

GREAT PLAINS

Trevor Benjamin & Brett J. Gilbert | 2 Spieler | 20 Min. | ab 10 Jahren

Eindrucksvolle Höhlenmalereien künden vom Leben unserer Vorfahren in grauer Vorzeit, von ihrem Kosmos und all den Tieren, die sie umgaben. Und vielleicht ließen sie ihre Geschichten im Spiel lebendig werden, ganz so, wie wir es heute tun.

Ein geheimnisvolles Spiel über das Streben zweier Stämme, ihren Fortbestand zu sichern und über die Great Plains zu herrschen. Durch den spirituellen Beistand der Tiere überwinden sie Berge, durchschreiten Niederungen und dringen ins Gebiet ihrer Rivalen vor. Great Plains macht diesen Widerstreit der Stämme für euch spielerisch erlebbar ... taucht ein in die mystische Welt unserer Ahnen!

SPIELMATERIAL



7 doppelseitig bedruckte Spieltafeln



6 Höhlenplättchen
(3 blau, 3 orange)



40 Stammesfiguren
(20 blaue Schlangen,
20 orangefarbene Füchse)



9 Totemplättchen
(3 Pferde, 3 Adler, 3 Bären)

ZIEL DES SPIELS

Erkundet das Tiefland und nutzt die Macht der Totemtiere zu eurem Vorteil, um das Land für euch zu beanspruchen.

SPIELVORBEREITUNG

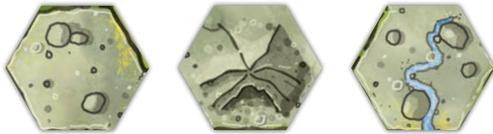
Mischt die 7 Spieltafeln, indem ihr sie beliebig dreht und wendet. Legt sie dann in der rechts abgebildeten Anordnung in der Mitte des Spielbereichs aus. Das ist euer **Spielplan**.

Nehmt euch jeweils die 3 Höhlenplättchen und die 20 Stammesfiguren einer Farbe. Legt die 9 Totemplättchen neben den Spielplan – sie bilden den Vorrat.

Die Felder auf dem Spielplan zeigen entweder **Gebirge** (*Berg, Höhle oder Quelle*) oder **Tiefland** (*Grasland sowie die spirituellen Orte der drei Totemtiere: Pferd, Adler und Bär*).



Gebirge



Berg

Höhle

Quelle

Tiefland



Grasland

Pferd

Adler

Bär

Ein oder mehrere **Graslandfelder**, die eine zusammenhängende Fläche bilden, werden **Jagdgrund** genannt und sind für die Wertung von Bedeutung. Ein Jagdgrund kann sich über mehrere Spieltafeln erstrecken.



SPIELABLAUF

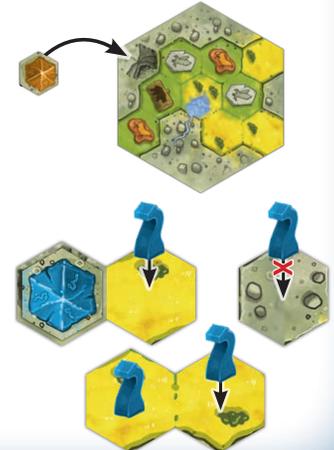
In der ersten Spielphase verlasst ihr eure Höhlen.

Bestimmt, wer von euch den ersten Spielzug machen soll. Danach seid ihr abwechselnd an der Reihe. In eurem Spielzug platziert ihr **1 Höhlenplättchen** auf ein noch **freies Höhlenfeld** des Spielplans. Die erste Spielphase endet, sobald ihr eure 3 Höhlenplättchen platziert habt. Es bleibt genau ein Höhlenfeld auf dem Spielplan frei.

In der zweiten Spielphase erkundet ihr die Landschaft.

Wer das letzte Höhlenplättchen platziert hat, beginnt die zweite Spielphase. Danach seid ihr weiter abwechselnd an der Reihe.

In eurem Spielzug platziert ihr **1 Stammesfigur** auf ein **freies Tieflandfeld**, das sich angrenzend zu einem Höhlenplättchen oder einer bereits platzierten Figur eurer Farbe befindet. Figuren im **Gebirge** zu platzieren, ist **niemals erlaubt**. Die zweite Spielphase endet, sobald ihr alle eure Stammesfiguren platziert habt.



TIERE

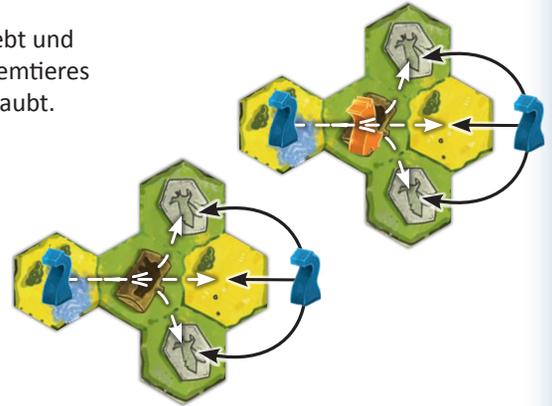


Immer wenn ihr eine Figur auf ein Feld mit **Pferd, Adler** oder **Bär** stellt, könnt ihr euch, sofern vorhanden, ein entsprechendes Totemplättchen aus dem Vorrat nehmen und vor euch ablegen.

Zu Beginn eines jeden eurer Spielzüge könnt ihr **genau ein** Totemplättchen nutzen, indem ihr es in den Vorrat zurückgebt und eure Stammesfigur nach den besonderen Regeln dieses Totemtieres platziert. Mehr als ein Totem pro Zug zu nutzen, ist nicht erlaubt.

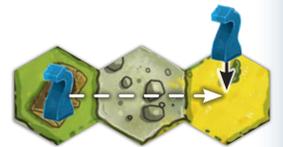
PFERD: *Dringt weiter ins Tiefland vor.*

Platziert, wenn ihr das Pferd nutzt, eine Stammesfigur auf ein **freies** Tieflandfeld, das zwei Schritte von einer Höhle oder einer anderen Figur eurer Farbe entfernt liegt. Dabei müsst ihr ein **freies oder besetztes Tieflandfeld** überspringen und eure Figur auf ein **dazu angrenzendes** Tieflandfeld platzieren. *Es ist nicht erlaubt, mit dem Pferd ein Gebirgsfeld zu überspringen.*



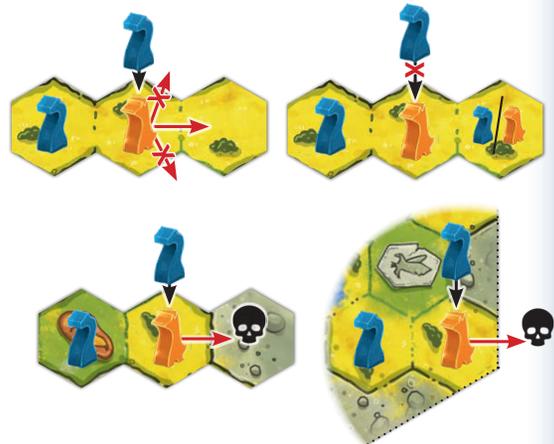
ADLER: *Erkundet das Land jenseits vom Gebirge.*

Platziert, wenn ihr den Adler nutzt, eine Stammesfigur auf ein **freies** Tieflandfeld, das zwei Schritte von einer Höhle oder einer anderen Figur eurer Farbe entfernt liegt. Dabei müsst ihr ein **Gebirgsfeld überspringen** und eure Figur auf das **direkt gegenüberliegende** Tieflandfeld platzieren. *Es ist nicht erlaubt, mit dem Adler ein freies oder besetztes Tieflandfeld zu überspringen.*



BÄR: *Dringt in das Gebiet eurer Rivalen ein.*

Platziert, wenn ihr den Bären nutzt, eine Stammesfigur auf ein **besetztes** Tieflandfeld, das sich angrenzend zu einer Höhle oder einer anderen Figur eurer Farbe befindet. Schubst die gegnerische Figur **in gerader Linie** auf das angrenzende **freie** Tieflandfeld dahinter. Handelt es sich bei diesem Feld um ein Tierfeld, erhält niemand das Tier. Es ist nicht erlaubt, einen Bären zu nutzen, wenn das Feld, auf das die gegnerische Figur geschubst werden soll, **besetzt** ist. Handelt es sich bei diesem Feld allerdings um **Gebirge** oder wird die gegnerische Figur über den Spielplanrand hinweg geschubst, wird sie aus dem Spiel genommen.



In allen diesen Fällen gilt: Platziert ihr **eure** Figur mit Hilfe eines Totem auf ein Totemfeld, so erhaltet ihr das entsprechende Totemplättchen aus dem Vorrat (*sofern vorhanden*).

SPIELE

Das Spiel endet nach der zweiten Spielphase, also sobald ihr alle eure Stammesfiguren platziert habt.

Wertet nun der Reihe nach die Jagdgründe. Wer von euch **mehr Stammesfiguren** in einem Jagdgrund hat, bekommt für jedes **Graslandfeld**, aus dem der Jagdgrund besteht, sowie für jede **Quelle** an diesem Jagdgrund je **1 Punkt**. Totemtiere, die ihr noch überhabt, bringen euch keine Punkte.

Wer in Summe die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand wird eine weitere Partie gespielt.

Beispiel:

Dieser Jagdgrund bringt 6 Punkte (5 für die Graslandfelder und 1 für die Quelle). Die Füchse haben 3 Figuren darin, die Schlangen 2 Figuren. **Die Füchse bekommen 6 Punkte.**

Aus Gründen der Übersichtlichkeit sind die Figuren auf Tierfeldern nicht abgebildet.

Dieser Jagdgrund bringt 2 Punkte (1 Graslandfeld und 1 Quelle). **Die Schlangen bekommen 2 Punkte.**

Die Füchse bekommen 1 Punkt.

Dieser Jagdgrund bringt 5 Punkte (5 Graslandfelder, aber keine Quellen). Die Füchse haben 2 Figuren darin, die Schlangen 1 Figur. **Die Füchse bekommen 5 Punkte.**

Die Schlangen bekommen 1 Punkt.

Dieser Jagdgrund bringt 1 Punkt (1 Graslandfeld, aber keine Quellen). **Die Füchse bekommen 1 Punkt.**

Dieser Jagdgrund bringt 3 Punkte (2 Graslandfelder und 1 Quelle). Füchse und Schlangen haben je 1 Figur darin. **Also bekommen beide 0 Punkte.**

Autoren: Trevor Benjamin & Brett J. Gilbert

Deutsche Übersetzung: Grzegorz Kobiela

Illustrationen: Klemens Franz

Layout und Grafikdesign: atelier198

Wir danken recht herzlich Janina Kleinemenke, Jonatan Joppich, Ronny Vorbrodt, Stefan Wahoff,

Ulrich Schlobinski und Uwe Toebe für das Korrekturlesen der Anleitung!



© 2021 Lookout GmbH

Geschäftssitz:
Elzheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Deutschland
www.lookout-spiele.de

Ersatzteilservice:
Hiddigwarder Str. 37
D-27804 Berne
ersatzteile@lookout-spiele.de
Regelfragen, Anregungen oder Kritik?
[Schreiben Sie uns an \[regeln@lookout-spiele.de\]\(mailto:regeln@lookout-spiele.de\)](mailto:regeln@lookout-spiele.de)
Für alle anderen Belange finden Sie Hilfe unter
<https://lookout-spiele.de/de/contact.php>