem Album. Da die 3 ☀️ Karten dich zum Abbruch deiner Reise zwingen, musst du die Karte dieses Gefahrentyps ganz rechts in deiner Reise („Eureka Dunes“) abwerfen und mischst die anderen Karten aus deiner Reise („Badwater Basin“ und „Devil's Cornfield“) zurück in den Nachziehstapel. Das Album bleibt unverändert liegen.

SPIELLENDE & WERTUNG

Das Spiel endet, wenn nach dem Ende eines Spielzugs nur noch 1 Karte in der Wüste übrig ist (egal ob verdeckt oder offen). Nun wertet ihr die **sichtbaren** Karten in eurer Reise und eurem Album wie folgt:

- Jeder **Stern** auf einer Karte **in eurer Reise** zählt als einen Punkt. Sterne in den Alben bringen euch **keine** Punkte!
- Jede Karte mit einem **Punkte-Effekt** bringt euch nun Plus- oder Minuspunkte.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel! Bei Gleichstand gewinnt, wer seltener die Reise abbrechen musste. Zählt dazu die Karten in euren Ablagestapeln. Gibt es auch hier einen Gleichstand, teilt ihr euch den Sieg.

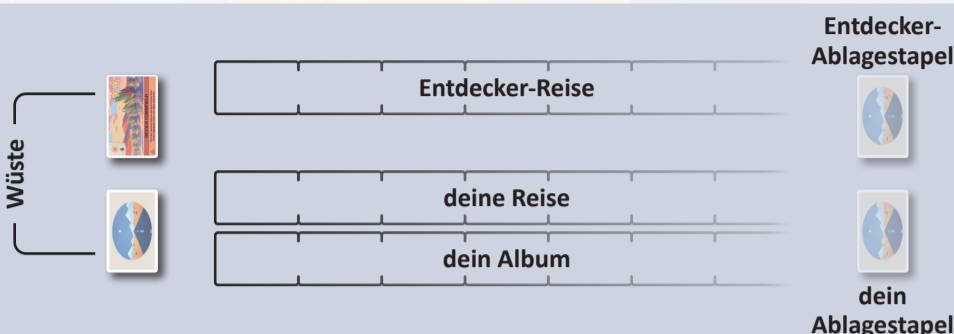
VARIANTE: SCHLECHTER BEIFAHRER

Ihr wollt auf Risiko spielen und ein wenig Kontrolle abgeben? Dann probiert diese Variante: Wenn du in deinem Zug reist, kannst du dich entscheiden, **die offen ausliegende Karte aus der Wüste zur Reise deines Gegners hinzuzufügen** statt zu deiner eigenen. Überprüft am Ende des Spielzugs immer, ob jemand von euch beiden die eigene Reise abbrechen muss.

VARIANTE: SOLOSPIEL

Tritt gegen einen unermüdlichen Entdecker an, der auf seiner Suche nach Abenteuern keine Pause macht!

Der Spielaufbau erfolgt wie beschrieben mit folgender Ausnahme: Der Entdecker geht nur auf Reise und erstellt kein Album!



Du beginnst. Mache deine Spielzüge wie in der Variante „Schlechter Beifahrer“. Bei jedem seiner Züge macht der Entdecker eine Aktion gemäß der offen ausliegenden Karte in der Wüste. Vergleiche dazu den ausliegenden Gefahrentyp mit den Karten des Entdeckers und deinen Karten. Gehe dabei in folgender Reihenfolge vor:

1. **Reise abbrechen:** Sollte das Hinzufügen der offen ausliegenden Karte dich oder den Entdecker zum Abbruch der Reise zwingen, füge die Karte **deiner Reise** hinzu.
2. **Gefahrlose Reise:** Liegt der Gefahrentyp der offen ausliegenden Karte noch nicht in der Reise des Entdeckers aus, füge die Karte der **Entdecker-Reise** hinzu.
3. **Risikante Reise:** Liegt der Gefahrentyp der offen ausliegenden Karte schon in der Reise des Entdeckers aus, füge die **oberste Karte des Nachziehstapels der Entdecker-Reise** hinzu.

Besonderheiten

Karteneffekte: Ignoriere während des Spiels die Effekte auf den Karten des Entdeckers. Beachte aber weiterhin die Gefahrentypen.

Wertung: Werte deine Karten wie im Spiel zu zweit (Sterne in deiner Reise & Punkte-Effekte aller Karten). Der Entdecker erhält 1 Punkt für jeden Stern in seiner Reise und außerdem die Punkte für die positiven Punkte-Effekte seiner Karten. Er erhält keine Minuspunkte für die Punkte-Effekte seiner Karten. (Beispiel: Für „Superblüte“ bekäme der Entdecker +2 Punkte, würde aber die -2 für „Devil’s Golf Course“ ignorieren.)





Schwierigkeit erhöhen

Um das Solospiel schwieriger zu gestalten, spiele mit einem oder beiden dieser Modifikatoren:

- Der Entdecker erhält 1 Punkt pro Karte in **beiden** Ablagestapeln.
- Unabhängig von der Punktzahl verliert der Entdecker nur, wenn er **seine Reise häufiger abbrechen** musste als du (er also mehr Karten in seinem Ablagestapel hat als du).

ERWEITERUNG: PANAMINT CITY

Wie bei allen guten Reisen sind die Orte, die man unterwegs zufällig findet, häufig so gut wie die geplanten Ziele. Genießt mit „Panamint City“ die Aussicht, die Dünen und die Geisterstadt zur Mittagszeit. Im Death Valley gibt es noch viel zu entdecken.

Nehmt alle 24 Karten des Basisspiels und der Erweiterung und sortiert sie nach Gefahrentyp. Wählt dann entweder zufällig oder gezielt 3 , 4 , 5  und 6  Karten und mischt sie zusammen zum Nachziehstapel. Legt die anderen Karten zurück in die Schachtel und fährt mit dem Spielaufbau und Spielablauf wie beim Basisspiel fort.

Besonderheit „Geier“

Wenn diese Karte an eine andere Position verschoben wird (z. B. auf eine andere Position in der Reise oder ins Album), werden darunter verborgene Karten mitgenommen. Wird die Karte „Geier“ abgeworfen, zurück in den Nachziehstapel gemischt oder anderweitig in die Wüste zurückgelegt (z. B. durch den Effekt von „Devil’s Cornfield“), mischst du alle darunter verborgenen Karten ebenfalls zurück in den Nachziehstapel.



WISSENSWERTES ÜBER DEN DEATH VALLEY NATIONAL PARK

BASISSPIEL

Artist’s Palette: Oxidierte Mineralien sorgen für eine Vielzahl von Pastellfarben auf dieser Felsformation.

Badwater Basin: Wasser aus einer reinen unterirdischen Quelle wird durch die hiesigen Salzwüsten untrinkbar.

Dante’s View: Dante’s View bietet Ausblick auf Badwater Basin (den tiefsten Punkt Nordamerikas) und Telescope Peak (den höchsten Punkt im Park). Es ist ein wunderschönes Panorama der Sehenswürdigkeiten des Death Valleys.

Devil’s Cornfield: Bei diesen Pflanzen handelt es sich eigentlich um Pfeilkraut, einen immergrünen Strauch, aus dem traditionell Pfeile gemacht werden.

Devil’s Golf Course: Man sagt, nur der Teufel könne auf der Oberfläche dieser unebenen Salzpflanze Golf spielen. Pass auf, wohin du trittst!

Devil’s Hole: Niemand hat die Tiefen von Devil’s Hole je erforscht, nicht einmal die Teufelskärpflinge, die in diesen Gewässern leben.

Eureka Dunes: Wenn der Wind den Sand dieser Dünen aufwirbelt, verursachen sie ein donnerndes Geräusch, das noch lange zu hören ist.

Furnace Creek: Diese Oase ist berühmt für den Golfplatz mit der weltweit niedrigsten Höhenlage und bietet sowohl Abenteuer als auch Entspannung.

Kojoten: Kojoten fressen Schlangen und andere kleine Tiere, belästigen jedoch auch Touristen wegen Futter. Bitte nicht füttern!

Mesquite Flat Dunes: Nachts kühlen sich die Mesquite Flat Dunes ab und offenbaren den perfekten Blick zur Beobachtung des Sternenhimmels. Sandboarding ist ebenfalls möglich.

Mosaic Canyon: Von Marmoradern durchzogene Felsen und winkelförmige Fragmente erzeugen komplexe Muster auf den Wänden der Schlucht.

Natural Bridge Canyon: Diese Brücke ist durch ungleichmäßige Erosion entstanden und verbindet beide Seiten der Schlucht.

Racetrack Playa: Die wandernden Felsen von Racetrack Playa bewegen sich durch die Wüste und hinterlassen Spuren im Sand.

Schlangen: Nur ein paar Schlangenarten im Death Valley sind giftig. Die meisten sind harmlos und meiden Menschen.

Scotty’s Castle: Hier wohnte der Goldsucher und Betrüger Walter Scott in den 1940er Jahren, nachdem er zuerst den Millionär betrog, der es erbaute, und sich schließlich mit ihm anfreundete. 2015 wurde es durch eine große Flut beschädigt.

Skorpione: Skorpione verstecken sich unter Steinen, um der Sonnenhitze zu entgehen. Sie jagen nachts, wo ihr sie mithilfe von UV-Licht im Dunkeln leuchten sieht.

Superblüte: Regenfälle lassen Samen, welche im Wüstenboden liegen, die Erde durchbrechen und zur selben Zeit zu Wildblumen erblühen.

Telescope Peak: Telescope Peak ist den Großteil des Jahres mit Schnee bedeckt, obwohl er eine Landschaft überragt, die Temperaturen von fast 55 Grad Celsius erreichen kann.

ERWEITERUNG „PANAMINT CITY“

Geier: Diese Aasfresser benutzen ihren hervorragenden Geruchssinn, um Fleisch zu finden. Sie übergeben sich auf Raubtiere, die sie stören.

Panamint City: Diese Bergarbeiter-Stadt wurde von Gesetzlosen gegründet, die in der Nähe Silbervorkommen entdeckt hatten. Zerstört wurde sie durch eine Flut im Jahr 1876. Heute ist Panamint City eine der vielen Geisterstädte im Death Valley.

Panamint Dunes: Ein gewaltiger Windtunnel zwischen Bergketten diente als Schleuse für enorme Mengen Sand, um die abgelegensten Sanddünen im Death Valley zu erzeugen.

Red Cathedral: Eine gigantische rote Wand aus oxidierten roten Felsen, die über den Golden Canyon und das umgebende Ödland blickt.

Ubehebe Crater: Dieser Vulkankrater ist der größte im Park und durch eine riesige Dampfexplosion vor hunderten von Jahren entstanden.

Zabriskie Point: Erdbeben haben das steinige Ödland um Zabriskie Point geformt. Es ist ein Anblick, der nach einem leitenden Angestellten eines Borax-Bergbauunternehmens im Death Valley benannt wurde.

IMPRESSUM

Autor: Kevin Ellenburg
Autoren Solo-Spiel: Kevin Ellenburg & Mike Mullins
Illustration: Fachri Maulana
Englische Redaktion: Michael Lee
Lizenz: © 2021 Button Shy Games

Deutsche Ausgabe
Übersetzung: Effective Media
Grafik: Mirko Akira Suzuki
Herstellung: Alicia Kaufmann
Technische Entwicklung: Carsten Engel
Redaktion: Alexandra Kunz

© 2022 KOSMOS
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart, DE
kosmos.de/servicecenter
Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN GERMANY
Art.-Nr. 741761