

Marco Pranzo

Remo Conzadori

MANITOBA

 Seite 4

 page 14

 page 24



SPIELMATERIAL | GAME MATERIALS | MATÉRIEL DU JEU



36 „Cree“
(je 9 pro Spieler)

36 „Cree“
(9 for each player)

36 „Cree“
(9 pour chaque joueur)



66 Güter (10 Adlerfedern,
jeweils 14 Beeren, Bisons, Pferde und Kanus)

66 goods (10 eagle feathers,
14 berries, 14 bison, 14 horses, 14 canoes)

66 marchandises (10 plumes d'aigle, 14 baies,
14 bisons, 14 chevaux, 14 canoës)



2 Adlerköpfe,
(1 x für den Startspieler
und 1 x als Rundenzähler)

2 eagle heads
(1 for the starting player
and 1 to mark the rounds)

2 têtes d'aigle
(1 pour le premier joueur
et 1 pour marquer les
manches)



26 Jahreszeitenkarten
(2 x Winter, 8 x Frühjahr,
8 x Sommer und 8 x Herbst)

26 season cards
(2 x winter, 8 x spring,
8 x summer, and 8 x autumn)

26 cartes de saison
(2 x hiver, 8 x printemps,
8 x été et 8 x automne)



1 Totem,
bestehend aus 5 Holzscheiben

1 totem
consisting of 5 wooden disks

1 totem
composé de 5 disques en bois



20 Wampum-Plättchen

20 wampum tiles

20 tuiles wampum



4 Übersichtskarten
4 overview cards
4 cartes Aperçu



Pfad des Jägers
Hunter's path
Chemin du chasseur

1 Visionsplan
bestehend aus 4 Visionspfaden

1 vision board
consisting of 4 vision paths

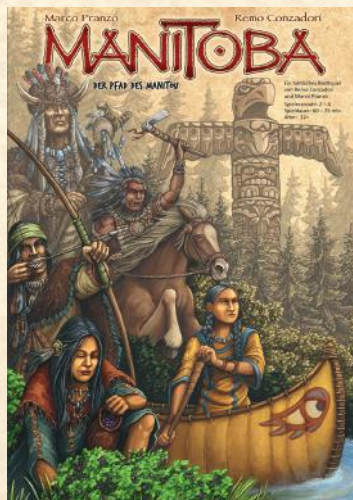
1 plateau de vision
composé de 4 chemins de
vision



12 Wertungsplättchen
12 score tiles
12 tuiles de score



4 50/100 - Punkteplättchen
4 50/100 point markers
4 marqueurs de points 50/100



1 Spielregel

1 rulebook

1 livret de règles

Wigwam

Zeremonienplatz
Ceremonial place
Lieu de cérémonie

Platz für das Totem
Place for the totem
Place pour le totem

Zeremonienplatz
Ceremonial place
Lieu de cérémonie

Dorfplatz
Village square
Place du village



Lager Storage area Espace de stockage

4 Dorfpläne
(je 1 pro Spieler)

4 village boards
(1 for each player)

4 plateaux Village
(1 pour chaque
joueur)

Pfad des Schamanen
Shaman's path
Chemin du chaman



Pfad des Kriegers
Warrior's path
Chemin du guerrier

Pfad des Sammlers
Gatherer's path
Chemin du cueilleur



1 Punkteleiste

1 score track

1 piste de score

6 Territoriumsteile, jedes bestehend aus 5 Gebieten (Wälder, Steppen, Hügel, Seen und Berge)

6 territory tiles, each consisting of 5 landscape areas (forests, prairies, hills, lakes, and mountains)

6 tuiles Territoire, chacune composée de 5 zones Paysage (forêts, prairies, collines, lacs et montagnes)

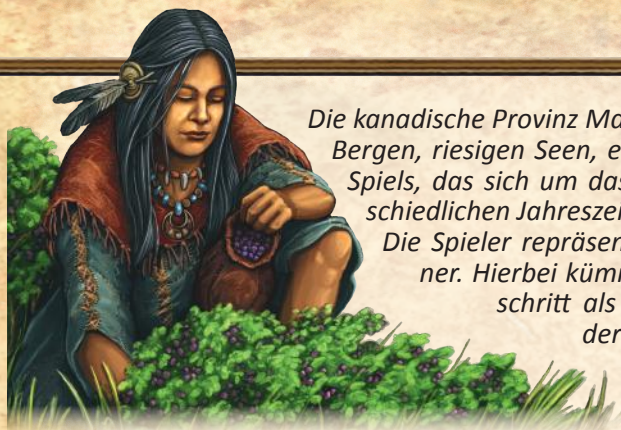




ZIEL DES SPIELS

Die kanadische Provinz Manitoba mit ihren grünen Hügeln und majestätischen Bergen, riesigen Seen, endlosen Prärien und Wäldern ist Schauplatz dieses Spiels, das sich um das Leben der Bewohner im Einklang mit den unterschiedlichen Jahreszeiten und den Launen der Natur dreht.

Die Spieler repräsentieren dabei verschiedene Clans der Cree-Indianer. Hierbei kümmern sie sich sowohl um den materiellen Fortschritt als auch um die spirituelle Weiterentwicklung der Sippe. Am Ende des Herbstes versammeln sich schließlich alle Clans, um den neuen Führer aus den Reihen des am weitesten entwickelten Clans zu bestimmen!



SPIELVORBEREITUNG

- 1. Alle Güter werden sortiert und in der Mitte des Spieltisches als allgemeiner Vorrat abgelegt. Abhängig von der Spieleranzahl wird nur die folgende Anzahl an Gütern benötigt, der Rest kommt aus dem Spiel:

Anzahl der Spieler		
2	10 pro Sorte	7
3	12 pro Sorte	8
4	alle	alle

- 2. Es wird immer ein Territoriumsteil mehr als Spieler (bei 2 Spielern 3 Territoriumsteile, bei 3 Spielern 4 Teile und bei 4 Spielern 5 Teile) zufällig ausgewählt und auf dem Spieltisch ausgelegt. Sie werden so aneinander gelegt, dass jedes Teil höchstens an zwei andere Teile angrenzt. Für alternative Aufbauten siehe Anhang.

Diese Teile formen das gesamte Territorium!

- 3. Anschließend wird auf jedes Gebiet des Territoriums jeweils 1 der Landschaft entsprechendes Gut gelegt (also je 1 Beere auf jedes Waldgebiet, je 1 Adlerfeder auf jedes Berggebiet etc.).

- 4. Die Punkteleiste wird bereitgelegt.

- 5. Die 50/100-Punkteplättchen werden neben das Feld 0 der Punkteleiste gelegt.



- 6. Jeder Spieler wählt eine Farbe aus und erhält den Dorfplan sowie 9 Cree in dieser Farbe. Hiervon werden 3 Cree in den eigenen Wigwam gelegt, 5 auf den Dorfplatz gestellt und ein Cree kommt auf das Feld 0 der Punkteleiste.



- 7. Der Visionsplan, bestehend aus vier Teilen, wird ausgelegt.

- 8. Die Wampum-Plättchen werden mit der Seite „2 Siegpunkte“ nach oben neben dem Spielbereich bereitgelegt. Die benötigte Anzahl bestimmt sich aus der Anzahl der Spieler, der Rest kommt aus dem Spiel:

Anzahl der Spieler	Anzahl Wampumplättchen
2	12
3	16
4	alle





9. Die 12 Wertungsplättchen werden gut gemischt und verdeckt abgelegt.

10. Der Spieler, der zuletzt Manitoba besucht hat, wird der erste aktive Spieler. Sollte keiner der Spieler jemals Manitoba besucht haben, so wird der jüngste Spieler der erste aktive Spieler und erhält als Insignien das Totem und den großen Adlerkopf.



11. Die Jahreszeitenkarten werden nach Jahreszeit (Winter, Frühling, Sommer, Herbst) sortiert und verdeckt abgelegt.

Die „Wintersonnenwende“ eröffnet das Spiel!



12. Bei 2 und 4 Spielern werden beide Winterkarten offen ausgelegt, links die Wintersonnenwende-Karte (Winterkarte 1), rechts daneben die Winterkarte 2. Bei 3 Spielern wird nur die Wintersonnenwende-Karte ausgelegt, die Winterkarte 2 kommt aus dem Spiel. (Dadurch ist gewährleistet, dass jeder Spieler gleich oft aktiver Spieler ist.)



13. Der kleinere Adlerkopf (Rundenzähler) wird auf die Winterkarte 1 gesetzt.

14. Anschließend führt jeder Spieler seine Spielvorbereitungen gemäß der Wintersonnenwende-Karte aus, beginnend mit dem Spieler, der rechts vom aktiven Spieler sitzt, und anschließend weiter entgegen dem Uhrzeigersinn bis hin zum aktiven Spieler:

- Jeder Spieler nimmt 1 Beere, 1 Pferd, 1 Bison und 1 Kanu aus dem allgemeinen Vorrat und stellt es auf das unterste Feld des entsprechenden Lagers in seinem Dorf.



- 1 Cree vom Dorfplatz (nicht aus dem Wigwam!) wird auf ein freies Gebiet im Territorium gesetzt (= ein Gebiet, dass nicht bereits durch einen anderen Cree besetzt ist); anschließend nimmt der Spieler das Gut, das sich auf diesem Gebiet befindet, und legt es in das entsprechende Lager seines Dorfes.

Wichtig: Die Lager werden immer von unten nach oben aufgefüllt! Güter werden nach Erhalt auf das unterste freie Feld gelegt, das nächste Gut der gleichen Sorte darüber und so weiter. Hierbei dürfen keine Lücken entstehen. Sollte sich in der Reihe eine Lücke befinden, so werden alle Güter dieser Reihe nach unten verschoben bis die Lücke geschlossen ist. Auf jedem Feld im Lager darf sich immer nur 1 Gut befinden.

- Abschließend darf jeder Spieler einen eigenen Cree vom Dorfplatz auf das unterste Feld eines Visionspfades seiner Wahl stellen. Er erhält sofort den entsprechenden Bonus dieses Feldes (siehe *Visionspfade*).

15. Nachdem alle Spielvorbereitungen abgeschlossen sind, wird der kleine Adlerkopf von der Winterkarte 1 auf die nächste Jahreszeitenkarte nach rechts verschoben;

- bei 2 und 4 Spielern: auf die bereits ausliegende Winterkarte 2.
- bei 3 Spielern: auf die erste Karte des Frühlings (es findet ein Wechsel der Jahreszeit statt. Dazu werden die Karten für den Frühling ausgelegt. Siehe hierzu *Wechsel der Jahreszeit*).

16. Der erste aktive Spieler beginnt das Spiel.

SPIELBLAUF

Das Spiel verläuft in Runden. In jeder Runde ist ein Spieler der aktive Spieler, alle anderen Mitspieler sind passive Spieler. Der aktive Spieler darf bis zu 2 aktive Aktionen ausführen, die passiven Spieler dürfen maximal eine passive Aktion durchführen. Am Ende einer Spielrunde (außer im Winter) gibt es entweder ein Ereignis oder eine Wertung.

Jede Spielrunde beinhaltet folgende Schritte:

1. Aktionen

- Der aktive Spieler wählt eine Scheibe des Totems aus (siehe *Aktionen mittels Totem bestimmen*) und führt seine aktiven Aktionen aus.
- Anschließend führen die passiven Spieler, reihum im Uhrzeigersinn, je eine passive Aktion aus.

2. Rundenende

- Es findet ein Ereignis oder eine Wertung statt (außer im Winter).
- Der Adlerkopf wird auf die nächste Jahreszeitenkarte nach rechts versetzt (gegebenenfalls kommt es zum Wechsel der Jahreszeit).
- Wechsel des aktiven Spielers.

Das Spiel endet nach 16 (bzw. bei 3 Spielern nach 15) Runden mit der Schlusswertung (5. Karte) im Herbst.

I. AKTIONEN

Aktionen des aktiven Spielers:

Der aktive Spieler darf entweder die Aktionen „Territorium“ und „Visionspfad“ ausführen **oder** alternativ die Aktion „Aufwecken“. Meist wird der aktive Spieler die Aktionen „Territorium“ und „Visionspfad“ wählen, um Güter zu sammeln und um sich weiterzuentwickeln. Dazu wählt der aktive Spieler einen Bereich, in dem er aktiv werden möchte. Jede Farbe steht hierbei für einen bestimmten Bereich:

	Territorium	Visionspfad
Braun	Steppe, in der Bisons leben	Pfad des Jägers
Grün	Wald, in dem Beeren wachsen	Pfad des Sammlers
Beige	Hügel, auf denen Pferde grasen	Pfad des Kriegers
Weiß	Berge, hier gibt es Adlerfedern	Pfad des Schamanen
Blau	Seen, dort werden Kanus benötigt	Kein Pfad

Aktionen mittels Totem bestimmen:

Der aktive Spieler hebt die Scheibe, die den Bereich repräsentiert, in dem er aktiv werden möchte, sowie alle darüber liegenden Scheiben des Totems ab und dreht den Stapel so herum, dass die Scheibe, die er gewählt hat, oben liegt. Die ursprünglich darüber liegenden Scheiben liegen nun darunter.

Diesen Stapel legt er auf dem Platz zwischen den Zeremonienplätzen ab und stellt den Adlerkopf auf die oberste Scheibe (diese zeigt die Farbe, die er für seine Aktionen gewählt hat). Alle anderen Scheiben bleiben neben dem Dorf liegen. Nun kann er für diesen Bereich sowohl eine Aktion „Territorium“ als auch „Visionspfad“ durchführen.

***Beispiel:** Holger als aktiver Spieler möchte seine Aktionen in der Steppe (= Braun) ausführen. Er fasst die braune Scheibe und hebt diese mit den darüber liegenden Scheiben (beige und grün) hoch. Dann dreht er die Scheiben um und legt sie in sein Dorf, so dass nun die braune Scheibe zuoberst liegt.*



Die Aktionen sind nicht verpflichtend. Der aktive Spieler kann beide oder nur eine oder auch gar keine Aktion ausführen.

Wichtig: Jede Aktion darf maximal 1x ausgeführt werden, d.h. 1 x „Territorium“ und/oder 1 x „Visionspfad“. Der aktive Spieler darf demnach nicht auf eine Aktion (z.B. „Territorium“) verzichten und dafür die andere Aktion („Visionspfad“) 2 x ausführen, selbst dann nicht, wenn die Durchführung einer Aktion nicht möglich ist. Wählt der aktive Spieler für seine Aktionen das Gebiet See (= Blau), so kann er nur einmalig die Aktion „Territorium“ ausführen, da es für Blau keinen Visionspfad gibt!

Die Reihenfolge, in der die Aktionen ausgeführt werden, ist beliebig.

Auch wenn der aktive Spieler keine Aktion ausführen möchte, so muss er doch eine Farbe/Scheibe wählen und den Stapel mit allen darüber liegenden Scheiben wie oben beschrieben auf seinem Dorf platzieren. Dies ist notwendig, damit die passiven Spieler ihre Aktionen ausführen können.

Aktion „Territorium“:

Der Spieler setzt einen Cree von seinem Dorfplatz auf ein freies Gebiet des Territoriums oder er bewegt einen eigenen Cree aus einem Gebiet in ein angrenzendes, freies Gebiet des von ihm gewählten Bereichs. Er nimmt das dort liegende Gut (wenn dort noch eines verfügbar ist), und legt es sofort

entweder in das entsprechende Lager seines Dorfes

oder, sofern möglich, zu einem seiner Zeremonienplätze (siehe *Zeremonienplätze*).

Hinweis: Federn haben kein eigenes Lager und können immer zu **jedem** beliebigen Lager oder Zeremonienplatz gelegt werden. Sie sind sozusagen ein „Joker-Gut“. Aber Achtung, Federn müssen immer am Ende einer Jahreszeit nach der Wertung abgegeben werden.

Sollte es einmal vorkommen, dass man ein Gut weder auf einen Zeremonienplatz noch in das Lager seines Dorfes legen kann (weil dieses bereits voll ist), so wird das Gut in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt.





Freies Gebiet - leeres Gebiet:

Ein **freies** Gebiet ist ein Gebiet, auf dem kein Cree steht (weder ein eigener noch ein fremder). Auf jedem Gebiet darf maximal ein Cree stehen. Auf einem freien Gebiet kann sich ein Gut befinden oder es kann leer sein. Auf jedem Gebiet darf sich nie mehr als ein Gut befinden.

Ein **leeres** Gebiet ist ein Gebiet, auf dem sich weder ein Cree noch ein Gut befindet.

Aktion „Visionspfad“:

Der Spieler platziert einen eigenen Cree vom Dorfplatz auf dem ersten (unterstes bzw. linkes) Feld des Visionspfades der Farbe, die der Spieler für seine Aktionen gewählt hat, wenn auf diesem Pfad noch kein eigener Cree eingesetzt wurde. Sollte sich auf diesem Pfad bereits ein eigener Cree befinden, so wird dieser um ein Feld weiterbewegt. Den auf dem Feld angezeigten Entwicklungs-Bonus erhält der Spieler sofort. Die meisten Boni sind einmalige Vorteile, einige sind dauerhaft und durch das Symbol  gekennzeichnet und einige Boni erhält nur der Spieler, der mit seinem Cree **als Erster** das Feld betritt (). Jeder Spieler darf auf jedem Visionspfad maximal einen Cree haben. Erläuterungen zu den Entwicklungs-Boni siehe *Visionspfade*.

Beispiel: Als zweite Aktion bewegt Holger seinen Cree, der bereits auf dem braunen Visionspfad platziert wurde, ein Feld weiter und erhält sofort den hierauf angegebenen Bonus. In diesem Fall 3 Punkte, da sein Cree das Feld als Erster betritt.



Aktion „Aufwecken“:

Die Aktion „Aufwecken“ darf vom aktiven Spieler alternativ zu den beiden Aktionen „Territorium“/„Visionspfad“ gewählt werden, das heißt, wählt der Spieler „Aufwecken“ darf er keine der beiden anderen Aktionen ausführen.

Der aktive Spieler nimmt dazu eine beliebige Anzahl Scheiben vom Totem, dreht den Stapel um, stellt ihn in die Mitte seines Dorfes und platziert anschließend den Adlerkopf darauf (er verfährt also genauso wie bei den Aktionen „Territorium“ bzw. „Visionspfad“). Bei dieser Aktion ist für den aktiven Spieler jedoch nicht die Farbe der oben liegenden Scheibe von Bedeutung, sondern ausschließlich die Anzahl der Scheiben, die er abgehoben und in die Mitte seines Dorfes gestellt hat. Diese Anzahl bestimmt die Anzahl der Cree, die der aktive Spieler maximal aufwecken darf. Cree aufwecken bedeutet, dass die Cree, die im Wigwam liegen, von dort auf den Dorfplatz gebracht werden, wodurch sie aktiviert werden. Nur Cree auf dem Dorfplatz dürfen bei den Aktionen „Territorium“ und „Visionspfad“ eingesetzt werden. Es ist auch erlaubt, mehr Scheiben abzuheben und umzudrehen als Cree aufgeweckt werden.

Beispiel:

Holger als aktiver Spieler hat das Totem mit 3 Scheiben auf sein Dorf gestellt. Da keine Cree mehr auf dem Dorfplatz stehen, die er für Aktionen nutzen kann, entscheidet er sich dafür, schlafende Cree „aufzuwecken“. Hierzu nimmt er 3 Cree (= Anzahl der Scheiben des Totems) und versetzt sie aus seinem Wigwam auf seinen Dorfplatz.



Aktion der passiven Spieler:

Reihum, beginnend mit dem linken Nachbarn des aktiven Spielers, dürfen nun alle anderen Spieler jeweils 1 passive Aktion durchführen, d.h. entweder die Aktion „Territorium“ **oder** die Aktion „Visionspfad“. Die passiven Spieler dürfen zwar nur eine Aktion durchführen, dürfen dazu aber aus allen Scheiben, die im Dorf des aktiven Spielers liegen, auswählen (sie dürfen jedoch nicht die Farben der Scheiben nutzen, die außerhalb des Dorfes liegen).

Beispiel: Holger als aktiver Spieler hat die Zusammensetzung des Totems bestimmt. Auf seinem Dorfplatz liegen die Scheiben mit den Farben Grün, Beige und Braun. Die möglichen passiven Aktionen sind somit: Entweder eine Aktion „Territorium“ im Gebiet Wald oder Hügel oder Steppe, oder eine Aktion „Visionspfad“ auf dem Pfad des Sammlers oder Kriegers oder Jägers.



Passive Aktion „Territorium“:

Der passive Spieler stellt einen Cree von seinem Dorfplatz auf ein freies Gebiet des Territoriums mit der Farbe des gewählten Bereichs.

Wichtig: Hierfür muss der passive Spieler (im Gegensatz zum aktiven Spieler) folgende Einschränkung beachten: Das Gebiet **muss** angrenzend zu einem Gebiet sein, auf dem sich bereits ein eigener Cree befindet (es muss sich dabei aber nicht um den gleichen Gebietstyp handeln).

Aber: Hat der passive Spieler gar keinen Cree auf dem Territorium, muss er auch nicht angrenzend einsetzen.

Alternativ kann der Spieler einen seiner Cree, der sich bereits auf dem Territorium befindet, auf ein angrenzendes, freies Gebiet des gewählten Bereichs ziehen.

Anschließend nimmt er das auf dem Gebiet befindliche Gut (sofern vorhanden) und legt es entweder ins entsprechende Lager oder zu einem Zeremonienplatz.

Passive Aktion „Visionspfad“:

Hierzu platziert der Spieler einen Cree von seinem Dorfplatz auf das erste Feld des Visionspfades des gewählten Bereichs oder zieht – sofern er bereits einen Cree auf diesem Pfad hat – ein Feld vor und erhält den Bonus des erreichten Feldes.

2. RUNDENENDE

Nachdem alle Spieler ihre aktiven und passiven Aktionen in Spielerreihenfolge durchgeführt haben, kann je nach Vorgabe durch die Jahreszeitenkarte noch ein Ereignis oder eine Wertung eintreten.

Ereignis:

Die Jahreszeitenkarten mit dem ? auf der Rückseite zeigen ein Ereignis. Es wird stets in Spielerreihenfolge, beginnend beim aktiven Spieler, reihum im Uhrzeigersinn abgehandelt.

Erläuterungen zu den einzelnen Ereignissen siehe *Anhang*.

Wertung:

Am Ende der 3. und der 5. Runde einer Jahreszeit findet jeweils eine Wertung statt. Was gewertet wird, wird durch das Wertungsplättchen bestimmt.

Wichtig: Es müssen immer **alle** im Lager befindlichen Exemplare eines Gutes gewertet werden.

Es gibt folgende Möglichkeiten, die auf den Wertungsplättchen abgebildet sind:

- Ein bestimmtes Gut: Alle Spieler **müssen** dieses Gut werten. Ausnahme: Ein Spieler, der das Feld auf dem Visionspfad erreicht hat, das es ihm erlaubt, genau dieses Gut nicht zu werten, darf auf die Wertung ganz verzichten (er muss es aber nicht).
- Zwei alternative Güter: Jeder Spieler wählt genau **ein** Gut der beiden möglichen Güter für die Wertung aus. Das ausgewählte Gut **muss** gewertet werden. Das zweite (nicht gewählte Gut) **darf dann nicht** gewertet werden. Ausnahme: Ein Spieler hat **beide** Felder auf dem Visionspfad erreicht, die ihn vom Zwang der Wertung des jeweiligen Gutes befreien. In dem Fall darf er (muss aber nicht) auf die Wertung komplett verzichten.
- Werte das Gut von dem du am meisten hast: In dem Fall **muss** der Spieler das Gut werten, von dem er am meisten Exemplare (inklusive Federn sowie eingetauschte Beeren) gelagert hat. Sind dies mehrere verschiedene Güter, so hat er die Wahl. In jedem Fall darf er nur ein Gut werten und nicht mehrere unterschiedliche Güter. Ist der Spieler vom Zwang zur Wertung **dieses** Gutes (bzw. **aller** Güter im Falle, dass es mehrere Güter gibt, von denen er am meisten hat) befreit, kann er ganz auf die Wertung verzichten.



Ablauf einer Wertung:

Reihum, beginnend beim aktiven Spieler, führt jeder Spieler, der ein Gut wertet, die folgenden Schritte aus:

1. Der Spieler erhält die Anzahl Punkte, die neben dem obersten Exemplar des Lagers des gewerteten Guts angegeben sind, und trägt diese auf der Punkteleiste ab.
Wertet ein Spieler ein Gut, von dem er keine Exemplare im Lager hat, erhält er 2 Minuspunkte.
2. Alle Exemplare im Lager des gewerteten Gutes (auch wenn dies Exemplare von anderen Gütern z.B. Adlerfedern sind) kommen zurück in den allgemeinen Vorrat.
3. Anschließend nimmt der Spieler seine Cree, die sich auf den Gebieten befinden, die dem gewerteten Gut entsprechen, zurück und legt sie in sein Wigwam (z. B. von den Hügeln, wenn Pferde gewertet worden sind. Für weitere Aktionen müssen diese Cree dann erst „aufgeweckt“ werden).
4. Nun legt der Spieler noch auf jedes **leere** Gebiet des gewerteten Gutes ein entsprechendes Gut aus dem allgemeinen Vorrat. Sind nicht genügend Exemplare dieser Sorte im Vorrat vorhanden, um alle Gebiete aufzufüllen, so bestimmt der Spieler, welche Gebiete aufgefüllt werden und welche leer bleiben.

Punkte werden sofort abgetragen, indem man mit seinem Cree auf der Punkteleiste vorwärts zieht. Sobald ein Spieler die 50-Punkte-Marke überschreitet, nimmt er sich einen 50/100-Punktemarker und legt ihn mit der 50-Punkte-Seite nach oben neben seinem Dorf ab. Anschließend werden die Punkte wie gewohnt abgetragen. Erreicht der Spieler zum zweiten Mal die 50-Punkte-Marke, so dreht er seinen Marker auf die 100-Punkte-Seite, um anzuzeigen, dass er bereits 100 Punkte erreicht hat.

Besonderheiten nach der Wertung am Ende einer Jahreszeit:

Zusätzlich werden am Ende der Jahreszeit Frühling und Sommer **nach** der Wertung noch alle Federn, die **in Lagern** liegen, entfernt und in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt (eventuell entstehende Lücken werden nach unten zugeschoben). Federn, die auf Zeremonienplätzen liegen, werden **nicht** entfernt.

Nun holt reihum noch jeder Spieler seine Cree, die auf Berggebieten stehen, zurück und legt sie in sein Wigwam und füllt danach jeweils alle leeren Berggebiete mit einer Feder aus dem Vorrat.

Anschließend darf jeder Spieler noch einen seiner Cree aufwecken. Hat ein Spieler dann keinen Cree im Wigwam, entfällt für ihn dieser Schritt.



Wechsel der Jahreszeitenkarte:

Nach Ereignis oder Wertung wird der Adlerkopf von der aktuellen Jahreszeitenkarte nach rechts auf die nächste Jahreszeitenkarte versetzt. Sofern dort keine weitere Jahreszeitenkarte mehr liegt, ist die aktuelle Jahreszeit beendet und die nächste Jahreszeit beginnt (Ausnahme im Herbst: nach der 5. Runde im Herbst findet die Schlusswertung statt und das Spiel endet).

Beim Wechsel der Jahreszeit werden die Karten der neuen Jahreszeit ausgelegt und der Adlerkopf wird auf die erste Karte (ganz links) der Auslage gestellt.

Wechsel der Jahreszeit:

Beim Wechsel der Jahreszeit nimmt der gerade aktive Spieler den verdeckten Stapel Karten der nächsten Jahreszeit (auf Winter folgt Frühjahr, dann Sommer, dann Herbst) und legt sie wie folgt aus:

Die beiden Wertungskarten mit 3 sowie 5 auf der Rückseite werden aussortiert und zunächst beiseite gelegt, die verbliebenen 6 Ereigniskarten mit dem ? auf der Rückseite werden gemischt und 3 zufällig ausgewählt. Die restlichen kommen aus dem Spiel. Anschließend werden die ersten beiden ?-Karten nebeneinander ausgelegt, rechts daneben wird die Wertungskarte 3 platziert. Wiederum daneben die dritte ?-Karte und abschließend die Wertungskarte 5.

Alle diese Karten werden nun umgedreht, so dass die Vorderseite sichtbar ist. Nun wird eines der verdeckten Wertungsplättchen gezogen und offen auf die Wertungskarte 3 gelegt, ein weiteres zufällig gezogenes Wertungsplättchen kommt offen auf die Wertungskarte 5.



Wechsel des aktiven Spielers:

Nun wechselt noch das Totem samt Adlerkopf zum neuen aktiven Spieler. Dazu nimmt der noch aktive Spieler der laufenden Runde den Stapel mit den Scheiben, der neben seinem Dorf liegt und setzt ihn – ohne ihn dabei umzudrehen – auf den Stapel des Totems, der in seinem Dorf steht (dafür muss er ggf. den Adlerkopf hochheben und danach wieder draufsetzen). Das Totem reicht er nun an seinen linken Nachbarn weiter, der in der nächsten Runde aktiver Spieler wird.

Beispiel: Nachdem die Runde beendet wurde, wird nun Uta die neue aktive Spielerin. Holger setzt die Scheiben neben dem Dorf auf die im Dorf und gibt das Totem an Uta weiter.



DIE ZEREMONIENPLÄTZE

Jeder Spieler hat in seinem Dorf zwei Zeremonienplätze, einen für 3 und einen für 4 Güter. Immer dann, wenn ein Spieler im Verlauf des Spiels ein Gut erhält, darf er entscheiden, ob er es in das dafür vorgesehene Lager legt oder zunächst auf einem Zeremonienplatz zwischenlagert.

Für die Zeremonienplätze gilt: Es dürfen auf einem Zeremonienplatz **nie** 2 oder mehr Exemplare desselben Gutes zwischenlagert werden. Auf jedem Feld eines Zeremonienplatzes darf maximal 1 Exemplar jedes Gutes platziert werden.

Beispiel: Felix hat auf dem 3er-Zeremonienplatz bereits eine Beere und eine Feder platziert. Er erhält nun eine weitere Feder und darf sie auf diesem Zeremonienplatz nicht mehr platzieren. Er darf sie entweder auf dem noch leeren 4er-Zeremonienplatz platzieren oder in ein beliebiges Lager legen.



Sobald ein Zeremonienplatz komplett ist, also alle Felder belegt sind, **müssen** die dort befindlichen Güter **sofort** in die entsprechenden Lager gelegt werden. (Federn dürfen natürlich in jedes beliebige Lager gelegt werden.)

Wampum-Plättchen:



Außerdem erhält der Spieler, der einen Zeremonienplatz komplettiert, **sofort** ein Wampum-Plättchen, das er mit der aktiven Seite (die „2 Punkte“ zeigt) nach oben neben sein Dorf legt. Sollte kein Wampum-Plättchen mehr im Vorrat liegen, wird auch keines mehr vergeben.

Wenn der Spieler den größeren Zeremonienplatz komplettiert, darf er zusätzlich – sofern vorhanden – ein inaktives Wampum-Plättchen (es zeigt mit der Seite „1 Siegpunkt“ nach oben) umdrehen und somit wieder aktivieren.



Während seines Zuges darf ein Spieler **jederzeit** und auch **mehrmals** beliebig viele seiner aktiven Wampum-Plättchen einsetzen, auch diejenigen, die er in der aktuellen Runde erhalten oder reaktiviert hat.

Wichtig: In der letzten Runde (Runde 5 im Herbst) dürfen Wampum-Plättchen nicht mehr eingesetzt werden!

Wampum-Plättchen können eingesetzt werden,

entweder um einen schlafenden Cree aufzuwecken (ein Cree wird vom Wigwam auf den Dorfplatz gestellt)

oder um eine Beere aus dem eigenen Vorrat in ein anderes Gut zu tauschen. Hierzu wird eine Beere aus dem Beerenlager zu einem anderen Lager geschoben und gilt damit als das andere Gut.

Wird ein aktives Wampum-Plättchen eingesetzt, so dreht der Spieler es anschließend auf die inaktive Seite. Ein inaktives Wampum-Plättchen kann nicht mehr benutzt werden. (Es kann jedoch erneut aktiviert werden und kann dann nochmals eingesetzt werden.)

Am Ende des Spiels zählt jedes aktive Wampum-Plättchen 2 Siegpunkte, inaktive Wampum-Plättchen bringen jeweils 1 Siegpunkt.

Beispiel: Felix hat als aktiver Spieler zunächst die Aktion „Territorium“ durchgeführt und ein Pferd erhalten. Er legt es auf den 3-er Zeremonienplatz, der jetzt komplett ist. Er muss nun alle Güter in die entsprechenden Lager legen, noch bevor er seine zweite aktive Aktion „Visionspfad“ ausführt. Die Feder darf in jedes Lager. Felix entscheidet sich dafür, sie ins Pferdelager zu legen. Außerdem erhält er ein Wampum-Plättchen, das er sofort einsetzt. Er nutzt es, um eine Beere in ein Pferd zu tauschen und verschiebt die oberste Beere in seinem Beerenlager zum Pferdelager. Das verwendete Wampum-Plättchen dreht er auf die inaktive Seite. Danach setzt er seinen Zug mit der Aktion „Visionspfad“ fort.



SPIELLENDE

Das Spiel endet nach 16 (bzw. bei 3 Spielern 15) Runden mit der Schlusswertung am Ende des Herbstes, für die besondere Regeln gelten:

Besonderheiten der letzten Runde:

- In der letzten Runde (Runde 5 des Herbstes) dürfen **keine** Wampum-Plättchen mehr eingesetzt werden.
- Vor der letzten Wertung am Ende des Spiels muss zunächst jeder Spieler von jedem Gut (außer Federn) ein Opfer bringen, das heißt, es wird in jedem Lager 1 Gut entfernt (sofern mindestens 1 vorhanden ist).
- Ausnahme: Hat ein Spieler das letzte Feld des Visionspfades „Pfad des Schamanen“ erreicht, muss er dieses Opfer nicht bringen und somit keine Güter entfernen.
- Anschließend **müssen** die Spieler **alle Güter in allen** ihren Lagern werten, es sei denn, sie sind vom Wertungszwang befreit. Ist ein Spieler vom Wertungszwang für ein Gut befreit, **darf** er dieses Gut werten, muss es aber nicht (beispielsweise, um keine Minuspunkte zu erhalten, wenn er von diesem Gut keine Exemplare im Lager hat).

Beispiel: Hans ist vom Wertungszwang für Bisons sowie Beeren befreit. Zunächst entfernt er je 1 Beere und ein Bison, da er nicht das letzte Feld des Schamanen-Pfades erreicht hat (siehe Pfad des Schamanen). Da er nun keine Beeren mehr im Lager hat und somit bei einer Wertung 2 Minuspunkte erhielte, wertet er Beeren nicht. Bei Bisons hat er jedoch 4 Bisons im Lager und wertet diese, da er dadurch 8 Punkte erhält.



- Nach dieser Wertung werden die Cree nicht von den Gebieten zurück genommen und es werden keine leeren Gebiete aufgefüllt. Das Aufwecken eines Cree entfällt ebenfalls.

Sieger:

Nun zählen die Spieler noch die Punkte ihrer Wampum-Plättchen (je 2 bzw. 1 Punkt) zusammen und tragen diese Punkte ebenfalls auf der Punkteleiste ab. Güter auf Zeremonienplätzen zählen nicht mehr für die Schlusswertung. Wer jetzt am meisten Punkte gesammelt hat, wird zum neuen Häuptling gekürt und gewinnt das Spiel.

VISIONSPFADE





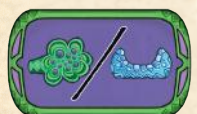

Auf dem Visionsplan, bestehend aus 4 Visionspfaden, entwickeln die Clans ihre spirituellen Fähigkeiten weiter. Jede Stufe eines Visionspfades beinhaltet eine andere Fähigkeit, die der Spieler sofort für sich nutzen kann und die nur für seinen Clan gilt.

Wichtig:

1. Es gibt keinen Visionspfad für Kanus
 2. Cree, die einmal auf einem Visionspfad platziert wurden, können nicht mehr zurückgenommen werden
 3. Auf jedem Visionspfad darf immer nur ein Cree jedes Spielers platziert sein
 4. Es dürfen Cree mehrerer Spieler auf dem gleichen Feld eines Pfades stehen
- Zunächst wird ein Cree über die Aktion „Visionspfad“ auf einen Pfad gebracht und auf das unterste Feld gestellt. Wird später die Aktion „Visionspfad“ für die gleiche Farbe erneut ausgeführt, zieht der Cree ein Feld weiter. Der Bonus, der auf dem erreichten Feld angegeben ist, wird sofort wirksam.
 - Erreicht ein Cree das letzte Feld eines der drei unteren Pfade, erhält er sofort und einmalig den 5-Punkte-Bonus für das komplette Durchlaufen dieser Entwicklung. Der Cree kann dort nicht weiter ziehen, erhält aber jedes Mal, wenn er die Aktion „Visionspfad“ für diesen Bereich erneut ausführt, den Bonus, der rechts auf dem Feld abgebildet ist (nicht erneut den 5-Punkte-Bonus).
 - Wandert ein Cree auf ein Feld eines Pfades und die Ausführung des Bonus ist nicht möglich, so entfällt der Bonus.

Jeder Pfad hat seine Gewichtung auf unterschiedlichen Fähigkeiten:




Pfad des Jägers (Bisons/braun):			
	Feld 1: Du erhältst sofort 1 Punkt.		Feld 4: Du musst Bisons nicht werten.* Der erste, der dieses Feld erreicht, erhält sofort ein Wampum-Plättchen.
	Feld 2: Du erhältst sofort 1 Punkt. Bist du der erste, der das Feld erreicht, so erhältst du 2 Punkte.		Feld 5: Du erhältst sofort 3 Punkte. Bist du der erste, der das Feld erreicht, so erhältst du 4 Punkte.
	Feld 3: Du erhältst sofort 2 Punkte. Bist du der erste, der das Feld erreicht, so erhältst du 3 Punkte.		Feld 6: Du erhältst sofort bei Erreichen des Feldes einmalig 5 Punkte. Hast du das Feld bereits erreicht, erhältst du immer dann, wenn du erneut die Aktion „Visionpfad“ für diesen Pfad durchführst, 2 Punkte.

Pfad des Sammlers (Beeren/grün):			
	Feld 1: Nimm dir sofort eine Beere aus dem allgemeinen Vorrat und lege sie ins Lager oder auf einen Zeremonienplatz.		Feld 4: Du musst Beeren nicht werten.* Der erste, der dieses Feld erreicht, erhält sofort ein Wampum-Plättchen.
	Feld 2: Nimm dir sofort entweder eine Beere oder ein Pferd aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Gut ins Lager oder auf einen Zeremonienplatz.		Feld 5: Nimm dir sofort ein beliebiges Gut aus dem allgemeinen Vorrat und lege es ins Lager oder auf einen Zeremonienplatz.
	Feld 3: Nimm dir sofort entweder eine Beere oder ein Kanu aus dem allgemeinen Vorrat und lege das Gut ins Lager oder auf einen Zeremonienplatz.		Feld 6: Du erhältst sofort bei Erreichen des Feldes einmalig 5 Punkte. Hast du das Feld bereits erreicht, erhältst du immer dann, wenn du erneut die Aktion „Visionpfad“ für diesen Pfad durchführst, 1 Beere.

Pfad des Kriegers (Pferde/beige):

	<p>Feld 1: Du darfst sofort einen Cree aufwecken.</p>		<p>Feld 4: Du musst Pferde nicht werten.* Der erste, der dieses Feld erreicht, erhält sofort ein Wampum-Plättchen.</p>
	<p>Feld 2: Dauerhafter Effekt: Du musst ab sofort bei einer passiven Aktion „Territorium“ Cree nicht mehr angrenzend einsetzen. Du darfst also auf jedes beliebige freie Gebiet des gewählten Bereichs einsetzen. (Beim Ziehen muss weiterhin auf ein angrenzendes Gebiet gezogen werden.)</p>		<p>Feld 5: Stelle sofort einen deiner Cree vom Dorfplatz auf ein beliebiges freies Gebiet des Territoriums. Nimm dir ggf. das dort befindliche Gut.</p>
	<p>Feld 3: Dauerhafter Effekt: Du erhältst ab sofort für jeden deiner Cree, den du aufweckst (also über Wampum-Aktion, Ereignisse, am Ende der Runde oder mittels der Aktion „Aufwecken“) 1 Punkt.</p>		<p>Feld 6: Du erhältst sofort bei Erreichen des Feldes einmalig 5 Punkte. Hast du das Feld bereits erreicht, darfst du immer dann, wenn du erneut die Aktion „Visionspfad“ für diesen Pfad durchführst, 1 Cree aufwecken.</p>

Pfad des Schamanen (Adlerfedern/weiß):

	<p>Feld 1, 2 und 4: Du darfst den Sofort-Bonus eines Feldes eines anderen „Visionspfades“, auf dem sich einer deiner Cree befindet, sofort erneut nutzen.</p> <p><i>Beispiel:</i> Markus führt die Aktion „Visionspfad“ für Weiß aus und bewegt seinen dortigen Cree auf das zweite Feld. Er entscheidet sich dafür, den Bonus auf seinen Cree anzuwenden, der auf dem zweiten Feld des „Pfad des Jägers“ steht. Er erhält somit 1 Punkt, den er sofort auf der Punkteleiste abträgt.</p> <p>Wichtig: Man kann mit dem Schamanen immer nur den Standard-Bonus eines anderen Pfades auslösen. Man erhält also:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Die einfache Punktzahl (nicht die erhöhte) auf dem Pfad des Jägers. • Kein erneutes Wampum-Plättchen (es wird nur einmalig für den ersten, der das Feld erreicht, vergeben). • Den Bonus rechts auf dem letzten Feld der andere Pfade (die 5 Punkte für Erreichen des letzten Feldes werden nur einmalig bei Erreichen vergeben).
	<p>Feld 3: Du musst Kanus nicht werten.* Der erste, der dieses Feld erreicht, erhält sofort ein Wampum-Plättchen.</p>
	<p>Feld 5: Du darfst bei der letzten Wertung im Spiel (am Ende des Herbstes) alles voll werten. Du musst also nicht zuvor aus jedem Lager 1 Gut abgeben.</p>

*Das Erreichen dieser Felder entbindet dich vom Zwang zur Wertung des entsprechenden Gutes.

Wichtig: Die Entbindung des Zwangs zur Wertung sowie alle anderen dauerhaften Effekte bleiben bestehen, auch wenn der Cree später weiter zieht.



OBJECT OF THE GAME

This game is set in the Canadian province of Manitoba with its green hills and majestic mountains, large lakes, endless prairies and forests. It deals with the life of the inhabitants in harmony with the different seasons and the capriciousness of nature.

Players represent different clans of the Cree Indians, taking care of the material progress as well as of the spiritual development of the clan. At the end of autumn, all clans finally come together to determine the new chief from the clan that has progressed the furthest!

SET-UP OF THE GAME

- Sort all goods and put them as a general supply in the middle of the game table. Depending on the number of players, you need only the following number of goods (any excess is removed from the game):

Number of players		
2	10 of each type	7
3	12 of each type	8
4	all	all

- Randomly pick the territory tiles – always one tile more than there are players. Put them together on the game table in such a way that each tile is adjacent to no more than two other tiles.

For alternative set-ups, see *appendix*.
These tiles form the whole territory!

- Then place one good conforming to the landscape on each area in the territory (i.e., 1 berry on each forest area, 1 eagle feather on each mountain area, etc.).

- Lay out the score track within reach.

- Put the 50/100 point markers next to space 0 of the score track.

- Each player chooses one color and gets a village board and 9 Cree in this color. He puts 3 of these Cree in his own wigwam, 5 on the village square, and 1 Cree on space 0 of the score track.

- Lay out the vision board, consisting of four sections.

- Place the wampum tiles next to the playing area with the "2 victory points" side facing up. The number needed depends on the number of players (the rest is removed from the game):

Number of players	Number of wampum tiles
2	12
3	16
4	all





9. Mix the 12 score tiles thoroughly and keep them within reach, face down.

10. The player who last visited Manitoba becomes the first active player. If none of the players has ever been to Manitoba, the youngest player becomes the first active player.



This player gets the totem and the big eagle head as an insignia.

11. Sort the season cards by seasons (winter, spring, summer, autumn) and form face-down decks.



The "Winter solstice" opens the game!

12. With 2 or 4 players, both winter cards are laid out face up: the "Winter solstice" card (winter card 1) on the left, the winter card 2 to its right. With 3 players, only the "Winter solstice" card is laid out; the winter card 2 is removed from the game. (This guarantees that each player will be the active player equally often.)



13. Put the smaller eagle head (round marker) on winter card 1.

14. After that, each player conducts his game preparations according to the "Winter solstice" card (see illustration), beginning with the player sitting to the right of the active player and then continuing in counter-clockwise order up to the active player:

- Each player takes 1 berry, 1 horse, 1 bison, and 1 canoe from the general supply and puts each of them on the bottom space of the corresponding storage sector in his village.



- Take 1 Cree from the village square (not from the wigwam!) and place him on an unoccupied area of the territory (i.e., an area that has not yet been occupied by another Cree); after that, you take the good that has been in this area and put it in the corresponding storage sector of your village.

Important: The storage sectors are always filled from bottom to top! Once you get a good, you put it on the bottommost free space; the next good of the same type is stored on the space above it, and so on. There must not be any gaps; if a gap occurs in a row, you move all goods from this row down until the gap is closed. There may be only one good on each space in the storage area.

- At the end of the set-up, each player may move one of his own Cree from the village square to the bottommost space of a vision path of his choice. He immediately receives the applicable bonus of this space (see *Vision paths*).

15. After all game preparations have been finished, the small eagle head from winter card 1 is moved to the right, onto the next season card:

- with 2 or 4 players: onto the already-laid-out winter card 2.
- with 3 players: onto the first spring card. (The season changes. To this end, lay out the spring cards; see *Changing the season*).

16. The first active player begins the game.

COURSE OF THE GAME

The game proceeds over rounds. Each round, one player is the active player, whereas all the others are passive players. The active player may carry out one or two active actions; the passive players may carry out no more than one passive action. At the end of a game round (except in winter), either an event or a scoring takes place.

Each game round consists of the following steps:

1. Actions

- The active player chooses one disk of the totem (see *Determine actions by using the totem*) and carries out his active action(s).
- After that, the passive players, clockwise in turn, carry out one passive action.

2. End of a round

- An event or a scoring takes place (except in winter).
- The eagle head is moved to the right onto the next season card (if applicable, the season changes).
- The active player changes.

The game ends after 16 rounds (with 3 players, after 15 rounds) with the final scoring (5th card) in autumn.

I. ACTIONS

Actions of the active player:

The active player may carry out either the “Territory” action and the “Vision path” action or, alternatively, the “Wake-up” action. In most cases, the active player will choose the “Territory” and the “Vision path” actions in order to collect goods and to make progress. To this end, the active player chooses a sphere (color) where he wants to become active. Each color stands for a specific type:

	Territory	Vision path
Brown	Prairies, where bison live	Hunter’s path
Green	Forests, where berries grow	Gatherer’s path
Beige	Hills, where horses graze	Warrior’s path
White	Mountains, where you find eagle feathers	Shaman’s path
Blue	Lakes, where canoes are needed	no path

Determine actions by using the totem

The active player takes off the disk representing the sphere where he wants to become active, plus all totem disks on top of it. Then he turns this stack over so that the disk he has chosen is lying at the very top. The disks that originally were on top of that disk are now underneath it.

The player places this stack on the place between the ceremonial places and puts the eagle head on the top disk (this disk shows the color he has chosen for his actions). He keeps all the other disks next to his village. Now he can carry out a “Territory” action as well as a “Vision path” action for this sphere.

Example: Henry is the active player. He wants to carry out his actions in the prairie (brown). So he picks up the brown disk and lifts it along with the disks lying on top of it (beige and green). Then he turns the disks over and places them in his village, so that the brown disk is now lying on top.



The actions are not mandatory. The active player can carry out both actions or only one action or even no action at all.

Important: Each action may not be carried out more than once, i.e., 1x “Territory” and/or 1x “Vision path.” Consequently, the active player may not forgo one action (e.g., “Territory”) and carry out the other action (“Vision path”) twice instead – he can’t do this even if it is not possible to carry out one of the actions. If the active player chooses the “Lake” area (blue) for his actions, he can carry out only one “Territory” action, since there is no vision path for blue!

A player can freely choose the order in which he wants to carry out his actions.

Even if the active player doesn’t want to carry out any action, he still has to choose a color/disk and place the stack with all the disks on top of it in his village, as described above. This is necessary so that the passive players can carry out their action.

“Territory” action:

The player relocates one Cree from his village square to an unoccupied area of the territory, or he moves one of his Cree from one area to an adjacent unoccupied area of the sphere he has chosen. He takes the good lying there (if there are any left) and immediately puts it

either in the corresponding storage sector of his village

or, if possible, on one of his ceremonial places (see *The Ceremonial Places*).

Note: Feathers don't have a storage sector of their own. They can always be put in any storage sector or on any ceremonial place. They are a “joker good,” so to speak. But beware: Feathers always have to be given up at the end of each season, after the scoring.

If it happens that a player can't place a good either on a ceremonial place or in a storage sector of his village (since this sector is full), the good is put back in the general supply.





Unoccupied area – Empty area:

An **unoccupied** area is an area in which no Cree is standing (neither one of yours nor one that belongs to another player). There may not be more than one Cree in each area. An unoccupied area may hold a good or it can be empty; there may never be more than one good in each area.

An **empty** area is an area in which there is neither a Cree nor a good.

“Vision path” action:

The player places one of his Cree from his village square on the first (bottommost or leftmost) space of the vision path in the color he has chosen for his actions, provided he hasn't yet placed a Cree on this path. If he already has a Cree on this path, he moves this Cree one space ahead instead. The player immediately receives the development bonus indicated on the space. Most bonuses grant a one-time benefit; some of them, marked with the symbol , are permanent, whereas others are given only to the first player to enter the space with his Cree (). Each player may have no more than one Cree on each vision path. For details about the development bonuses, see *Vision paths*.

Example: As his second action, Henry moves his Cree who has already been placed on the brown vision path one space ahead and immediately receives the bonus indicated. In this case, he earns 3 points because his Cree is the first to enter this space.



“Wake-up” action:

As an alternative to the two actions “Territory” and “Vision path,” the active player may choose the “Wake-up” action. If he chooses this action, he may not carry out any of the other two actions.

To do so, the active player takes as many disks off the totem as he likes, turns this stack over, places it in the center of his village, and then puts the eagle head on the top (that means he proceeds in the same way as with the “Territory” or “Vision path” actions). But for this action, it is not the color of the disk at the top that is significant for the active player but solely the number of disks that he has taken off and placed in the center of his village. This number determines the maximum number of Cree that the active player may wake up. Waking up Cree means that the Cree that are lying in the wigwam are brought from there to the village square; with this, they are activated. Only Cree on the village square may be used for the “Territory” and “Vision path” actions. The player is also allowed to take off and turn over more disks than the number of Cree he wakes up.

Example:

Henry, the active player, has placed the totem with 3 disks in his village. Since he has no Cree left on the village square that he can use for actions, he decides to “wake up” sleeping Cree. To this end, he takes 3 Cree (= number of disks of the totem) and relocates them from his wigwam to his village square.



Action of the passive players:

Now, in turn, beginning with the player to the left of the active player, each of the other players may carry out one passive action – either the “Territory” action or the “Vision path” action. The passive players may carry out only one action, but for this, they may choose from all disks lying in the active player’s village (however, they may not use the colors of the disks that are lying outside the village).

Example: Henry, the active player, has determined the composition of the totem. His village square contains the disks in the colors green, beige, and brown. Consequently, the following passive actions are possible: either a “Territory” action in the forest, hills, or prairie, or a “Vision path” action on the path of the Gatherer or the Warrior or the Hunter.



Passive “Territory” action:

The passive player relocates one Cree from his village square to an unoccupied area of the territory in the color of the sphere he has chosen.

Important: To do so, the passive player (unlike the active player) has to abide by the following restriction: The area **must** be adjacent to another area that already contains a Cree of this player (it is not required that this area be of the same area type, though).

But: If the passive player has no Cree at all in the territory, he doesn’t have to place adjacently.

Alternatively, the player can move one of his Cree that is already on the territory to an adjacent, unoccupied area of the sphere he has chosen.

After that, he takes the good lying there (if there are any left) and puts it either in the corresponding storage sector or on a ceremonial place of his village.

Passive “Vision path” action:

To do so, the passive player places one Cree from his village square on the first space of the vision path of the sphere he has chosen, or – provided he already has a Cree on this path – he moves one space ahead and receives the bonus of the space he lands on.

2. END OF THE ROUND

After all players have carried out their active and passive actions in player order, an event or a scoring can take place, depending on the specification on the season card.

Event:

The season cards with a “?” on the back show an event. Beginning with the active player, this event is always conducted in the order of play, clockwise and in turn.

For details about the different events, see *appendix*.

Scoring:

At the end of the 3rd and the 5th round of a season, a scoring takes place. The score tile determines what is scored.

Important: All pieces of a good in a storage sector have to be scored.

The following possibilities are depicted on the score tiles:

- One specific good: All players **must** score for this good. Exception: A player who has reached the space on the vision path that allows him to not score for this good may (but doesn’t have to) forgo this scoring.
- Two alternative goods: Each player chooses exactly one good of the two possible goods for the scoring. The chosen good must be scored. The other good (the one that was not chosen) **may not** be scored. Exception: If a player has reached both spaces on the vision path, that exempts him from the compulsory scoring for the respective good. In this case, he may (but doesn’t have to) forgo this scoring completely.
- Score for the good you have the most of: In this case, the player must score for the good he has stored the most pieces of. If this applies to several different goods, he can choose any one of them. In any case, he may score for only one good and not for several different goods. If the player is exempt from the compulsory scoring for this good (or all goods, if there are several goods he has the most of), he can completely forgo this scoring.



Scoring procedure:

In turn, beginning with the active player, each player who scores for a good carries out the following steps:

1. The player scores the number of points indicated next to the topmost piece of the good to be scored in his respective storage sector and records them on the score track.
If he has to score for a good he doesn't have in his storage area, he gets 2 minus points.
2. All pieces of the good scored in a player's storage area (even if they are pieces of other goods, e.g., eagle feathers) are put back into the general supply.
3. After that, the player takes back his Cree that are in the areas corresponding to the good scored and places them in his wigwam (e.g., from the hills if horses have been scored; for later actions, these Cree first need to be "woken up").
4. Now the player takes goods of the type scored from the general supply and puts one on each empty area of that type of good. If there are not enough goods of this type left in the supply to refill all areas, the player decides which areas to refill and which ones to leave empty.

The player records his points immediately by advancing his Cree on the score track. Once somebody passes the 50-point space, he takes a 50/100 point marker and puts it, with the 50-point side facing up, next to his village. Then he records his points as usual. If he reaches the 50-point space a second time, he turns his point marker onto the 100-point side, indicating that he has already reached 100 points.

Special steps after the scoring at the end of a season:

In addition, at the end of the season spring and summer after the scoring, remove all feathers lying in the storage area and put them back into the general supply. (If doing so produces gaps, close them by moving goods down.) Feathers lying on ceremonial places are not removed.

Now, in turn, each player takes back his Cree standing in mountain areas and places them in his wigwam. Then a feather from the supply is put in each empty mountain area.

After that, each player may wake up one of his Cree. If somebody doesn't have any Cree in his wigwam, he skips this step.



Changing the season card:

After the event or scoring, move the eagle head from the current season card to the right, onto the next season card. Provided there is no other season card left there, the current season is over and the next season begins (exception in autumn: After the 5th round in autumn, the final scoring takes place and the game ends).

When the season changes, lay out the cards for the new season and put the eagle head on the first card (on the very left) of the display.

Changing the season:

When the season changes, the currently active player takes the face-down deck of cards for the next season (winter is followed by spring, then summer, then autumn) and lays them out as follows:

The two score cards showing a "3" or a "5" on the back are picked out and put aside for the time being; the six remaining event cards with a "?" on the back are shuffled and three of them are chosen randomly. The other cards are removed from the game. Then, the first two "?" cards are laid out next to each other, and the score card "3" is placed to their right; to the right of these cards, the third "?" card and after that, the score card "5."



Now all these cards are turned over so that the front is visible. One of the face-down score tiles is drawn and placed face up on the score card "3"; another randomly drawn score tile is put face up on the score card "5."

Changing the active player:

Now the totem and the big eagle head are switched to the new active player. To this end, the active player of the current round takes the stack of disks lying next to his village and places it – without turning it over – on top of the totem stack in his village (for this, he might have to lift the eagle head and put it back afterwards). Then he passes the totem to his left neighbor, who becomes the active player in the next round.

Example: After the round has been finished, Julia becomes the new active player. Henry puts the disks lying next to his village on top of the stack in the village and then passes the totem to Julia.



THE CEREMONIAL PLACES

Each player has two ceremonial places in his village – one for 3 goods and the other for 4. Every time a player gets a good during the course of the game, he may decide whether he puts it in the corresponding storage sector or stores it temporarily on a ceremonial place.

Two or more pieces of the same type of good may **never** be stored on one ceremonial place; and each space of a ceremonial place may hold no more than one piece of good.

Example: Felix has already placed one berry and one feather on the 3-space ceremonial place. Now he gets another feather. He may not place the second feather on this ceremonial place; instead, he may put it either on the yet empty 4-space ceremonial place or in any storage sector.



Once a ceremonial place has been completed (i.e., all spaces are occupied), the goods kept there **must immediately** be moved to the corresponding storage sectors. (Feathers may be put in any storage sector, of course.)

Wampum tiles:



In addition, the player who completes a ceremonial place **immediately** gets a wampum tile and puts it next to his village, with the active side (showing “2 points”) facing up. If there is no wampum tile left in the supply, he can't get any.

If the player completes the larger ceremonial place, he may also turn over an inactive wampum tile (if applicable), with the “1 victory point” side facing up, thus reactivating it.



Anytime – even **multiple times** during his turn – a player may use as many of his active wampum tiles as he wants, including those that he has gotten or activated in the current round.

Important: In the final round (round 5 in autumn), wampum tiles may not be used anymore!

Wampum tiles can be used to:

either wake up a sleeping Cree (move a Cree from the wigwam to the village square)

or exchange a berry from your own supply for a different good. To this end, move a berry from the berry storage sector to a different storage sector; from now on, it is considered the other good.

When the player has used an active wampum tile, he turns it over to its inactive side. An inactive wampum tile can no longer be used. (However, it can be reactivated and then used again later.)

At the end of the game, each active wampum tile scores 2 victory points; inactive Wampum tiles are worth 1 victory point each.

Example: Felix, the active player, has started his turn by carrying out the “Territory” action. For this, he got a horse. He puts the horse on the 3-space ceremonial place, which is now complete. Now he has to put all goods in the corresponding storage sectors (even before carrying out his second active action, “Vision path”). The feather may be put in any storage; Felix chooses the horse storage. In addition, he gets a wampum tile. He uses it immediately to exchange a berry for a horse, and moves the topmost berry in his berry storage to his horse storage. He turns the wampum tile he has used to its inactive side. Then he continues his turn by carrying out the “Vision path” action.



END OF THE GAME

The game ends after 16 (or, with 3 players, 15) rounds with the final scoring at the end of autumn. This scoring comes with special rules:

Special conditions of the final round:

- In the final round (round 5 in autumn), players may **no longer** use **any** wampum tiles.
- Before the final scoring at the end of the game, each player first has to sacrifice one of each type of good (except feathers): that means he has to remove 1 good from each storage sector (provided there is at least 1).
- **Exception:** If a player has reached the last space of the Shaman’s vision path, he doesn’t have to make these sacrifices, i.e., to remove any of his goods.
- After that, each player **must** score for **all** goods **in all** his storage sectors, unless he is exempt from the compulsory scoring, in which case he **may** score for this good but doesn’t have to (for instance, in order not to get minus points if he doesn’t have any pieces of this type of good in storage).

Example: Jack is exempt from the compulsory scoring for bison and berries. First he removes 1 berry and 1 bison because he hasn’t reached the last space of the Shaman’s path (see appendix, “Shaman’s path”). Since he now has no berries left in the corresponding storage sector and would thus get 2 minus points at the scoring, he doesn’t score for berries. However, he has 4 bison in storage and decides to score for these, since they give him 8 points.



- After this scoring, the Cree are not taken back from the areas and empty areas are not refilled. Waking up a Cree is not done either.

Winner:

Now each player adds up the points of his wampum tiles (2 points or 1 point each) and records these points on the score track as well. Goods on ceremonial places do not count for the final score. The player who has collected the most points overall becomes the new chief and wins the game.

VISION PATHS







On the vision board, consisting of 4 vision paths, the clans develop their spiritual abilities. Each level of a vision path contains another ability that the player can immediately use and that applies to his clan only.

Important:







1. There is no vision path for canoes.
 2. Cree, once placed on a vision path, cannot be taken back any more.
 3. Each vision path may contain no more than one Cree from each player.
 4. There may be Cree of several players on the same space of a path.
- To begin with, a Cree enters a path through the “Vision path” action and is placed on the first space. If the “Vision path” action is carried out again for the same color later on, the Cree moves one space ahead. The bonus indicated on the space he reaches becomes effective immediately.
 - Once a Cree arrives at the last space of one of the three lower paths, he earns the 5-point bonus (immediately, one-time only) for completing this development. The Cree can’t continue on this path; but every time the player carries out the “Vision path” action for this path again, he gets the bonus indicated on the right of that space (but not the 5-point bonus again).
 - If a Cree moves onto a space on a path and the execution of the bonus is not possible, the bonus goes to waste.

Each path focuses on different abilities:




Hunter’s path (bison/brown):			
	Space 1: You immediately get 1 point.		Space 4: You don’t have to score for bison.* The first player to reach this space immediately gets a wampum tile.
	Space 2: You immediately get 1 point. If you are the first to reach this space, you get 2 points.		Space 5: You immediately get 3 points. If you are the first to reach this space, you get 4 points.
	Space 3: You immediately get 2 points. If you are the first to reach this space, you get 3 points.		Space 6: As soon as you reach this space, you get 5 points as a one-time bonus. If you have already reached the space, you get 2 points every time you carry out the “Vision path” action for this path again.

Gatherer’s path (berries/green):			
	Space 1: Immediately take a berry from the general supply and put it in your corresponding storage sector or on a ceremonial place.		Space 4: You don’t have to score for berries.* The first player to reach this space immediately gets a wampum tile.
	Space 2: Immediately take either a berry or a horse from the general supply and put the good in the corresponding storage sector or on a ceremonial place.		Space 5: Immediately take a good of your choice from the general supply and put it in the corresponding storage sector or on a ceremonial place.
	Space 3: Immediately take either a berry or a canoe from the general supply and put the good in the corresponding storage sector or on a ceremonial place.		Space 6: As soon as you reach this space, you get 5 points as a one-time bonus. If you have already reached the space, you get a berry every time you carry out the “Vision path” action for this path again.

Warrior's path (horses/beige):

	<p>Space 1: You may immediately wake up a Cree.</p>		<p>Space 4: You don't have to score for horses.* The first player to reach this space immediately gets a wampum tile.</p>
	<p>Space 2: Permanent effect: From now on, you no longer have to place a Cree adjacently when you carry out a passive "Territory" action. That means you may place the Cree on any unoccupied area of the sphere you have chosen. (But when you move a Cree, you still have to move to an adjacent area.)</p>		<p>Space 5: Immediately relocate one of your Cree from the village square to any unoccupied area of the territory (and take the good if any left).</p>
	<p>Space 3: Permanent effect: From now on, you get 1 point for each of your Cree that you wake up (through a wampum action, events, at the end of the round, or the "Wake-up" action).</p>		<p>Space 6: As soon as you reach this space, you get 5 points as a one-time bonus. If you have already reached the space, you may wake up a Cree every time you carry out the "Vision path" action for this path again.</p>

Shaman's path (eagle feathers/white):

	<p>Spaces 1, 2, and 4): You may immediately use the instant bonus again for a space of a different vision path on which there is one of your Cree.</p> <p><i>Example:</i> Mark carries out the "Vision path" action for white and moves his Cree on the Shaman's path onto the second space. He chooses to use the bonus for his Cree standing on the second space of the Hunter's path. For this, he earns 1 point and immediately records it on the score track.</p> <p>Important: With the Shaman, you can always trigger just the standard bonus of a different path. That means, you get:</p> <ul style="list-style-type: none"> • the lower number of points (not the higher one) on the Hunter's path. • no other wampum tile (since it is given only once, to the first player to reach the space). • the bonus indicated on the right of the last space of the other paths (the 5 points for reaching the last space are given only once).
	<p>Space 3: You don't have to score for canoes.* The first player to reach this space immediately gets a wampum tile.</p>
	<p>Space 5: At the final scoring in the game (at the end of autumn), you may score for all your goods; that means you don't have to sacrifice 1 good from each storage sector beforehand.</p>

* Reaching these spaces exempts you from the compulsory scoring for the respective good.

Important: The exemption from the compulsory scoring as well as all other permanent effects remain in force, even if the Cree moves on.






BUT DU JEU

Ce jeu se déroule dans la province canadienne du Manitoba avec ses collines verdoyantes, ses montagnes majestueuses, ses grands lacs, ses prairies infinies et ses forêts. Il aborde la vie des habitants en harmonie avec les saisons et les caprices de la nature.

Les joueurs représentent les différents clans des Indiens Cree, prenant soin du progrès matériel ainsi que du développement spirituel du clan. À la fin de l'automne, tous les clans se réunissent enfin pour déterminer le nouveau chef du clan qui a le plus progressé !

MISE EN PLACE DU JEU

1. Triez toutes les marchandises et placez-les comme réserve générale au milieu de la table. Selon le nombre de joueurs, vous n'avez besoin que du nombre suivant de marchandises (tout excédent est retiré du jeu) :

Nombre de joueurs	   	
2	10 de chaque sorte	7
3	12 de chaque sorte	8
4	tous	toutes

2. Choisissez au hasard les tuiles Territoire - toujours une tuile de plus qu'il n'y a de joueurs. Placez-les ensemble sur la table de jeu de telle sorte que chaque tuile ne soit pas adjacente à pas plus de deux autres tuiles.

Pour d'autres configurations, voir *l'annexe*.

Ces tuiles forment l'ensemble du territoire !

3. Placez ensuite une marchandise correspondant au paysage sur chaque zone du territoire (c'est-à-dire 1 baie sur chaque zone forestière, 1 plume d'aigle sur chaque zone de montagne, etc.).

4. Disposez la piste de score à portée de main.



5. Placez les marqueurs de points « 50/100 » à côté de la case 0 de la piste de score.

6. Chaque joueur choisit une couleur et reçoit un plateau Village et 9 Cree de cette couleur. Il met 3 de ces Cree dans son propre wigwam, 5 sur la place du village et 1 Cree dans la case 0 de la piste de score.



7. Installez le plateau de vision, composé de quatre sections.

8. Placez les tuiles wampum à côté de l'aire de jeu avec la face « 2 points de victoire » visible. Le nombre nécessaire dépend du nombre de joueurs (le reste est retiré du jeu) :

Nombre de joueurs	Nombre de tuiles wampum
2	12
3	16
4	Toutes





9. Mélangez bien les 12 tuiles de score et gardez-les à portée de main, face cachée.

10. Le joueur qui a visité la région du Manitoba en dernier devient le premier joueur actif. Si aucun des joueurs n'est jamais allé dans la région du Manitoba, le plus jeune joueur devient le premier joueur actif. Ce joueur reçoit le totem et la grande tête d'aigle comme marqueur.



11. Triez les cartes Saison par saison (hiver, printemps, été, automne) et formez des piles face cachée.



La partie commence par le « Solstice d'hiver » !

12. À 2 ou 4 joueurs, les deux cartes d'hiver sont disposées face visible : la carte « Solstice d'hiver » (carte d'hiver 1) à gauche, la carte d'hiver 2 à sa droite. À 3 joueurs, seule la carte « Solstice d'hiver » est disposée ; la carte d'hiver 2 est retirée du jeu. (Ceci garantit que chaque joueur sera le joueur actif autant de fois que les autres).



13. Placez la plus petite tête d'aigle (marqueur de manches) sur la carte d'hiver 1.

14. Ensuite, chaque joueur effectue ses préparatifs de jeu selon la carte « Solstice d'hiver » (voir illustration), en commençant par le joueur assis à droite du joueur actif et en continuant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre jusqu'au joueur actif :

- Chaque joueur prend 1 baie, 1 cheval, 1 bison et 1 canoë de la réserve générale et place chacun d'eux dans l'espace inférieur du secteur de stockage correspondant dans son village.



- Prenez 1 Cree de la place du village (pas du wigwam !) et placez-le sur une zone inoccupée du territoire (c'est-à-dire une zone qui n'est pas encore occupée par un autre Cree) ; après cela, vous prenez la marchandise qui est dans cette zone et vous la placez dans le secteur de stockage correspondant de votre village.

Important : les secteurs de stockage sont toujours remplis de bas en haut ! Une fois que vous obtenez une marchandise, vous la placez sur la case libre la plus basse ; la prochaine marchandise du même type est stockée sur la case au-dessus et ainsi de suite. Il ne doit pas y avoir de vide ; si un vide se produit dans une rangée, vous déplacez toutes les marchandises de cette rangée vers le bas jusqu'à ce que le vide soit comblé. Il ne peut y avoir qu'une seule marchandise sur chaque case de la zone de stockage.

- À la fin de la mise en place, chaque joueur peut déplacer un de ses propres Cree de la place du village sur la case la plus basse d'un chemin de vision de son choix. Il reçoit immédiatement le bonus applicable de cette case (voir *Chemins de vision*).

15. Une fois toutes les préparations du jeu terminées, la petite tête d'aigle de la carte d'hiver 1 est déplacée vers la droite, sur la carte Saison suivante :

- à 2 ou 4 joueurs : sur la carte d'hiver 2 déjà posée.
- à 3 joueurs : sur la première carte de printemps. (La saison change. Pour cela, disposez les cartes de printemps ; voir *Changer de saison*).

16. Le premier joueur actif commence la partie.

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en plusieurs manches. À chaque manche, un joueur est le joueur actif, alors que tous les autres sont des joueurs passifs. Le joueur actif peut effectuer une ou deux actions actives ; les joueurs passifs ne peuvent effectuer qu'une seule action passive. À la fin d'une manche, un événement ou un décompte des points a lieu, sauf en hiver.

Chaque manche comprend les étapes suivantes :

1. Actions

- Le joueur actif choisit un disque du totem (voir *Déterminer les actions en utilisant le totem*) et réalise son (ses) action(s) active(s).
- Ensuite, les joueurs passifs, à tour de rôle dans le sens horaire, réalisent une action passive.

2. Fin d'une manche

- Un événement ou un décompte des points a lieu, sauf en hiver.
- La tête d'aigle est déplacée vers la droite sur la carte suivante de la saison (le cas échéant, la saison change).
- Le joueur actif change.

Le jeu se termine après 16 manches (à 3 joueurs, après 15 manches) avec le score final (5^e carte) en automne.

I. ACTIONS

Actions du joueur actif :

Le joueur actif peut effectuer soit l'action « Territoire » **et** l'action « Chemin de Vision », **ou bien** l'action « Réveil ». Dans la plupart des cas, le joueur actif choisira les actions « Territoire » et « Chemin de Vision » afin de collecter des marchandises et de progresser. Pour cela, le joueur actif choisit une sphère (couleur) où il veut devenir actif. Chaque couleur représente un type spécifique :

	Territoire	Vision path
Marron	Prairies, où vivent les bisons	Chemin du chasseur
Vert	Les forêts, où poussent les baies.	Chemin du cueilleur
Beige	Les collines, où les chevaux broutent.	Chemin du guerrier
Blanc	Les montagnes, où l'on trouve des plumes d'aigle.	Chemin du chaman
Bleu	Les lacs, où les canoës sont nécessaires	pas de chemin

Déterminer les actions en utilisant le totem

Le joueur actif prend le disque représentant la sphère où il veut devenir actif, plus tous les disques totémiques qui se trouvent dessus. Puis il retourne cette pile pour que le disque qu'il a choisi se trouve tout en haut. Les disques qui se trouvaient à l'origine sur ce disque sont maintenant dessous.

Le joueur place cette pile sur la place entre les lieux de cérémonie et pose la tête d'aigle sur le disque supérieur (ce disque montre la couleur qu'il a choisie pour ses actions). Il garde tous les autres disques à côté de son village. Il peut maintenant réaliser une action « Territoire » ainsi qu'une action « Chemin de Vision » pour cette sphère.

Exemple : Henry est le joueur actif. Il veut réaliser ses actions dans la prairie (marron). Il prend donc le disque marron et le soulève avec les disques posés dessus (beige et vert). Puis il retourne les disques et les place dans son village, de sorte que le disque marron se trouve maintenant sur le dessus.



Les actions ne sont pas obligatoires. Le joueur actif peut effectuer les deux actions ou une seule action ou même pas d'action du tout.

Important : Chaque action ne peut être effectuée qu'une seule fois, c'est-à-dire 1x « Territoire » et/ou 1x « Chemin de Vision ». Donc le joueur actif ne peut pas renoncer à une action (par exemple, « Territoire ») et exécuter l'autre action (« Chemin de Vision ») deux fois à la place - même s'il n'est pas possible d'exécuter l'une des actions. Si le joueur actif choisit la zone « Lac » (bleu) pour ses actions, il ne peut effectuer qu'une seule action « Territoire », puisqu'il n'y a pas de chemin de vision pour le bleu !

Un joueur peut choisir librement l'ordre dans lequel il veut réaliser ses actions.

Même si le joueur actif ne veut pas effectuer d'action, il doit quand même choisir une couleur/disque et placer la pile avec tous les disques dessus dans son village, comme décrit ci-dessus. C'est nécessaire pour que les joueurs passifs puissent mener à bien leur action.

Action « Territoire » :

Le joueur déplace un Cree de la place de son village sur une zone inoccupée du territoire ou il déplace un de ses Cree d'une zone à une zone inoccupée adjacente de la sphère qu'il a choisie. Il prend la marchandise qui s'y trouve (s'il en reste) et la dépose immédiatement :

soit dans le secteur de stockage correspondant de son village,

soit, si possible, sur l'un de ses lieux de cérémonie (voir *Les lieux de cérémonie*).

Remarque : les plumes n'ont pas de secteur de stockage propre. Elles peuvent toujours être placées dans **n'importe quel** secteur de stockage ou sur **n'importe quel** lieu de cérémonie. C'est une « marchandise joker ». Mais attention : les plumes doivent toujours être défaussées à la fin de chaque saison, après le décompte des points.

S'il arrive qu'un joueur ne puisse pas placer une marchandise sur un lieu de cérémonie ou dans un secteur de stockage de son village (si ce secteur est plein), la marchandise est remise dans la réserve générale.



Zone inoccupée - Zone vide :

Une zone **inoccupée** est une zone dans laquelle aucun Cree ne se trouve (ni l'un des vôtres ni celui d'un autre joueur). Il ne peut y avoir plus d'un Cree dans chaque zone. Une zone inoccupée peut contenir une marchandise ou être vide ; il ne peut jamais y avoir plus d'une marchandise dans chaque zone.

Une zone **vide** est une zone dans laquelle il n'y a ni Cree ni marchandise.

Action « Chemin de Vision » :

Le joueur place un de ses Cree de la place de son village sur la première case (la plus basse ou la plus à gauche) du chemin de vision de la couleur qu'il a choisie pour ses actions, à condition qu'il n'ait pas encore placé un Cree sur ce chemin. S'il a déjà un Cree sur ce chemin, il avance ce Cree d'une case. Le joueur reçoit immédiatement le bonus de développement indiqué sur la case. La plupart des bonus accordent un bénéfice unique ; certains d'entre eux, marqués du symbole ∞, sont permanents, alors que d'autres ne sont donnés qu'au premier joueur à entrer sur la case avec son Cree (L). Chaque joueur ne peut avoir plus d'un Cree sur chaque chemin de vision. Pour plus de détails sur les bonus de développement, voir *Chemins de Vision*.

Exemple : lors de sa seconde action, Henry avance son Cree qui a déjà été placé sur le Chemin de vision marron d'une case et reçoit immédiatement le bonus indiqué. Dans ce cas, il gagne 3 points parce que son Cree est le premier à entrer sur cette case.



Action « Réveil » :

Comme alternative aux deux actions « Territoire » et « Chemin de Vision », le joueur actif peut choisir l'action « Réveil ». S'il choisit cette action, il ne peut effectuer aucune des deux autres actions.

Pour ce faire, le joueur actif prend autant de disques du totem qu'il le souhaite, retourne cette pile, la place au centre de son village, puis pose la tête de l'aigle sur le dessus (c'est-à-dire qu'il procède de la même manière qu'avec les actions « Territoire » ou « Chemin de Vision »). Mais pour cette action, ce n'est pas la couleur du disque en haut qui compte pour le joueur actif mais uniquement le nombre de disques qu'il a enlevé et placé au centre de son village. Ce nombre détermine le nombre maximum de Cree que le joueur actif peut réveiller. Réveiller les Cree signifie que les Cree qui se trouvent dans le wigwam sont amenés jusqu'à la place du village ; ainsi, ils sont activés. Seuls les Cree sur la place du village peuvent être utilisés pour les actions « Territoire » et « Chemin de Vision ». Le joueur est également autorisé à prendre et à retourner plus de disques que le nombre de Cree qu'il réveille.

Exemple :

Henry, le joueur actif, a placé le totem avec 3 disques dans son village. Comme il n'a plus de Cree sur la place du village qu'il peut utiliser pour des actions, il décide de « réveiller » les Cree endormis. À cette fin, il prend 3 Cree (= nombre de disques du totem) et les déplace de son wigwam sur sa place de village.



Action des joueurs passifs :

Maintenant, à tour de rôle, en commençant par le joueur à gauche du joueur actif, chacun des autres joueurs peut réaliser une action passive - soit l'action « Territoire », soit l'action « Chemin de Vision ». Les joueurs passifs ne peuvent effectuer qu'une seule action, mais pour cela, ils peuvent choisir parmi **tous** les disques se trouvant dans le village du joueur actif (cependant, ils ne peuvent pas utiliser les couleurs des disques se trouvant à l'extérieur du village).

Exemple : Henry, le joueur actif, a déterminé la composition du totem. Sa place du village contient les disques de couleurs vert, beige et marron. Par conséquent, les actions passives suivantes sont possibles : soit une action « Territoire » dans la forêt, les collines ou la prairie, soit une action « Chemin de Vision » sur le chemin du Cueilleur ou du Guerrier ou du Chasseur.



Action passive « Territoire » :

Le joueur passif déplace un Cree de la place de son village vers une zone inoccupée du territoire de la couleur de la sphère qu'il a choisie.

Important : pour ce faire, le joueur passif (contrairement au joueur actif) doit respecter la restriction suivante : la zone **doit** être adjacente à une autre zone qui contient déjà un Cree de ce joueur (il n'est pas nécessaire que cette zone soit du même type de zone).

Mais : si le joueur passif n'a aucun Cree sur le territoire, il n'a pas besoin d'être placé à côté.

Autrement, le joueur peut déplacer un de ses Cree qui se trouve déjà sur le territoire vers une zone adjacente inoccupée de la sphère qu'il a choisie.

Après cela, il prend la marchandise qui s'y trouve (s'il en reste) et la met soit dans le secteur de stockage correspondant, soit sur un lieu de cérémonie de son village.

Action passive « Chemin de Vision » :

Pour ce faire, le joueur passif place un Cree de la place de son village sur la première case du chemin de vision de la sphère qu'il a choisie ou - à condition qu'il ait déjà un Cree sur ce chemin - il avance d'une case et reçoit le bonus de la case sur laquelle il atterrit.

2. FIN DE LA MANCHE

Après que tous les joueurs ont effectués leurs actions actives et passives dans l'ordre des joueurs, un événement ou un décompte des points peut avoir lieu, en fonction des indications figurant sur la carte Saison.

Événement :

Les cartes Saison avec un « ? » au dos annoncent un événement. En commençant par le joueur actif, cet événement se déroule toujours dans l'ordre de jeu, dans le sens horaire et à tour de rôle.

Pour plus de détails sur les différents événements, voir *l'annexe*.

Décompte des points :

À la fin de la 3^e et de la 5^e manche d'une saison, un décompte des points a lieu. La tuile de score détermine ce qui est compté.

Important : tous les pions d'une marchandise dans un secteur de stockage doivent être comptés.

Les possibilités suivantes sont représentées sur les tuiles de score :

- Une marchandise en particulier : tous les joueurs **doivent** marquer pour cette marchandise. Exception : un joueur qui a atteint la case sur le chemin de vision qui lui permet de ne pas marquer pour cette marchandise peut (mais n'est pas obligé de) renoncer à ce décompte des points.
- Deux marchandises différentes : chaque joueur choisit exactement **une** marchandise parmi les deux marchandises possibles pour le décompte des points. La marchandise choisie **doit** être comptée. L'autre marchandise (celle qui n'a pas été choisie) **ne doit pas** être comptée. Exception : si un joueur a atteint les **deux** cases sur le chemin de vision, cela le dispense du décompte obligatoire pour la marchandise concernée. Dans ce cas, il peut (mais n'est pas obligé de) renoncer complètement à ce décompte des points.
- Décompter les points pour la marchandise que vous avez le plus : dans ce cas, le joueur **doit** marquer pour la marchandise dont il a stocké le plus grand nombre de pions. En cas d'égalité, il choisit l'une d'entre elles. Dans tous les cas, il ne peut marquer qu'une seule marchandise. Si le joueur est dispensé du décompte obligatoire pour **cette** marchandise (ou pour **toutes** les marchandises, s'il y a plusieurs marchandises dont il dispose le plus), il peut renoncer complètement à ce décompte.



Procédure de décompte des points :

À son tour, en commençant par le joueur actif, chaque joueur qui marque pour une marchandise effectue les étapes suivantes :

1. Le joueur marque le nombre de points indiqué à côté du pion le plus haut de la marchandise à marquer sur son secteur de stockage et les ajoute sur la piste de score.
S'il doit marquer pour une marchandise qu'il n'a pas dans sa zone de stockage, il perd 2 points.
2. Tous les pions du joueur de la marchandise marquée (même s'il s'agit de pions d'autres marchandises, comme les plumes d'aigle) retournent dans la réserve générale.
3. Après cela, le joueur reprend ses Cree qui se trouvent dans les zones correspondant aux marchandises marquées et les place dans son wigwam (par exemple, dans les collines si les chevaux ont été marqués ; pour les actions ultérieures, ces Cree doivent d'abord être « réveillés »).
4. Maintenant le joueur prend les marchandises du type marqué de la réserve générale et en met une sur chaque zone **vide** de ce type de marchandise. S'il ne reste pas assez de marchandises de ce type dans la réserve pour remplir toutes les zones, le joueur décide quelles zones remplir et lesquelles laisser vides.

Le joueur inscrit immédiatement ses points en avançant son Cree sur la piste de score. Une fois que quelqu'un a dépassé la case de 50 points, il prend un marqueur « 50/100 » et le place, avec le côté des 50 points visible, à côté de son village. Puis il inscrit ses points comme d'habitude. S'il atteint une deuxième fois la case de 50 points, il tourne son marqueur de points sur le côté 100 points, indiquant qu'il a déjà atteint 100 points.

Étapes spéciales après le décompte des points à la fin d'une saison :

De plus, à la fin de la saison printemps et été **après** le décompte des points, enlevez toutes les plumes **se trouvant dans la zone de stockage** et remettez-les dans la réserve générale. (Si cela crée des vides, comblez-les en déplaçant les marchandises vers le bas.) Les plumes posées sur les lieux de cérémonie **ne** sont **pas** retirées.

Maintenant, à tour de rôle, chaque joueur reprend ses Cree qui se trouvent dans les régions montagneuses et les place dans son wigwam. Ensuite, une plume de la réserve est placée dans chaque zone de montagne vide.

Après cela, chaque joueur peut réveiller un de ses Cree. Si quelqu'un n'a pas de Cree dans son wigwam, il passe cette étape.



Changer la carte de saison :

Après l'événement ou le décompte des points, déplacez la tête d'aigle de la carte Saison en cours vers la droite, sur la carte Saison suivante. S'il n'y a plus de carte Saison, la saison en cours est terminée et la saison suivante commence (sauf à l'automne : après la 5^e manche à l'automne, le décompte final a lieu et la partie se termine).

Lorsque la saison change, disposez les cartes pour la nouvelle saison et placez la tête d'aigle sur la première carte (tout à gauche) de la zone où se trouve les cartes.

Changer la saison :

Lorsque la saison change, le joueur actif prend la pile de cartes face cachée pour la saison suivante (l'hiver est suivi du printemps, puis de l'été, puis de l'automne) et les dispose comme suit :

Les deux cartes de score avec un «3» ou un «5» au dos sont mises de côté pour le moment ; les six autres cartes d'événement avec un «?» au dos sont mélangées et trois sont choisies au hasard. Les autres cartes sont retirées du jeu. Ensuite, les deux premières cartes «?» sont disposées l'une à côté de l'autre et la carte de score «3» est placée à leur droite ; à la droite de ces cartes, la troisième carte «?» et après cela la carte de score «5».



Maintenant, toutes ces cartes sont retournées de façon à ce que le recto soit visible. Une des tuiles de score face cachée est piochée et placée face visible sur la carte de score «3» ; une autre tuile de score piochée au hasard est placée face visible sur la carte de score «5».

Changer de joueur actif :

Maintenant, le totem et la grosse tête d'aigle sont transférés au nouveau joueur actif. Pour ce faire, le joueur actif du tour en cours prend la pile de disques située à côté de son village et la place - sans la retourner - sur la pile de totems de son village (pour cela, il devra peut-être soulever la tête de l'aigle et la remettre ensuite). Puis il passe le totem à son voisin de gauche, qui devient le joueur actif pour la manche suivante.

Exemple : une fois la manche terminée, Julia devient la nouvelle joueuse active. Henry met les disques situés à côté de son village sur le dessus de la pile du village et passe ensuite le totem à Julia.



LES LIEUX DE CÉRÉMONIE

Chaque joueur a deux lieux de cérémonie dans son village - un pour 3 marchandises et l'autre pour 4. Chaque fois qu'un joueur obtient une marchandise au cours de la partie, il peut décider de la mettre dans le secteur de stockage correspondant ou il peut la stocker temporairement sur un lieu de cérémonie.

Deux ou plusieurs pions du même type de marchandise ne peuvent **jamais** être stockés (même temporairement) sur le même lieu de cérémonie ; et chaque case d'un lieu de cérémonie ne peut contenir qu'un seul pion de marchandise.

Exemple : Félix a déjà placé une baie et une plume sur le lieu de cérémonie à trois cases. Maintenant, il a une autre plume. Il ne peut pas placer la deuxième plume sur ce lieu de cérémonie ; au lieu de cela, il peut la placer soit sur le lieu de cérémonie à 4 cases encore vides, soit dans n'importe quel secteur de stockage.



Une fois qu'un lieu de cérémonie est complet (c'est-à-dire que toutes les cases sont occupées), les marchandises qui y sont gardées **doivent** être **immédiatement** déplacées vers les secteurs de stockage correspondants. (Les plumes peuvent être mises dans n'importe quel secteur de stockage, bien sûr).

Tuiles wampum :



De plus, le joueur qui termine un lieu de cérémonie reçoit **immédiatement** une tuile wampum et la pose à côté de son village, avec le côté actif (montrant « 2 points ») visible. S'il n'y a plus de tuile wampum dans la réserve, il ne peut pas en obtenir.

Si le joueur termine le plus grand lieu de cérémonie, il peut aussi retourner une tuile wampum inactive (le cas échéant), avec le côté « 1 point de victoire » visible, la réactivant ainsi.



À tout moment - même plusieurs fois pendant son tour - un joueur peut utiliser autant de ses tuiles wampum actives qu'il le souhaite, y compris celles qu'il a obtenues ou activées dans la manche en cours.

Important : dans la dernière manche (manche 5 en automne), les tuiles wampum ne peuvent plus être utilisées !

Les tuiles wampum peuvent être utilisées pour :

soit réveiller un Cree endormi (déplacer un Cree du wigwam sur la place du village)

ou échanger une baie de votre propre réserve contre une autre marchandise. Pour ce faire, déplacez une baie du secteur de stockage des baies vers un autre secteur de stockage ; dorénavant, elle est considérée comme étant l'autre marchandise.

Lorsque le joueur a utilisé une tuile wampum active, il la retourne sur son côté inactif. Une tuile wampum inactive ne peut plus être utilisée. (Cependant, elle peut être réactivée et réutilisée ultérieurement).

À la fin de la partie, chaque tuile wampum active rapporte 2 points de victoire ; les tuiles wampum inactives rapportent 1 point de victoire chacune.

Exemple : Félix, le joueur actif, a commencé son tour en réalisant l'action « Territoire ». Pour ça, il a eu un cheval. Il met le cheval sur le lieu de cérémonie à trois cases, qui est maintenant terminé. Il doit maintenant mettre toutes les marchandises dans les secteurs de stockage correspondants (avant même d'effectuer sa deuxième action active, « Chemin de Vision »). La plume peut être stockée dans n'importe quel endroit ; Felix choisit le stockage du cheval. De plus, il reçoit une tuile wampum. Il l'utilise immédiatement pour échanger une baie contre un cheval et déplace la baie la plus haute dans son entrepôt de baies vers son entrepôt de chevaux. Il tourne la tuile wampum qu'il a utilisée sur son côté inactif. Puis il continue son tour en réalisant l'action « Chemin de Vision ».



FIN DE LA PARTIE

Le jeu se termine après 16 (ou à 3 joueurs, 15) manches avec le décompte final à la fin de l'automne. Ce décompte est accompagné de règles spéciales :

Conditions spéciales de la manche finale :

- Dans la manche finale (manche 5 à l'automne), les joueurs **ne peuvent plus** utiliser de tuiles wampum.
- Avant le décompte final à la fin de la partie, chaque joueur doit d'abord sacrifier un élément de chaque type de marchandise (sauf plumes d'aigle) : cela signifie qu'il doit retirer 1 marchandise de chaque secteur de stockage (à condition qu'il y en ait au moins 1).
- **Exception :** si un joueur a atteint la dernière case du chemin de vision du chaman, il n'a pas à faire ces sacrifices, c'est-à-dire il n'a pas à retirer ses marchandises.
- Après cela, chaque joueur **doit** compter les points pour **toutes** les marchandises dans tous ses secteurs de stockage, à moins qu'il ne soit exempté de décompte obligatoire, auquel cas il **peut** marquer pour cette marchandise mais n'est pas obligé de le faire (par exemple, pour ne pas obtenir de points négatifs s'il n'a pas d'élément de ce type de marchandise en stock).

Exemple : Jack est exempté de décompte obligatoire pour les bisons et les baies. Il enlève d'abord 1 baie et 1 bison parce qu'il n'a pas atteint la dernière case du chemin du chaman (voir annexe, « Chemin du chaman »). Puisqu'il n'a plus de baies dans le secteur de stockage correspondant et qu'il obtiendrait ainsi 2 points en moins au décompte des points, il ne décompte pas les baies. Cependant, il a 4 bisons en stockage et décide de marquer des points pour ceux-ci, puisqu'ils lui rapportent 8 points.



- Après ce décompte, les Cree ne sont pas repris des zones et les zones vides ne sont pas comblées. Le réveil d'un Cree n'est pas fait non plus.

Vainqueur :

Maintenant, chaque joueur additionne les points de ses tuiles wampum (2 points ou 1 point chacune) et inscrit ces points sur la piste de score. Tous les biens sur les lieux de cérémonie sont sans valeur pour l'évaluation finale. Le joueur qui a accumulé le plus de points devient le nouveau chef et gagne la partie.




CHEMINS DE VISION





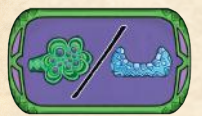

Sur le plateau de vision, composé des 4 chemins de vision, les clans développent leurs capacités spirituelles. Chaque niveau d'un chemin de vision contient une nouvelle aptitude que le joueur peut utiliser immédiatement et qui ne s'applique qu'à son clan.

Important :







1. Il n'y a pas de chemin de vision pour les canoës.
 2. Les Cree, une fois placés sur un chemin de vision, ne peuvent plus être repris.
 3. Chaque chemin de vision ne peut contenir qu'un seul Cree par joueur.
 4. Il peut y avoir des Cree de plusieurs joueurs sur la même case d'un chemin.
- Pour commencer, un Cree entre sur un chemin par l'action « Chemin de Vision » et est placé sur la première case. Si l'action « Chemin de Vision » est à nouveau exécutée pour la même couleur par la suite, le Cree avance d'une case. Le bonus indiqué sur la case qu'il atteint devient effectif immédiatement.
 - Une fois qu'un Cree arrive sur la dernière case de l'un des trois chemins inférieurs, il gagne le bonus de 5 points (immédiatement, une seule fois) pour avoir terminé ce développement. Les Cree ne peuvent pas continuer sur ce chemin ; mais à chaque fois que le joueur effectue à nouveau l'action « Chemin de Vision » pour ce chemin, il reçoit le bonus indiqué à droite de cette case (mais pas le bonus de 5 points).
 - Si un Cree se déplace sur une case sur un chemin et que l'obtention du bonus n'est pas possible, le bonus est perdu.

Chaque chemin se concentre sur des capacités différentes :




Chemin du chasseur (bison/marron) :			
	Case 1 : Vous obtenez immédiatement 1 point.		Case 4 : Vous n'avez pas besoin de compter les points pour le bison.* Le premier joueur à atteindre cette case reçoit immédiatement une tuile wampum.
	Case 2 : Vous obtenez immédiatement 1 point. Si vous êtes le premier à atteindre cette case, vous obtenez 2 points.		Case 5 : Vous obtenez immédiatement 3 points. Si vous êtes le premier à atteindre cette case, vous obtenez 4 points.
	Case 3 : Vous obtenez immédiatement 2 points. Si vous êtes le premier à atteindre cette case, vous obtenez 3 points.		Case 6 : Dès que vous atteignez cette case, vous obtenez 5 points en bonus unique. Si vous avez déjà atteint la case, vous obtenez 2 points à chaque fois que vous effectuez à nouveau l'action « Chemin de Vision » pour ce chemin.

Chemin du cueilleur (baies/vert) :			
	Case 1 : Prenez immédiatement une baie de la réserve générale et mettez-la dans votre secteur de stockage correspondant ou sur un lieu de cérémonie.		Case 4 : Vous n'avez pas besoin de compter des points pour les baies.* Le premier joueur à atteindre cette case reçoit immédiatement une tuile wampum.
	Case 2 : Prenez immédiatement une baie ou un cheval de la réserve générale et mettez la marchandise dans le secteur de stockage correspondant ou sur un lieu de cérémonie.		Case 5 : Prenez immédiatement une marchandise de votre choix dans la réserve générale et mettez-la dans le secteur de stockage correspondant ou sur un lieu de cérémonie.
	Case 3 : Prenez immédiatement une baie ou un canoë de la réserve générale et mettez la marchandise dans le secteur de stockage correspondant ou sur un lieu de cérémonie.		Case 6 : Dès que vous atteignez cette case, vous obtenez 5 points en bonus unique. Si vous avez déjà atteint la case, vous obtenez une baie à chaque fois que vous effectuez à nouveau l'action « Chemin de Vision » pour ce chemin.

Chemin du guerrier (chevaux/beige) :

	<p>Case 1 : Vous pouvez immédiatement réveiller un Cree.</p>		<p>Case 4 : Vous n'avez pas besoin de compter des points pour les chevaux.* Le premier joueur à atteindre cette case reçoit immédiatement une tuile wampum.</p>
	<p>Case 2 : Effet permanent : Désormais, vous n'avez plus à placer un Cree de façon adjacente lorsque vous effectuez une action passive « Territoire ». Cela signifie que vous pouvez placer les Cree sur n'importe quelle zone inoccupée de la sphère que vous avez choisie. (Mais lorsque vous déplacez un Cree, vous devez quand même vous déplacer sur une zone adjacente).</p>		<p>Case 5 : Déplacez immédiatement l'un de vos Cree de la place du village sur n'importe quelle zone inoccupée du territoire et prenez la marchandise s'il en reste.</p>
	<p>Case 3 : Effet permanent : Désormais, vous obtenez 1 point pour chacun des Cree que vous réveillez (par le biais d'une action wampum, d'événements, à la fin de la manche, ou de l'action « Réveil »).</p>		<p>Case 6 : Dès que vous atteignez cette case, vous obtenez 5 points en bonus unique. Si vous avez déjà atteint la case, vous pouvez réveiller un Cree chaque fois que vous effectuez à nouveau l'action « Chemin de Vision » pour ce chemin.</p>

Chemin du chaman (plumes d'aigle/blanc) :

	<p>Cases 1, 2, et 4): Vous pouvez immédiatement utiliser à nouveau le bonus instantané pour une case d'un autre chemin de vision sur lequel se trouve l'un de vos Cree.</p> <p><i>Exemple :</i> Mark réalise l'action „Chemin de vision« pour le blanc et déplace son Cree sur le chemin du chaman sur la deuxième case. Il choisit d'utiliser le bonus pour son Cree qui se trouve sur la deuxième case du chemin du chasseur. Pour cela, il gagne 1 point et l'inscrit immédiatement sur la piste de score.</p> <p>Important : Avec le chaman, vous pouvez toujours déclencher le bonus standard d'un chemin différent. Ça veut dire que vous obtenez :</p> <ul style="list-style-type: none"> • le nombre de points le plus bas (et non le plus haut) sur le chemin du chasseur. • aucune autre tuile wampum (puisque'elle n'est donnée qu'une seule fois, au premier joueur à atteindre la case). • le bonus indiqué à droite de la dernière case des autres chemins (les 5 points pour atteindre la dernière case ne sont donnés qu'une seule fois).
	<p>Case 3: Vous n'avez pas besoin de marquer des points pour les canoës.* Le premier joueur à atteindre cette case reçoit immédiatement une tuile wampum.</p>
	<p>Case 5: Lors du décompte final de la partie (à la fin de l'automne), vous pouvez marquer pour toutes vos marchandises ; cela signifie que vous n'avez pas à sacrifier au préalable 1 marchandise de chaque secteur de stockage.</p>

* Atteindre ces cases vous dispense du décompte obligatoire pour la marchandise concernée.

Important : L'exemption du décompte obligatoire ainsi que tous les autres effets permanents demeurent en vigueur, même si les Cree avancent.

EREIGNISSE (Erklärung der Symbole) | EVENTS (Explanation of the symbols) | ÉVÉNEMENTS (Explication des symboles)



Platziere entweder einen Cree vom Dorfplatz auf einem Visionspfad, auf dem du noch nicht vertreten bist oder ziehe mit einem Cree auf einem beliebigen Visionspfad, auf dem du bereits vertreten bist, 1 Feld vor.

Either place a Cree from your village square on a vision path on which you are not yet represented, or advance a Cree 1 space on any vision path on which you already are represented.

Soit vous placez un Cree de la place de votre village sur un chemin de vision sur lequel vous n'êtes pas encore représenté, soit avancez un Cree de 1 case sur un chemin de vision sur lequel vous êtes déjà présent.



Ziehe mit einem Cree auf dem Territorium 1 Gebiet weiter (auf ein angrenzendes Gebiet). Sofern sich dort ein Gut befindet, nimm es und lege es entweder in das entsprechende Lager oder auf einen Zeremonienplatz. (Regel für Zeremonienplatz beachten!)

Move a Cree 1 area ahead on the territory (to an adjacent area). If there is a good there, take it and put it either in the corresponding storage sector or on a ceremonial place. (Observe the rules for ceremonial places!)

Avancez un Cree de 1 zone sur le territoire (vers une zone adjacente). S'il y a une marchandise, prenez-la et mettez-la dans le secteur de stockage correspondant ou dans un lieu de cérémonie. (Respectez les règles pour les lieux de cérémonie !)



Entferne einen eigenen Cree vom Territorium und lege ihn in den Wigwam.

Remove one of your Cree from the territory and place him in your wigwam.

Retirez un de vos Cree du territoire et placez-le dans votre Wigwam.



Nimm dir ein Gut aus dem Vorrat. Du hast dabei die Wahl aus den auf der Karte aufgedruckten Gütern. Ist vom gewünschten Gut keines mehr im Vorrat vorhanden, musst du ein anderes wählen. Ist keines der möglichen Güter mehr im Vorrat vorhanden, kannst du keines nehmen. Lege das Gut entweder in das entsprechende Lager oder auf einen Zeremonienplatz. (Regel für Zeremonienplatz beachten!)

Take one good from the general supply. You can choose from the goods indicated on the card. If there is no good of the desired type left in the supply, you have to choose a different one. If none of the possible goods is left in the supply, you can't take any. Put the good either in the corresponding storage sector or on a ceremonial place. (Observe the rules for ceremonial places!)

Prenez une marchandise de la réserve générale. Vous pouvez choisir parmi les marchandises indiquées sur la carte. S'il n'y a plus de marchandise du type désiré dans la réserve, vous devez en choisir une autre. Si aucune des marchandises possibles ne reste dans la réserve, vous ne pouvez pas en prendre. Mettez la marchandise soit dans le secteur de stockage correspondant, soit sur un lieu de cérémonie. (Respectez les règles pour les lieux de cérémonie !)



Entferne eine Feder aus einem Lager, sofern vorhanden, und lege sie zurück in den Vorrat. (Eine eventuell entstandene Lücke wird zugeschoben). Wichtig: Federn auf Zeremonienplätzen werden nicht entfernt.

Remove one feather from a storage sector, if there is one, and put it back into the supply. (If doing produces a gap, close it by moving goods down.) Important: Feathers on ceremonial places are not removed.

Retirez une plume d'un secteur de stockage, s'il y en a une, et remettez-la dans la réserve. (comble-le les espaces vides en déplaçant les marchandises vers le bas.) Important : Les plumes des lieux de cérémonie ne sont pas retirées.



Für jeden eigenen Cree, den du auf dem Territorium stehen hast, erhältst du 1 Punkt.

For each of your Cree standing on the territory, you score 1 point.

Pour chacun de vos Cree se trouvant sur le territoire, vous gagnez 1 point.



Für jeden eigenen Cree, der auf einem See-Gebiet steht, erhältst du 2 Punkte.

For each of your Cree standing in a lake area, you score 2 points.

Pour chacun de vos Cree se trouvant dans une région de lac, vous gagnez 2 points.



Der Spieler, der die meisten Cree auf dem Territorium hat, erhält 6 Punkte, der Spieler mit den zweitmeisten Cree 2 Punkte. Bei Gleichstand erhalten alle die für den jeweiligen Platz vorgesehenen Punkte (z.B.: mehrere auf Platz 1: alle erhalten 6 Punkte; mehrere auf 2. Platz: alle erhalten 2 Punkte).

The player who has the most Cree on the territory scores 6 points; the player with the second most Cree, 2 points. In case of a tie, all players involved score as many points as provided for the respective position (for example: several players in first place – each of them gets 6 points; several players in second place – each gets 2 points).

Le joueur qui a le plus de Cree sur le territoire marque 6 points ; le joueur en deuxième marque 2 points. En cas d'égalité, tous les joueurs concernés marquent autant de points que prévu pour la position respective (par exemple : plusieurs joueurs en première place - chacun d'eux obtient 6 points ; plusieurs joueurs en deuxième place - chacun obtient 2 points).



Der Spieler, der mit seinen Cree die meisten zusammenhängenden Gebiete besetzt (Anzahl der von Cree besetzten angrenzenden Gebiete) erhält 6 Punkte, der Spieler mit den zweitmeisten 2 Punkte. Bei Gleichstand erhalten alle die für den jeweiligen Platz vorgesehenen Punkte (z.B.: mehrere auf Platz 1: alle erhalten 6 Punkte; mehrere auf 2. Platz: alle erhalten 2 Punkte).

The player who has occupied the most contiguous areas with his Cree (number of adjacent areas occupied by Cree) scores 6 points; the player with the second most contiguous areas, 2 points. In case of a tie, all players involved score as many points as provided for the respective position (for example: several players in first place – each of them gets 6 points; several players in second place – each gets 2 points).

Le joueur qui occupe le plus de zones adjacentes avec ses Cree (nombre de zones adjacentes continues occupées par les Cree) marque 6 points ; le joueur ayant en deuxième marque 2 points. En cas d'égalité, tous les joueurs concernés marquent autant de points que prévu pour la position respective (par exemple : plusieurs joueurs en première place - chacun d'eux obtient 6 points ; plusieurs joueurs en deuxième place - chacun obtient 2 points).

ALTERNATIVE SPIELAUFBAUTEN | ALTERNATIVE SET-UPS | MISES EN PLACE ALTERNATIVES

Neben dem Standardaufbau des Territoriums werden folgende alternative Aufbauten vorgeschlagen (die Anzahl der Territoriumsteile gemäß der Spielerzahl ändert sich dabei nicht):

1. **Lake Manitoba:** Die Territoriumsteile werden so zusammengesetzt, dass die Seen-Gebiete von allen verwendeten Teilen aneinander grenzen und somit eine zusammenhängende Seen-Landschaft entsteht.
2. **Duck Mountain Range:** Die Territoriumsteile werden so zusammengesetzt, dass die Berg-Gebiete von allen verwendeten Teilen aneinander grenzen und somit ein zusammenhängender Gebirgszug entsteht.

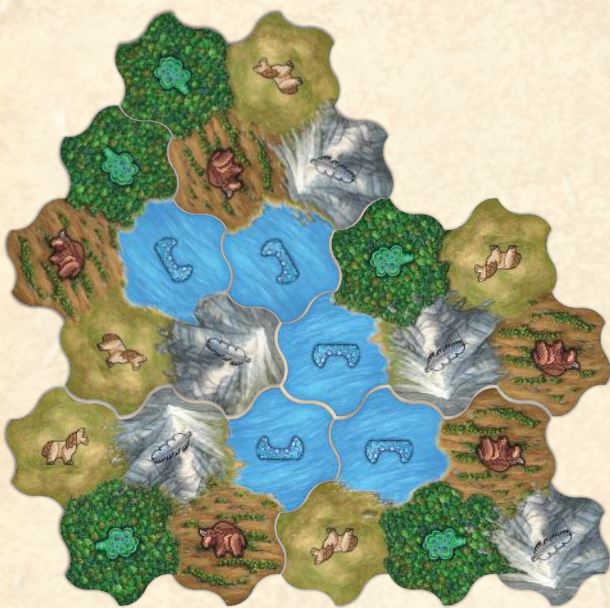
Besides the standard set-up of the territory, we suggest the following alternative set-ups (the number of territory tiles according to the number of players doesn't change):

1. **Lake Manitoba:** Put the territory tiles together in such a way that the lake areas of all the tiles you use adjoin each other so that a contiguous lake district is formed.
2. **Duck Mountain Range:** Put the territory tiles together in such a way that the mountain areas of all the tiles you use adjoin each other so that a contiguous mountain range is formed.

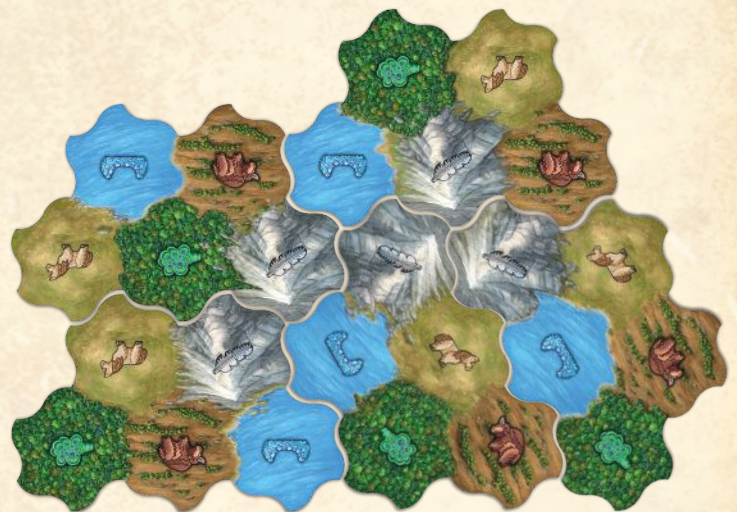
En plus de la mise en place standard du territoire, nous proposons les mises en place alternatives suivantes (le nombre de tuiles du territoire en fonction du nombre de joueurs ne change pas) :

1. **Lac Manitoba :** Assemblez les tuiles du territoire de telle sorte que les zones de lac de toutes les tuiles que vous utilisez soient adjacentes les unes aux autres, de sorte qu'un secteur de lacs adjacents soit formé.
2. **La chaîne de Duck Mountain :** Assemblez les tuiles du territoire de manière à ce que les zones de montagne de toutes les tuiles que vous utilisez soient adjacentes les unes aux autres de façon à former une chaîne de montagnes contiguës.

Aufbaubeispiele jeweils für 4 Spieler | Set-up examples for 4 players | Exemples mise en place pour 4 joueurs



Lake Manitoba



Duck Mountain Range

IMPRESSUM | CREDITS | CRÉDITS

Autoren | Authors | Auteurs : Remo Conzadori & Marco Pranzo
Illustrationen | Illustrations | Illustrations : Dennis Lohausen
Redaktion | Editing | Développement : dlp games, Ralph Bienert
English translation: Sybille & Bruce Whitehill, "Word for Wort"
Traduction française: Stéphane Athimon, Thierry Vareillaud
Regelsatz | Layout | Mise en page: atelier198

dlp games

© dlp games 2018
dlp games Verlag GmbH
Eurode-Park 86
D- 52134 Herzogenrath
www.dlp-games.de
E-Mail: info@dlp-games.de