

DANILO SABIA

WENDAKE

EINFÜHRUNG

Wendake ist der Name, den das Volk der **Wyandot** seinem Heimatgebiet gegeben hat. Diese Gruppe, auch als Nation der **Huronen** bekannt, lebte zusammen mit den Stämmen der Irokesen-Konföderation und vielen anderen im Gebiet der großen Seen. Das Spiel wird euch die Gebräuche und den Alltag dieser Stämme in der Zeit **zwischen 1756 und 1763** nahebringen, während der **7jährige Krieg** zwischen den Franzosen und Engländern dort wütete.

Allerdings spielt dieser Krieg des weißen Mannes hier nur eine kleine Rolle: das Hauptaugenmerk liegt auf den Dörfern, Feldern und Wäldern der Eingeborenen. In diesem Spiel werdet ihr die bekannten Indianerzelte, die **Tipis** nicht vorfinden – sie wurden nur von den Stämmen im Südwesten genutzt, die mit ihren Lagern den Büffelherden hinterher zogen. Die Eingeborenen der großen Seen waren sesshaft und lebten in **Langhäusern**. Die Frauen bauten Bohnen, Mais und Kürbisse an, während die Männer Biber in den Wäldern jagten, vor allem, um deren Häute als Leder zu verkaufen.



SPIELMATERIAL

SPIELPLANTAFELN

ihr braucht 3 für jede Partie:
2, um den Hauptspielplan
zusammenzusetzen und 1 als
Maskenzeremonie-Tafel



WERTUNGSTYPPLÄTTCHEN

sie kommen vor die Wertungsleisten



WERTUNGSLEISTEN-TEILE

setzt sie zu 2 Wertungsleistenpaaren
zusammen



FORTSCHRITTSPLÄTTCHEN

die Spieler können sie kaufen,
um Punkte zu machen und
besondere Effekte auszulösen



AKTIONSTAFELN

damit sortieren die Spieler
ihre Aktionsplättchen,
Aktionssteine, Ureinwohner
und weiteres Material



Aktionssseite

Ritualseite

AKTIONSPLÄTTCHEN

FRAUENMARKER

(7 pro Farbe)

JÄGERMARKER

(7 pro Farbe)

KRIEGER AUS HOLZ

(7 pro Farbe + 1 Mohawk in Schwarz)

KANUS AUS HOLZ

(5 pro Farbe)

AKTIONSTEINE

(4 pro Farbe + 1 Ojibwa in Schwarz)

STAMMESSCHEIBEN

(5 pro Farbe)

Basis-Aktionsplättchen (9 pro Farbe)

Fortgeschrittene Aktionsplättchen
Level 1 (braun)

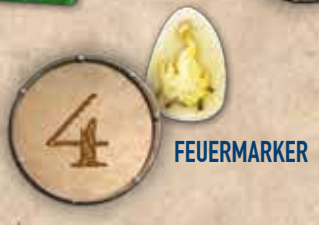
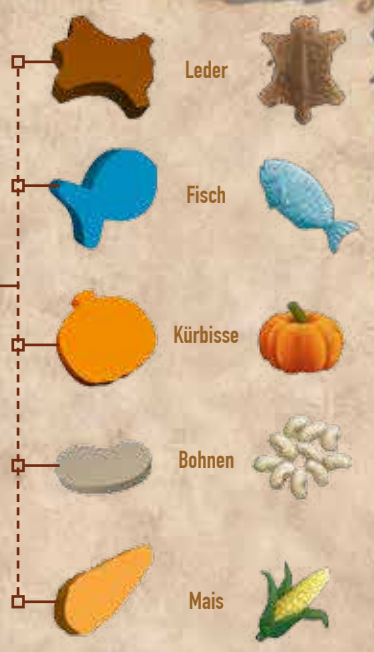
Fortgeschrittene Aktionsplättchen
Level 2 (lila)

Aktionsplättchen
Heiliges Feuer (für Ottawa)





RESSOURCEN
AUS HOLZ



FEUERMARKER



PLÄTTCHEN „AUSTAUSCH“



MARKER
„CAYUGA“



RUNDENSTEIN
AUS HOLZ



Maskenkarten



Geisterspielerkarten



SCHILDKRÖTEN-
PLÄTTCHEN



BIBERPLÄTTCHEN



Stammeskarten



KARTEN



Übersichtskarten



MULTIPLIKATOR-PLÄTTCHEN



FORTSCHRITTSKOSTEN-ANZEIGER
erinnern an die Kosten für Fortschrittspättchen
(siehe Abb. auf der nächsten Seite)



FLAGGENPLÄTTCHEN



ZUGFOLGEAUFGESTELLER



DIESES
REGELHEFT
+ EINE
HISTORISCHE
ÜBERSICHT
INKLUSIVE
SOLO-
SPIELREGEL

SPIELÜBERSICHT

In **Wendake** werdet ihr zu einem Häuptling eines amerikanischen Ureinwohnerstamms. Ihr werdet euch um die wichtigsten Aspekte des Stammeslebens kümmern und Punkte auf den Leisten für Wirtschaft, Kampf, Ritual und Masken erhalten.

Kern des Spiels ist eine Aktionsauswahl-Mechanik: Über sieben Spielrunden könnt ihr eure Aktionen stetig verbessern; es gewinnt, wer die besten Aktions-Kombinationen entwickelt und mit ihnen seinen Stamm zum Wohlstand führt.

SPIELBEGRIFFE

Beim Regelstudium und im Spiel ist es nützlich zu wissen, was bestimmte Spielbegriffe bedeuten:

- » **UREINWOHNER:** Allgemeiner Begriff für ein Stammesmitglied. Das kann ein Krieger, eine Frau oder ein Jäger sein.
 - » **GEBIET:** Ein Areal des Spielplans, in das du deine Ureinwohner bewegen kannst.
 - » **SEE:** Ein Areal des Spielplans, in das du Kanus setzen kannst.
 - » **HEIMAT:** Startgebiet eines Stamms. Kein Gegner darf die Heimat eines anderen Stamms betreten.
 - » **PRODUKTIONSBEREICH:** Ein Feld innerhalb eines Gebiets, das mit einer Frau bzw. einem Jäger besetzt sein kann. Der Ureinwohner, der es besetzt, kann Gemüse oder Biber produzieren. Der Bereich kann auch von einem verteidigenden Krieger besetzt werden, bevor eine Frau oder ein Jäger ihn erreicht.
 - » **GEMÜSE-RESSOURCE:** Allgemeiner Begriff für Mais, Bohnen oder Kürbisse.
 - » **TIER-RESSOURCE:** Allgemeiner Begriff für Leder oder Fisch.
 - » **RESSOURCE:** Allgemeiner Begriff für Mais, Bohne, Kürbisse, Leder oder Fisch.
- WICHTIG:** Biber SIND KEINE Ressourcen.

SPIELAUFBAU

1. Der Hauptspielplan entsteht aus zwei Hälften, die entsprechend der Spielerzahl gewählt werden (siehe Abbildung). Die Maskenzeremonie-Tafel kommt neben den Hauptspielplan.



4

3.



2. Legt die Wertungsleisten neben den Hauptspielplan (siehe Abbildung). Setzt vor jedes Wertungsleistenpaar zwei beliebige Wertungstypplättchen, sodass sich zwei zufällige Paare ergeben. In euren ersten Partien solltet ihr das Plättchen für Maske und Kampf vor eins der Wertungsleistenpaare setzen und das Plättchen Wirtschaft und Ritual vor das andere Paar.

3. Sortiert die Fortschrittsplättchen nach Leveln und mischt jede der Gruppen. Legt drei Reihen Fortschrittsplättchen neben den Spielplan; die Plättchen Level 1 als unterste Reihe, Level 2 in die Mitte und die Plättchen Level 3 nach oben. In jeder Reihe müssen **doppelt** so viele Plättchen liegen, wie Spieler teilnehmen (also im Spiel zu zweit 12 Plättchen, zu dritt 18 Plättchen und zu viert 24 Plättchen). Die unbenutzten Plättchen kommen zurück in die Schachtel. Wenn mindestens 1 **Allianz**plättchen dabei sein sollte, legt ihr die 2 Flaggenplättchen dazu.

4. Mischt den Maskenstapel und legt ihn auf den markierten Platz auf der Maskentafel. Deckt die erste Karte auf und lasst sie offen neben dem Stapel liegen, als erste Karte des Ablagestapels.



15.

10.



7. Jetzt wählen die Spieler Stammeskarten. Wählt zuerst aus, welche Seite der Karten ihr benutzen wollt. Auf der Rückseite sind alle gleich. Auf der Vorderseite zeigen sie unterschiedliches Startmaterial und die speziellen Fähigkeiten, die dieser Stamm im Spiel nutzen kann. Wenn ihr euch für die Rückseite

VORDERSEITE



RÜCKSEITE



entscheidet, nimmt sich jeder Spieler das angezeigte Material: **1 Leder, 1 Fisch, 1 Gemüse des Typs, der in deinem Heimatgebiet geerntet wird; 2 Biberplättchen; 1 Maskenkarte.** Wenn ihr die Vorderseite nehmen wollt (mit unterschiedlichen Angaben), mischt die Stammeskarten und deckt eine mehr als als Spieler teilnehmen (z. B. deckt ihr im Spiel zu dritt 4 auf). Danach wählt der in Zugfolge letzte Spieler eine der offenen Karten und nimmt sich das angezeigte Startmaterial. In umgekehrter Zugfolge wählen die übrigen Spieler ebenso Karten, bis der „erste“ Spieler aus den letzten beiden Karten eine wählt. Alle unbenutzten Stammeskarten kommen in die Schachtel zurück.

8. Lege:

- 1 Kanu auf einen See deiner Wahl;
- 5 Krieger außerhalb der Produktionsbereiche deines Heimatgebiets;
- 5 Frauenplättchen und 5 Jägerplättchen in 2 Stapeln auf die passenden Produktionsbereiche deines Heimatgebiets;
- deine übrigen 2 Krieger, 2 Frauen und 2 Jäger (graue Seite oben) in den Langhausbereich deiner Aktionstafel und deine übrigen 4 Kanus daneben.

5. Legt eine zufällige Zugfolge fest und gebt den Spielern die entsprechenden Zugfolgeaufsteller.

6. Jeder Spieler nimmt sich eine Aktionstafel, wählt dann ein Heimatgebiet und eine Farbe und nimmt sich das passende Material:

- 9 Start-Aktionsplättchen
- 7 Frauenmarker
- 7 Jägermarker
- 7 Kriegerfiguren
- 5 Kanufiguren
- 4 Aktionssteine
- 5 Stammesscheiben
- 1 Plättchen „Heiliges Feuer“
- 1 Übersichtsplättchen
- 1 Plättchen „Vertauschen“



9. Lege dein Plättchen „Heiliges Feuer“ auf das zentrale Feld deiner Aktionstafel. Mische deine 8 anderen Start-Aktionsplättchen und lege sie nach Zufall um dein Heiliges Feuer herum, sodass sich ein 3x3-Raster ergibt. Auf allen Plättchen muss die Aktionsseite sichtbar sein (also nicht die Seite mit dem „Ritual“).

10. Setze je eine deiner Stammesscheiben als „Wertungsscheibe“ an den Anfang jeder Wertungsleiste.

11. Stelle deine 4 Aktionssteine in den Bereich „Weise“ deiner Aktionstafel.

12. Jeder Spieler legt seine letzte Stammesscheibe als „Maskenscheibe“ in den Vorbereitungsbereich der Maskenzeremonie-Tafel.



HINWEIS: DAS SPIEL ENTHÄLT 5 PLÄTTCHEN „VERTAUSCHEN“. EINER BLEIBT IN DER SCHACHTEL, ES SEI DENN, DER SENECA-STAMM IST IM SPIEL (SIEHE STÄMME, SEITE 16).

13. Mischt alle fortgeschrittenen Aktionsplättchen des Levels 1 (ohne sie anzusehen). Nehmt 17 zufällige davon für ein Spiel zu viert (wenn ihr keine Promo- oder exklusiven Plättchen habt, sind das alle Plättchen), 14 beim Spiel zu dritt und 11 im Spiel zu zweit. Legt den Rest unbesehen zurück in die Schachtel. Wiederholt dieselbe Prozedur für die Plättchen des Levels 2. Deckt dann



die ersten 6 des Levels 1 auf und legt sie für alle gut erreichbar neben den Hauptspielplan. Legt die Plättchen des Levels 2 zunächst beiseite. Sie kommen erst später ins Spiel.

14. Legt die Schildkrötenplättchen auf ihre Felder der Maskentafel. Ihr müsst so viele zufällige Schildkrötenplättchen auf jedes Feld legen, wie Spieler teilnehmen. Übrige Schildkrötenplättchen kommen unbesehen zurück in die Schachtel.



15. Der Rundenstein kommt auf Feld „1“ der Rundenanzeige der Maskenzereimonie-Tafel.



Wendake dauert 7 Runden, die „Jahre“ genannt werden. Jedes Jahr besteht aus zwei Teilen, die nacheinander gespielt werden:

1. Individuelle Spielerzüge

Die Spieler sind in Zugfolge an der Reihe, bis jeder Spieler 4 Züge hatte. In deinem Zug **musst** du wählen:

- » 1 AKTION AUSFÜHREN ODER
- » DIE ZUGFOLGE ÄNDERN

2. Vorbereitung

Nachdem alle individuellen Spielerzüge abgehandelt wurden, wird das nächste Jahr wie folgt vorbereitet:

- » NEUE ZUGFOLGE
- » AKTIONSPLÄTTCHEN VORBEREITEN
- » MASKEN VORBEREITEN
- » FORTSCHRITTSPLÄTTCHEN VORBEREITEN
- » NEUES JAHR BEGINNT

1. Individuelle Spielerzüge

In diesem Schritt macht ihr eure individuellen Spielerzüge, beginnend beim Startspieler und dann in Reihenfolge der Zugfolge aufsteiger. Wiederholt diesen Ablauf, bis jeder Spieler viermal an der Reihe war.

In jedem Zug musst du einen deiner Aktionssteine benutzen, indem du dich für eine dieser Optionen entscheidest:

1.A EINE AKTION AUSFÜHREN

Wähle **eins** der Aktionsplättchen deiner Aktionstafel und setze deinen Aktionsstein darauf. Danach **DARFST** du sofort eine oder mehrere der auf dem Plättchen gezeigten Aktionen ausführen.

Bei der Wahl des Aktionsplättchens gelten folgende Regeln:

- Das erste Aktionsplättchen, das du in einem Jahr wählst, darf irgendeines sein. Beim zweiten und dritten Aktionsplättchen dieses Jahres musst du ein anderes Plättchen in derselben Reihe, Zeile oder Diagonale der/des zuvor gewählten Plättchen/s wählen. **WICHTIG: AM ENDE DES JAHRES MÜSSEN ALLE DREI DEINER AKTIONSSTEINE IN EINER GERADEN SENKRECHTEN, WAAGRECHTEN ODER DIAGONALEN LINIE STEHEN.**
- Ist auf dem Aktionsplättchen mehr als eine Aktion abgebildet, musst du diese in der angegebenen Reihenfolge von oben nach unten ausführen (jedoch darfst du Aktionen auch auslassen).

WICHTIG: AKTIONSPLÄTTCHEN DÜRFEN IN BELIEBIGER REIHENFOLGE GEWÄHLT WERDEN. DU MUSST DEINE STEINE NICHT ETWA VON OBEN NACH UNTEN ODER VON LINKS NACH RECHTS EINSETZEN.

Die Aktionen sind im nächsten Abschnitt beschrieben (auf Seite 8).

1.B ZUGFOLGE ÄNDERN

Anstatt einen Aktionsstein auf ein Plättchen zu setzen, kannst du ihn auf den Zugfolgebereich der Maskenzereimonie-Tafel setzen, um dir einen Platz in der neuen Zugfolge zu sichern. Du musst ihn auf den ersten freien Platz von links setzen. Die neue Zugfolge wird zu Beginn der **Phase 2, Vorbereitung** wirksam (Seite 7).



WICHTIG: DU MUSST IN JEDEM JAHR 3X „OPTION A“ UND 1X „OPTION B“ WÄHLEN. DIE REIHENFOLGE DIESER WAHL BLEIBT DIR ÜBERLASSEN.

BEISPIEL: Die Zugfolge ist **Ringo, Paul, John, George**.



Ringo nimmt das Aktionsplättchen **Gerben + Bewegung 1**, indem er einen Aktionsstein darauf setzt und sofort die Effekte des Plättchens anwendet (zuerst Gerben, dann Bewegung).

Danach entscheidet sich **Paul**, Startspieler zu werden. Er setzt seinen Aktionsstein auf das Feld „1“ der Maskenzereimonie-Tafel.

John wählt die Aktion **Fischen + Kampf** und **George** wählt die Aktion **Bewegung 3**.



Ringo ist wieder am Zug. Er darf sich irgendein Plättchen in derselben Reihe, Spalte oder Diagonale aussuchen, in der er seinen ersten Stein platziert hat, also könnte er jedes Aktionsplättchen nehmen, außer **Handel** oder **Jagen + Bewegung 1**.

Er wählt die Aktion **Maskenzereimonie** und führt sie sofort aus. **Pauls** Aktionsraster ist noch unbesetzt, daher darf er ein beliebiges Plättchen wählen.

2. Vorbereitung

Nachdem der letzte Spieler seinen 4. Aktionsstein gesetzt (und ggf. ausgeführt) hat, beginnt die Vorbereitungsphase. Diese Phase besteht aus 4 Schritten:

2.A NEUE ZUGFOLGE

- Verteilt die Zugfolgeaufsteller neu an die Spieler, gemäß der Reihenfolge ihrer Aktionssteine im Zugfolgebereich auf der Maskenzeremonie-Tafel.
- Die Spieler nehmen diese Aktionssteine wieder an sich. Die neue Zugfolge gilt ab sofort.



Nach Phase 1 ist die neue Zugfolge **Paul, Ringo, George, John**.

2.B AKTIONSPLÄTTCHEN VORBEREITEN

Alle nehmen ihre Aktionssteine von ihren Plättchen und drehen diese um, sodass sie die andere Seite zeigen. **Das bedeutet, dass Plättchen, die jetzt die Ritualseite zeigen (weil sie in einem früheren Jahr umgedreht wurden), zurück auf ihre Aktionsseite gedreht werden.**

Alle schieben ihre Aktionsplättchen um eine Reihe nach unten, so dass die oberste Reihe des Aktionsrasters leer ist und die 3 Plättchen der untersten Reihe nun außerhalb des Rasters liegen. Sollten bei diesen 3 jetzt außerhalb liegenden Plättchen Ritualseiten sichtbar sein, werde diese wieder auf die Aktionsseite gedreht.

Der **neue Startspieler** DARF jetzt eins der 3 Plättchen unterhalb seines Rasters beiseite legen und es durch eins seiner 6 fortgeschrittenen Aktionsplättchen neben seiner Tafel austauschen oder mit irgendeinem Aktionsplättchen, das er in einer vergangenen Runde beiseite gelegt hat.

Tipp: Nur in seltenen Fällen wird es sinnvoll sein, ein zuvor beiseite gelegtes Plättchen zurückzunehmen.

Es wählt die Aktion **heiliges Feuer**. **John** hat seinen ersten Stein in die Mitte einer Seite gesetzt, daher hat er lediglich die Wahl zwischen 4 Aktionen (2 in derselben Reihe und 2 in derselben Spalte). Er wählt **Gerben + Bewegung 1**. **George** wählt **Jagen + Bewegung 1**.



Im nächsten Zug wählt **Ringo**, 2. Spieler zu werden, daher setzt er seinen Stein auf Feld „2“ der Maskenzeremonie-Tafel. **Paul** hatte seinen Stein in die Mitte des Rasters gesetzt, daher darf er ein beliebiges Aktionsplättchen wählen. Er wählt **Handeln**. **John** kann nur noch **Ernten** wählen, denn das ist die dritte Aktion seiner rechten Spalte, und **George** wird 3. Spieler.



Jetzt müssen **Ringo**, **Paul** und **George** ihre letzten Aktionssteine auf das jeweils letzte für sie verfügbare Aktionsplättchen setzen (abhängig von ihren früheren Entscheidungen), und **John** wird vierter Spieler.

WICHTIG: DU DARFST DIR JEDERZEIT DIE AKTIONSEITE DEINER RITUALPLÄTTCHEN ANSEHEN.



Paul entscheidet sich, sein Plättchen **Handeln** aus seinem Raster wegzulegen. Er nimmt sich das Plättchen des Level 1 **Jagen + Bewegung 1 + Handeln**.

Lege das neue Plättchen zu den Plättchen unterhalb des Rasters. Danach, egal ob ein neues Plättchen genommen wurde oder nicht, musst du deine drei Plättchen unterhalb deines Rasters mischen (auch das eventuell neu hinzu gekommene) und sie in zufälliger Folge in die oberste Reihe seines Raster legen, Aktionsseite nach oben.

Tipp: Der Spieler, der in der Zugfolge vor dir ist, sollte deine Plättchen mischen und sie dir danach zurückgeben.



Pauls Plättchen wurden gemischt und dann zufällig in die oberste Reihe gelegt.

Falls der Startspieler sich ein fortgeschrittenes Aktionsplättchen genommen hat, zieht er ein neues Plättchen desselben Levels und legt es zu denen neben dem Spielplan, sodass wieder 6 Plättchen zur Auswahl stehen. In beiden Fällen darf danach der in der Zugfolge nächste Spieler auswählen, ob er eins seiner Plättchen wie oben geschildert ersetzen möchte. Dieser Ablauf wiederholt sich, bis alle Spieler die Möglichkeit hatten, ein Plättchen zu ersetzen (oder verzichtet haben).

NUR AM ENDE VON JAHR 3: Nachdem der letzte Spieler das Plättchen ersetzt (oder sich dagegen entschieden) hat, entfernt ihr alle neben dem Spielplan liegenden fortgeschrittenen Aktionsplättchen des Levels 1 und ersetzt sie durch 6 zufällige des Levels 2.



2.C MASKEN VORBEREITEN

Legt alle Maskenscheiben in den Maskenzeremonie-Bereichen zurück in den Vorbereitungsbereich.

Alle nehmen die Maskenkarten, die sie während des Jahrs benutzt haben, zurück auf die Hand (siehe „Maskenzeremonie“, Seite 9).

2.D FORTSCHRITTSPLÄTTCHEN VORBEREITEN

Dreht benutzte Fortschrittsplättchen wieder auf ihre nutzbare Seite (siehe Fortschrittsplättchen, S. 14).

2.E BEGINN DES NEUEN JAHR

Zieht den Jahresstein ein Feld nach rechts weiter. Sollte der Jahresstein auf der „7“ gewesen sein, endet das Spiel jetzt.

SPEZIALAKTION: PLÄTTCHEN VERTAUSCHEN:



Einmal pro Spiel, zu beliebiger Zeit, darfst du 2 **freie** Plättchen auf deinem 3x3-Raster vertauschen (frei heißt, auf den Plättchen dürfen keine Aktionssteine stehen). Wenn du das tust, legst du dein Plättchen „Vertauschen“ zurück in die Schachtel.

Solltest du diese Möglichkeit nicht nutzen, bringt dir das Plättchen 1 Extrapunkt bei Spielende.

DIE AKTIONEN



Kanu: Du darfst ein Kanu auf irgendeinem See deiner Wahl ins Spiel bringen (der gewählte See hat keinen Einfluss auf den Effekt deiner Kanus). Kanus helfen beim Handel und Fischen.



Bewegung: Du darfst deine Krieger bis zu der auf dem Plättchen angegebenen Gesamtzahl an Schritten bewegen, gemäß dieser Regeln:

- Ein Krieger darf in jedes angrenzende Gebiet ziehen, **außer in die Heimat eines Gegners**.
- Wenn dein Krieger ein Gebiet betritt, musst du wählen, ob du ihn entweder in einen Produktionsbereich als Vorposten setzt, um damit die Ankunft einer Frau oder eines Jägers vorzubereiten, oder außerhalb des Produktionsbereichs als Wächter.
- Wenn sich in dem Gebiet irgendwelche Ureinwohner eines Gegners aufhalten, **darfst** du dich entscheiden, zu kämpfen.
- Frauen und Jäger werden nie direkt bewegt, sondern ersetzen Krieger in Produktionsbereichen.

Details und Beispiele dazu gibt es unter „Krieger bewegen“ und „Kämpfen“ auf den Seiten 11 und 12.



Ernte: Jeder Produktionsbereich, in dem du eine Frau hast, produziert 1 Gemüse, das dort angezeigt wird. Lege es in deinen persönlichen Vorrat.



Jagd: Du erhältst ein Biberplättchen für jeden Produktionsbereich, in dem du einen Jäger hast.

WICHTIG: IN DEINEM HEIMATGEBIET SIND EBENFALLS PRODUKTIONSBEREICHE, ALSO KANNST DU IMMER MINDESTENS 1 GEMÜSE ODER 1 BIBER ERHALTEN (ES SEI DENN, DU ENTSCHEIDEST DICH, SIE LEER ZU LASSEN, INDEM DU DEINEN LETZTEN UREINWOHNER UMSETZT (SIEHE SEITE 11) ODER WEGEN DER POCKEN (SIEHE SEITE 9)).

WICHTIG: SELBST WENN DEIN HEIMATGEBIET MEHR ALS EIN FRAUEN- ODER JÄGERPLÄTTCHEN HAT, ERZEUGT JEDER PRODUKTIONSBEREICH TROTZDEM NUR EINE RESSOURCE BZW. BIBERPLÄTTCHEN.



Pelze gerben: Werf alle deine Biberplättchen ab und bekomme für jedes 1 Leder.



Fischen: Du bekommst 1 Fisch pro Kanu, das du im Spiel hast.

WICHTIG: DIE ANZAHL DER RESSOURCEN BZW. BIBER IM SPIEL GILT ALS UNBEGRENZT. SOLLTEN DIE HOLZTEILE NICHT AUSREICHEN, KÖNNT IHR DIE MULTIPLIKATOR-PLÄTTCHEN VERWENDEN. ALLERDINGS RATEN WIR, NICHT ZU VIEL ANZUHÄUFEN, WEIL DAS IM SPIEL KEINEN NUTZEN BRINGT. DIESE URVÖLKER HATTEN GROSSEN RESPEKT VOR DER NATUR UND NAHMEN NIE MEHR ALS SIE VERBRAUCHTEN!



Beispiel: In dieser Situation könnte **George** 2 Mais **ernten**, 1 Kürbis und 1 Bohnen; 2 Biber **erjagen**; oder 3 **Fische** fangen.



Kampf: Diese Aktion besteht aus zwei Schritten, die nacheinander ausgeführt werden:

- Zuerst kannst du dir Schildkrötenplättchen nehmen. Zähle die Produktionsbereiche, in denen deine Frauen und Jäger sind und die Kanus, die du im Spiel hast und sieh nach, ob die Zahl auf den verfügbaren Plättchen vorkommt. Diese Plättchen verleihen dir bei Spielende Extrapunkte.

WICHTIG: DU DARFST NIE 2 IDENTISCHE SCHILDKRÖTENPLÄTTCHEN NEHMEN. ALLERDINGS KANNST DU JEDESMAL, WENN DU DIE KAMPFAKTION AUSFÜHRST, BIS ZU 1 PLÄTTCHEN JEDER ART ERHALTEN (FRAUEN, JÄGER UND KANUS).

Details und Beispiele zu den Plättchen auf Seite 13.

- Danach erhältst du 1 Punkt auf der Kampfleiste pro Gebiet, inklusive deinem Heimatgebiet, in dem du die meisten Wächter hast (siehe „Krieger bewegen“, Seite 10). Gibt es dabei einen Gleichstand, erhältst du den Punkt nicht.



Beispiel: **George** führt die Kampffaktion aus. Er hat noch keine Schildkrötenplättchen. Zuerst zählt er seine Produktionsbereiche mit Jägern und Frauen. Er hat lediglich 2 Jäger im Spiel, also darf er keine zu Jägern gehörenden Plättchen nehmen. Er hat 4 von Frauen besetzte Gebiete, also darf er sich entweder das Plättchen „3 Frauen“ oder „4 Frauen“ nehmen. Er wählt das Plättchen „4 Frauen“. Danach zählt er seine im Spiel befindlichen Kanus: er hat 3, also nimmt er sich das Plättchen „3 Kanus“. Schließlich erhält er 2 Kampfpunkte, weil er in 2 Gebieten die meisten Wächter hat (eins davon ist sein Heimatgebiet).

HINWEIS: In einem Gebiet haben er und **Ringo** jeder 1 Wächter, also bekommt George dafür keinen Kampfpunkt.



Maskenzeremonie: Diese Aktion besteht aus zwei Schritten, die nacheinander ausgeführt werden:

- Zuerst ziehst du 1 Maskenkarte. Du kannst entweder die oberste Karte des Nachzieh- oder die oberste des Ablagestapels ziehen. Solltest du die letzte Karte des Ablagestapels ziehen, lege eine neue Karte hin, die du vom Nachziehstapel ziehst. Falls der Maskenstapel leer ist, mische den Ablagestapel zu einem neuen Stapel und lege die oberste Karte als erste Karte des Ablagestapels offen aus.
- Danach darfst du eine Kombination aus Maskenkarten aus deiner Hand ausspielen, die einem **leeren** Feld des Maskenzeremonie-Bereichs entsprechen (wo also keine Maskenscheiben liegen). Lege deine Maskenscheibe auf das Feld und du erhältst sofort die angegebene Zahl Punkte auf der Maskenleiste. Lasse die ausgespielten Karten offen vor dir liegen.

WICHTIG: DU KANNST DIESE AKTION INNERHALB EINES JAHRES MEHRFACH AUSFÜHREN. JEDEMAL MUSST DU EINE NEUE KARTE ZIEHEN UND AUF DIE HAND NEHMEN, DANN KANNST DU DEINE MASKENSCHLEIBE AUSSCHLIESSLICH DURCH DIE KARTEN AUF DEINER HAND AUF EIN FREIES FELD BEWEGEN. ANDERS AUSGEDRÜCKT: JEDE MASKENKARTE DARFST DU NUR EINMAL PRO JAHR BENUTZEN.

HINWEIS: DAS FELD MIT DEINER MASKENSCHLEIBE GILT NICHT ALS LEER, ALSO DARFST DU DIESELBE KOMBINATION NICHT HINTEREINANDER IM SELBEN JAHR SPIELEN.



Handel: Diese Aktion besteht aus drei Schritten. Jeder Schritt darf nur einmal ausgeführt werden, keiner ist jedoch zwingend. Die gewählten Schritte werden in dieser Reihenfolge abgehandelt:

- TAUSCH:** Du kannst Ressourcen mit dem Vorrat tauschen. **Du darfst 1 Ressource pro Kanu tauschen, das du im Spiel hast.** Du darfst irgendeine Ressource gegen eine beliebige andere tauschen. Sie können alle gleich oder unterschiedlich sein, in beliebiger Kombination. Die einzige Beschränkung ist die Zahl deiner Kanus.



NICHT INFIZIERTE DECKE



INFIZIERTE DECKE

POCKEN: Der Austausch stellt einen Handel zwischen deinen Ureinwohnern und den weißen Männern dar. Nach dem Handel deckst du die oberste Karte des Maskenstapels auf. Sieh dir die abgebildete Decke an. Ist sie mit den Pocken infiziert, musst du 1 deiner Ureinwohner (deine Wahl) vom Spielplan, Heimatbereich inklusive, nehmen und in deinen Langhausbereich versetzen (Frauen und Jäger kommen auf die graue Seite). Ist die Decke nicht infiziert, passiert nichts. Die aufgedeckte Karte kommt offen auf den Ablagestapel.

WICHTIG: DIE DECKENSYMBOLS HEBEN KEINEN EINFLUSS BEI DER MASKENZEREMONIE-AKTION.

- FORTSCHRITTSPLÄTTCHEN KAUFEN:** Du darfst pro Aktion 1 Fortschrittsplättchen kaufen. Es gibt sie in 3 Levels:

- Plättchen des Level 1 kosten 1 Leder, 1 Fisch und 1 Gemüse deiner Wahl.
- Plättchen des Level 2 kosten 2 Leder, 2 Fisch und 2 **UNTERSCHIEDLICHE** Gemüse deiner Wahl.
- Plättchen des Level 3 kosten 3 Leder, 3 Fisch und 3 **UNTERSCHIEDLICHE** Gemüse (also 1 pro Sorte).

Wenn du ein Fortschrittsplättchen kaufst:

- Du erhältst sofort 1, 2 oder 3 Punkte auf der Wirtschaftsleiste.
- Du erhältst sofort 1, 2 oder 3 Punkte auf der Leiste, die das Plättchen angibt. Wenn das Plättchen deine höchste oder niedrigste Leiste angibt und 2 oder mehr deiner Wertungsscheiben auf demselben Wert liegen, darfst du dir aussuchen, welche du versetzt.
- Jedes Plättchen hat außerdem eine Spezialfähigkeit, die du einmal pro Jahr nutzen kannst. Wenn du diese Fähigkeit benutzt, drehe das Plättchen um, damit die Benutzung angezeigt wird. Später im Jahr wird es wieder vorbereitet, in Phase **2.d-Fortschrittsplättchen vorbereiten**.

- WIRTSCHAFTSPUNKTE KAUFEN:** Im letzten Schritt kannst du bis zu 5 **UNTERSCHIEDLICHE** Ressourcen deiner Wahl ausgeben (sie kommen in den Vorrat), um eine entsprechende Zahl Punkte auf der Wirtschaftsleiste zu erhalten.



George wählt die Aktion **Maskenzeremonie** und zieht die oberste Karte vom Stapel. Jetzt hat er 3 unterschiedliche Masken und legt seine Scheibe auf das entsprechende Feld, wodurch er 2 Maskenpunkte erhält.



Ringo wählt ebenfalls die Aktion **Maskenzeremonie**. Würde er die oberste Karte des Stapels nehmen, könnte er zu 3 verschiedenen Masken kommen, jedoch ist dieses Feld bereits von George besetzt. Stattdessen zieht er die offene Karte vom Ablagestapel und spielt nur die 2 identischen Masken aus, während er die dritte behält. Er legt seine Scheibe auf das entsprechende Feld und erhält 2 Maskenpunkte. Danach zieht er die oberste Karte des Stapels, die offen auf den nun leeren Ablagestapel kommt.

Beispiel: George hat 4 Leder, 1 Fisch und 4 Mais. Er hat 3 Kanus im Spiel.



a. Tausch

Zuerst kann er entsprechend seiner Anzahl Kanus Ressourcen mit dem Vorrat TAUSCHEN, also bis zu 3 Ressourcen. Er möchte 2 Leder und 1 Mais gegen 1 Fisch und 2 Bohnen abgeben.



Er muss dann eine Maskenkarte aufdecken und sich deren Decke ansehen: Ist sie sauber, passiert nichts, ist sie mit Pocken infiziert, muss George einen seiner Ureinwohner vom Spielplan nehmen und in seinen Langhausbereich legen. In jedem Fall geht seine Handelsaktion weiter.

b. Ein Fortschrittsplättchen kaufen

Danach darf er ein FORTSCHRITTSPLÄTTCHEN KAUFEN. Er will ein Plättchen des Levels 2 kaufen. Es kostet 2 Leder, 2 Fisch und 2 unterschiedliche Gemüsesorten (George bezahlt 1 Mais und 1 Bohne).



Das erworbene Plättchen bringt **George** sofort 2 Wirtschafts- und danach 2 Kampfpunkte ein. Ab jetzt kann er die Fähigkeit des Plättchens einmal pro Jahr nutzen, um jederzeit in seinem Zug 2 Schritte Bewegung zu haben. Falls er möchte, kann er diese Fähigkeit auch jetzt sofort nutzen.



c. Wirtschaftspunkte kaufen

Schließlich will er noch WIRTSCHAFTSPUNKTE KAUFEN, indem er 2 unterschiedliche Ressourcen ausgibt (1 Mais und 1 Bohne): Er erhält 2 Wirtschaftspunkte. Seinen 2. Mais kann er nicht ausgeben, weil alle Ressourcen unterschiedlich sein müssen.



Heiliges Feuer: Wenn du diese Aktion wählst, darfst du ein beliebiges anderes Aktionsplättchen deines Rasters aktivieren (inklusive Ritual), AUSSER die 2 anderen Plättchen in der Reihe, Spalte oder Diagonale, die du bereits aktiviert hast oder im laufenden

Jahr noch aktivieren willst. Lege als Merkhilfe deinen Feuermarker auf das aktivierte Plättchen, damit du es später nicht aktivierst.

Kurzgefasst kannst du ein Plättchen nicht zweimal im selben Jahr aktivieren.

In Phase 2.b—**Aktionsplättchen vorbereiten** wird das **mit dem Feuermarker versehene** Plättchen NICHT auf die andere Seite gedreht. Stattdessen wird der Feuermarker einfach entfernt. **Das Plättchen Heiliges Feuer wird jedoch ganz normal umgedreht.**



Ritual: Diese Aktion kommt auf den Aktionsseiten der Aktionsplättchen niemals vor, sie ist bei allen Plättchen auf deren Ritualseite. Sie hat zwei Effekte, die nacheinander ausgeführt werden:

- Zuerst nimmst du dir 2 Ureinwohner deiner Wahl (gleiche oder verschiedene) aus deinem Langhausbereich und setzt sie in dein Heimatgebiet;
- Danach erhältst du Punkte auf der Ritualleiste gemäß der **geringsten** Anzahl eines Ureinwohner-Typs in deinem Heimatgebiet: Jäger, Krieger oder Frauen.

Tipp: Wenn du 2 Rituale nacheinander ausführst, kannst du mit dem zweiten mehr Punkte als mit dem ersten erhalten, denn die Anzahl deiner Ureinwohner in deinem Heimatgebiet hat ja zugenommen.



John hat 2 Jäger, 1 Frau und 5 Krieger in seinem Heimatgebiet. Er möchte die Ritual-Aktion ausführen und setzt 1 Krieger und 1 Frau aus seinem Langhaus in sein Heimatgebiet, also hat er nun 3 Jäger, 2 Frauen und 5 Krieger. Das bringt ihm 2 Punkte ein (der Ureinwohner mit der kleinsten Anzahl sind seine beiden Frauen).

BEWEGUNGS-REGELN

Nur Krieger können bewegt werden: Deine anderen Ureinwohner können nicht direkt bewegt werden, sie können jedoch einen Krieger ersetzen, der sein Ziel erreicht hat.

Ein Krieger kann auf zweierlei Weise in ein Gebiet gesetzt werden:

- Er kann als „**Vorposten**“ **innerhalb** eines Produktionsbereichs flach hingelegt werden: In jedem Produktionsbereich darf nie mehr als ein Krieger sein. **Vorposten können nicht bewegt werden.**

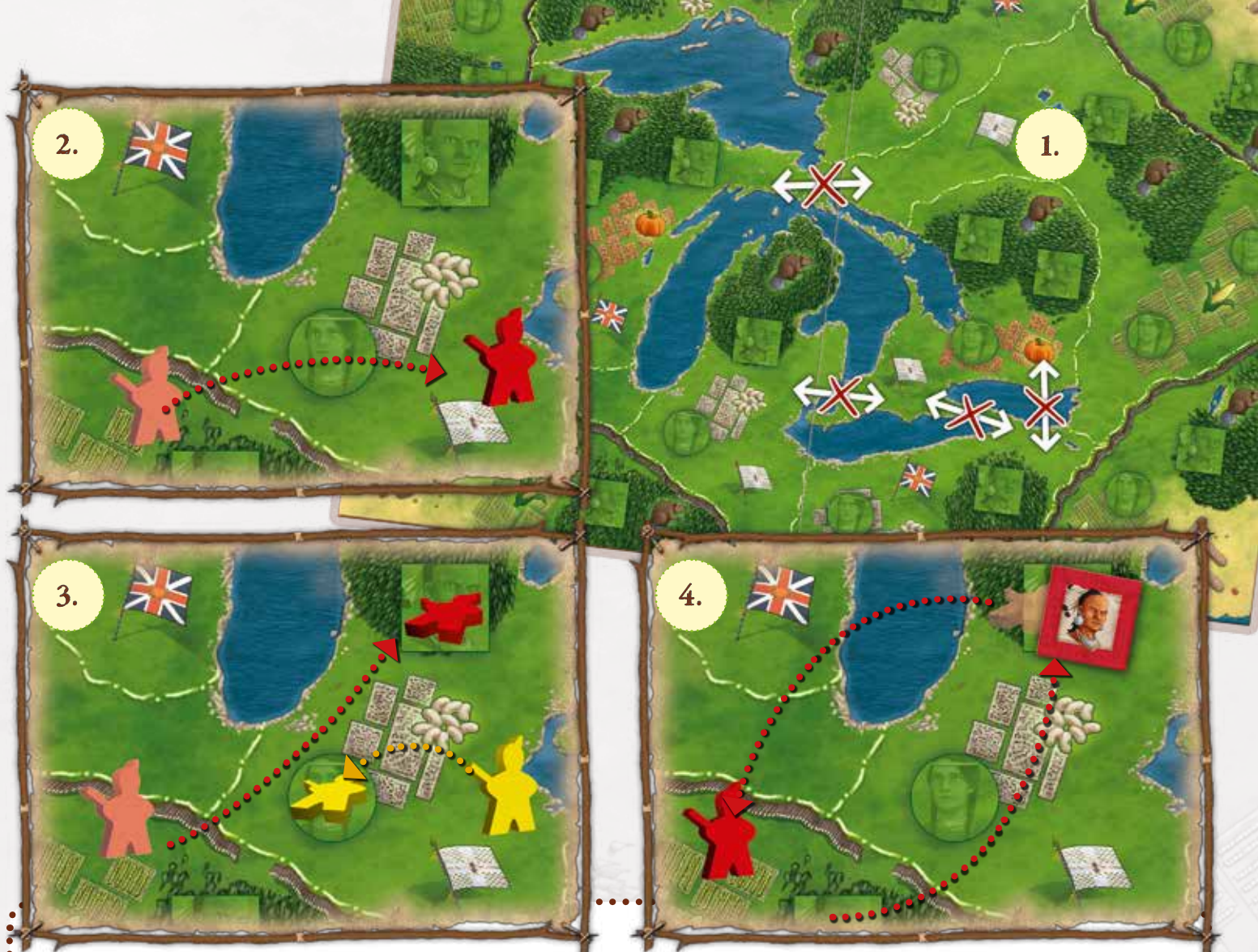
Tipp: Vorposten können in deinem Zug am Ende deiner Bewegungsaktion jederzeit durch Frauen oder Jäger ersetzt werden.

oder

- Aufrecht stehend** außerhalb des Produktionsbereichs als „Wache“ aufgestellt werden: Es gibt keine Beschränkung bezüglich der Anzahl von Wachen, die du in einem Gebiet haben kannst, so lange du noch Krieger verfügbar hast (diejenigen in deinem Langhausbereich zählen also nicht).

Tipp: Deine Wachen können deine Vorposten, Frauen und Jäger vor Angriffen deiner Gegner beschützen (siehe „Kämpfen“ auf Seite 12)

Du kannst wie folgt Aktions- oder Fortschrittsplättchen benutzen, um deine Krieger zu bewegen:



1. Beispiele verbotener Bewegungen. 2. George bewegt einen Krieger in ein angrenzendes Gebiet und stellt ihn dort als Wache auf. 3. George bewegt einen Krieger direkt auf einen Produktionsbereich eines angrenzenden Gebiets und legt ihn dort als Vorposten hin. John bewegt seinen Krieger in einen Produktionsbereich desselben Gebiets, wo dieser zum Vorposten wird. 4. George versetzt einen Vorposten zurück in seine Heimat und ersetzt ihn durch einen Jäger.

1 KRIEGER BEWEGEN

1a. Du kannst deine Krieger bis zu der Gesamtzahl der auf dem benutzten Aktions- oder Fortschrittsplättchen angezeigten Schritte bewegen. Du darfst die Anzahl auf deine Krieger, die auf dem Spielplan sind, beliebig verteilen (wie oben erwähnt, nicht auf deine Vorposten). Beispielsweise könntest du mit dem Aktionsplättchen **3 Bewegungen** 3 verschiedene Krieger um je 1 Schritt bewegen oder 1 Krieger um 1 Schritt und 1 Krieger um 2 Schritte oder 1 Krieger um 3 Schritte.

1b. Für die Bewegung eines Kriegers gibt es 2 Möglichkeiten:

- Er kann sich in ein angrenzendes Gebiet bewegen, **jedoch nicht ins Heimatgebiet eines Gegners.**
- Er kann sich innerhalb seines Gebiets bewegen.

In ein angrenzendes Gebiet:

Ein Krieger kann als Wache in ein angrenzendes Gebiet bewegt oder direkt als Vorposten dort eingesetzt werden.

WICHTIG: DIE SEEN UND DIE FLÜSSE ZWISCHEN DEN GEBIETEN SIND UNPASSIERBAR. KRIEGER KÖNNEN SIE NICHT ÜBERQUEREN.

Innerhalb eines Gebiets:

Ein Krieger, der als Wache fungiert, kann in einen Produktionsbereich innerhalb desselben Gebiets bewegt werden, um zum Vorposten zu werden.

2 UREINWOHNER VERSETZEN

Jederzeit in deinem Zug außer mitten in einer Aktion darfst du irgendeinen Vorposten zurück in dein Heimatgebiet nehmen und ihn sofort durch eine Frau oder einen Jäger ersetzen (abhängig davon, was im Produktionsbereich des Vorpostens angegeben ist).

WICHTIGE REGEL ZU VERSETZUNGEN:

- Du darfst eine Versetzung jederzeit während deiner Züge ausführen, **AUSSER** während einer Aktion. Insbesondere ist es **verboten**, einen Krieger zu bewegen, ihn durch eine Versetzung zurück ins Heimatgebiet zu holen und ihn dann erneut mit derselben Aktion zu bewegen.
- Wenn du möchtest, darfst du einen Vorposten zurück ins Heimatgebiet holen und den Produktionsbereich aber leer lassen (also den Vorposten nicht durch Frau oder Jäger ersetzen).
- In jedem Produktionsbereich kann höchstens 1 Ureinwohner gleichzeitig sein (Ausnahme: Heimatgebiete, siehe Seite 8).
- Versetzungen können nur auf diese Weise durchgeführt werden. Es ist nicht erlaubt, eine Frau oder einen Jäger aus einem Produktionsbereich zurück ins Heimatgebiet zu versetzen.

KÄMPFEN



Kämpfe können **nur** während einer Bewegungsaktion (durch ein Aktions- oder Fortschrittsplättchen) vorkommen, und auch nur, wenn dein Krieger im selben Gebiet wie gegnerische Ureinwohner ist (Krieger, Frauen und/oder Jäger).

1. Du darfst mit deinem Krieger auch die Wache eines anderen Spielers angreifen. Beide Krieger werden verletzt und kommen auf ihre Langhausbereiche.
2. Wenn ein Produktionsbereich von einem gegnerischen Ureinwohner besetzt ist, kannst du ihn mit einem Krieger angreifen.
 - 1a. Wenn der gegnerische Ureinwohner eine Frau oder ein Jäger ist, wird er verletzt und dein Gegner muss ihn auf seinen Langhausbereich umsetzen. Dein Krieger bleibt als Vorposten in dem Produktionsbereich;
 - 1b. Wenn der gegnerische Ureinwohner ein Krieger ist, werden beide Krieger verletzt und werden auf ihre Langhausbereiche umgesetzt.
3. Wenn ein Spieler, der einen Produktionsbereich besetzt, außerdem eine oder mehrere Wachen im selben Gebiet hat, musst du zunächst alle Wachen angreifen, bevor du die Ureinwohner im Produktionsbereich angreifst. Alle Wachen sind Krieger, wenn du also einen davon verletzt, wird auch dein Krieger verletzt. Setz alle verletzten Ureinwohner (deine und die deines Gegners) in ihre Langhausbereiche.



Ringo hat einen Jäger in einem Produktionsbereich ohne beschützende Wachen. **George** greift ihn mit einem Krieger an. Der Jäger ist verletzt und kommt in **Ringos** Langhausbereich. **Georges** Krieger bleibt als Vorposten in dem Produktionsbereich.

Ringo hat 1 Jäger in einem Produktionsbereich und 1 Wache als Schutz. **George** darf den Jäger nicht angreifen, also benutzt er einen Krieger, um stattdessen die Wache anzugreifen. Sowohl **Georges** Krieger als auch Ringos Wache sind verletzt und kommen auf ihre Langhausbereiche. Danach greift **George Ringo** Jäger mit einem zweiten Krieger an, wie im vorigen Beispiel.

KURZ GEFASST

KANNST DU:

- » DICH IN EINEN LEEREN PRODUKTIONSBEREICH BEWEGEN, UNABHÄNGIG VON GEGNERISCHEN WACHEN.
- » DORT KRIEGER ALS WACHEN EINSETZEN, OHNE EINE GEGNERISCHE WACHE ANZUGREIFEN, WENN DU DAS NICHT WILLST.
- » DIE GEGNERISCHEN WACHEN ANGREIFEN, AUCH WENN DU DEN PRODUKTIONSBEREICH DIESES GEBIETS GAR NICHT BESETZEN MÖCHTEST.
- » EINE BEWEGUNG NUTZEN, UM EINEN GEGNERISCHEN UREINWOHNER MIT EINER WACHE ANZUGREIFEN, DIE BEREITS IM SELBEN GEBIET IST.
- » IRGEND EINEN DEINER VORPOSTEN VOR ODER NACH EINER AKTION IN DEINEM ZUG IN DIE HEIMAT VERSETZEN UND IHN DURCH EINE FRAU ODER EINEN JÄGER ERSETZEN (ABHÄNGIG DAVON, WAS DER PRODUKTIONSBEREICH BESAGT).
- » IRGEND EINEN DEINER VORPOSTEN-KRIEGER VOR ODER NACH EINER AKTION IN DEINEM ZUG IN DIE HEIMAT VERSETZEN UND DIESEN PRODUKTIONSBEREICH LEER LASSEN.
- » EIN AKTIONSPLÄTTCHEN BENUTZEN, UM EINEN KRIEGER ZU BEWEGEN UND EINEN VORPOSTEN ZU ERZEUGEN, IHN IN DIE HEIMAT ZU VERSETZEN, IHN DANN ERNEUT MITTELN EINES FORTSCHRITTSPLÄTTCHENS ZU BEWEGEN UND IHN IM SELBEN ZUG ERNEUT IN DIE HEIMAT ZU VERSETZEN (ODER UMGEKEHRT, DA DU EIN FORTSCHRITTSPLÄTTCHEN AUCH ZUERST UND EIN AKTIONSPLÄTTCHEN SPÄTER BENUTZEN DARFST).

DU DARFST NICHT:

- » EINEN VORPOSTEN BEWEGEN.
- » EINEN GEGNERISCHEN UREINWOHNER IN EINEM PRODUKTIONSBEREICH ANGREIFEN, WENN IM SELBEN GEBIET WACHEN STEHEN.
- » EINEN KRIEGER BEWEGEN, DANN IN DIE HEIMAT ZURÜCK VERSETZEN, UND DANN ERNEUT MIT DERSELBEN AKTION BEWEGEN, SELBST WENN DU NOCH BEWEGUNGSPUNKTE ÜBRIG HAST.
- » EINE FRAU ODER EINEN JÄGER AUS EINEM PRODUKTIONSBEREICH AUSSERHALB DEINES HEIMATGEBIETS ENTFERNEN (AUSSER AUFGRUND VON POCKEN).



SPIEL ENDE

Das Spiel endet am Ende des 7. Jahres.

PUNKTE BERECHNEN

1. Decke deine Schildkrötenplättchen auf und zeige die erhaltenen Punkte auf den entsprechenden Wertungsleisten an. Beachte, dass Schildkröten des Levels 5 dir die Wahl zwischen zwei Wertungsleisten lassen.
2. Bei jedem Paar Wertungsleisten zählt nur die Punktzahl, die du auf der Leiste mit dem **niedrigeren** Wert erzielt hast.
3. Zähle diese Punktzahlen deiner beiden Wertungsleistenpaare zusammen.
4. Zähle außerdem 1 Punkt hinzu, falls du noch im Besitz deines Plättchens „Vertauschen“ bist.

Wer die höchste Punktzahl hat, gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt derjenige dieser Spieler, der in der Zugfolge am **niedrigsten** steht.

WIE MAN PUNKTE BEKOMMT

Man kann Punkte auf dreierlei Weise erhalten:

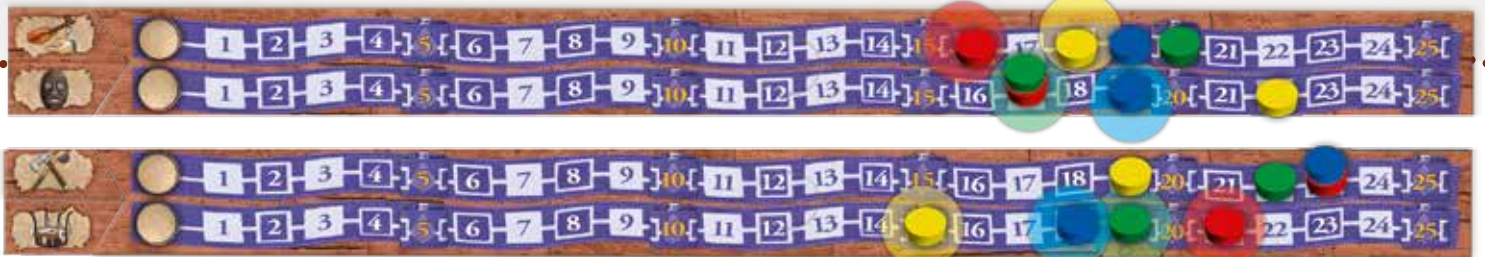
1. Indem man Aktionen ausführt:
 - a. Wirtschaft: **Handeln**-Aktion.
 - b. Kampf: **Kampf**-Aktion.
 - c. Masken: **Maskenzeremonie**-Aktion.
 - d. Ritual: **Ritual**-Aktion.
2. Durch Schildkrötenplättchen.
3. Durch Erwerb von Fortschrittskarten.

WICHTIG: DIE HÖCHSTE PUNKTZAHL PRO LEISTE IST 25. MAN KANN NIEMALS MEHR BEKOMMEN.



ZUGFOLGE

HERVORGEHOBEN:
DER NIEDRIGERE WERT
VON JEDEM LEISTENPAAR



Nur **Ringo** hat sein Austausch-Plättchen genutzt. **Paul** erhält $19 + 18 + 1 = 38$ Punkte, **George** erhält $16 + 21 + 1 = 38$ Punkte, **Ringo** erhält $17 + 19 = 36$ Punkte, **John** erhält $18 + 15 + 1 = 34$ Punkte. **Paul** gewinnt, denn sein Zugfolgeaufsteller ist niedriger als der von **George**.

SCHILDKRÖTEN-PLÄTTCHEN

Man erhält Schildkrötenplättchen, indem man die Kampfaktion ausführt. Die Plättchen bringen bei Spielende Punkte.

Wenn du die Kampfaktion ausführst, zählst du deine Kanus und deine Ureinwohner in Produktionsbereichen, um festzustellen, welche Plättchen dir zustehen:

Plättchen Level 3: Jedes verleiht 1 Punkt auf der angegebenen Wertungsleiste.



Du darfst dieses nehmen, wenn du Frauen in 3 oder mehr Produktionsbereichen hast, einschließlich dem in deiner Heimat;



Du darfst dieses nehmen, wenn du Jäger in 3 oder mehr Produktionsbereichen hast, einschließlich dem in deiner Heimat;



Du darfst dieses nehmen, wenn du 3 oder mehr Kanus im Spiel hast.

Plättchen Level 4: Jedes verleiht 2 Punkte auf der angegebenen Wertungsleiste.



Du darfst dieses nehmen, wenn du Frauen in 4 oder mehr Produktionsbereichen hast, einschließlich dem in deiner Heimat;



Du darfst dieses nehmen, wenn du Jäger in 4 oder mehr Produktionsbereichen hast, einschließlich dem in deiner Heimat;



Du darfst dieses nehmen, wenn du 4 oder mehr Kanus im Spiel hast.

Plättchen Level 5: Jedes verleiht 2 Punkte auf einer der beiden angegebenen Wertungsleisten (deine Wahl).



Du darfst dieses nehmen, wenn du Frauen in 5 oder mehr Produktionsbereichen hast, einschließlich dem in deiner Heimat;



Du darfst dieses nehmen, wenn du Jäger in 5 oder mehr Produktionsbereichen hast, einschließlich dem in deiner Heimat;



Du darfst dieses nehmen, wenn du alle 5 Kanus im Spiel hast.

SCHILDKRÖTENPLÄTTCHEN:

1. Du darfst nur ein Plättchen von jeder der neun Plättchenarten haben.

Beispiel: George hat bereits ein Schildkrötenplättchen Level 3 für Frauen. Eine seiner Frauen wurde durch Pauls Angriff verletzt, also hat er jetzt nur noch 2 in Produktionsbereichen. Sollte er in einem zukünftigen Zug wieder 3 Frauen in Produktionsbereichen haben, bekommt er kein neues Plättchen Level 3 für Frauen.

2. Du kannst mit einer einzelnen Kampfaktion zwar mehr als ein Schildkrötenplättchen bekommen, darfst aber nur jeweils ein Plättchen für Frauen, Jäger und Kanus pro Aktion bekommen.

Beispiel: Ringo hat bereits 2 Jäger und 2 Frauen in Produktionsbereichen, außerdem hat er 4 Vorposten in drei anderen Produktionsbereichen für Jäger und einem Produktionsbereich für Frauen. Bevor er die Kampfaktion ausführt, versetzt er alle Außenposten in seine Heimat und ersetzt sie durch Jäger und eine Frau. Jetzt hat er 5 Jäger und 3 Frauen in Produktionsbereichen, also nimmt er das Plättchen Level 3 für Frauen und das Plättchen Level 5 für Jäger. Wenn er das nächste Mal eine Kampfaktion ausführt, könnte er sich auch das Plättchen Level 4 für Jäger nehmen, falls er dann noch mindestens 4 Jäger in Produktionsbereichen hat.

3. Deine Mitspieler kennen die **Anzahl** deiner Plättchen, aber ihre Werte musst du bis zum Spielende geheim halten! Du deckst sie also erst bei der Endwertung auf. Natürlich darfst du dir deine Plättchen jederzeit ansehen.

FORTSCHRITTSPLÄTTCHEN

Fortschrittsplättchen können mit der Handelsaktion erworben werden (siehe Schritt „b“ bei Handel, Seite 9).

Jedes Plättchen hat drei Effekte:

1. Wenn du es kaufst, erhältst du sofort 1,2 oder 3 Punkte auf der Wirtschaftsleiste, wie auf dem Plättchen angegeben;
2. Wenn du es kaufst, erhältst du sofort 1,2 oder 3 Punkte auf der auf dem Plättchen angegebenen Wertungsleiste. Besagt das Plättchen „niedrigste“ oder „höchste“, kann das auch wieder die Wirtschaftsleiste sein. Um die niedrigste oder höchste Leiste zu ermitteln, suchst du die Leiste, auf der deine Wertungsscheibe auf dem niedrigsten oder höchsten Wert liegt. Bei Gleichstand suchst du dir eine der am Gleichstand beteiligten Leisten aus.

Denke daran, dass die im Schritt 1 auf der Wirtschaftsleiste erhaltenen Punkte zuerst vergeben werden **müssen!**

WICHTIG: FALLS EINE ODER MEHRERE DEINER WERTUNGSLEISTEN BEI 25, SIND, HANDELT ES SICH DEFINITIV UM DIE HÖCHSTE/N. SOLLTEST DU ALSO DORT PUNKTE ERHALTEN, KANNST ABER NICHT ÜBER 25 HINAUS, VERFALLEN DIE PUNKTE FÜR DIE HÖCHSTE LEISTE.

3. Einmal pro Jahr kannst du dein Plättchen umdrehen, um die darauf gezeigte Fähigkeit zu nutzen. Einige Plättchen können nur in bestimmten Situationen genutzt werden, andere zu jeder Zeit während deines Zugs. Alle benutzten Plättchen werden in Phase **2.d: Fortschrittsplättchen vorbereiten wieder umgedreht.**

FORTSCHRITTSPLÄTTCHEN LEVEL 1



KAMPF

Jederzeit während deines Zugs darfst du 1 deiner Krieger 1 Schritt bewegen.



KAMPF ALLIANZ: Nimm ein Flaggenplättchen deiner Wahl. Falls schon jemand anderes eins genommen hat, musst du das andere nehmen. Wenn du schon eins hast, lege das andere in die Schachtel zurück (du kannst nicht gleichzeitig mit den Engländern und den Franzosen alliiert sein!). Wenn du die Kampffraktion ausführst, zählst du alle Gebiete deines Alliierten so, als ob du eine zusätzliche Wache deiner Farbe in diesem Gebiet hättest. Das kann bedeuten, dass du die Mehrheit an Wachen in einem Gebiet bekommst, in dem keinerlei Wachen stehen.



RITUAL

Jederzeit während deines Zugs darfst du dieses Plättchen aktivieren, um die Aktionen deines gewählten Aktionsplättchens in beliebiger Reihenfolge auszuführen, statt von oben nach unten.



RITUAL

Wenn du eine Ritualaktion ausführst, erhältst du 1 zusätzlichen Punkt, **dann** darfst du 1 Krieger um 1 zusätzlichen Schritt bewegen.



MASKE

Wenn du die Aktion Maskenzeremonie ausführst, ziehe zwei Maskenkarten statt einer, dann wirf eine Karte aus deiner Hand ab (das muss keine der gerade gezogenen Karten sein).



MASKE

Wenn du die Aktion Maskenzeremonie ausführst, kannst du eine Maskenscheibe auf ein Feld setzen, das bereits besetzt ist (das bedeutet, dass du dasselbe Feld zweimal hintereinander nutzen kannst).



NIEDRIGSTE

Wenn du die Aktion Handel ausführst, darfst du ein Fortschrittsplättchen kaufen und dafür 1 Ressource deiner Wahl weniger bezahlen.



NIEDRIGSTE

Wenn du die Aktion Handel ausführst, darfst du zwei Ressourcen mehr im Tausch-Schritt tauschen. Außerdem entfällt das Ziehen der Karte zum Überprüfen auf Pocken.



HÖCHSTE

Zu jedem Zeitpunkt deines Zugs darfst du dir eine Tier-Ressource deiner Wahl aus dem Vorrat nehmen.



HÖCHSTE

Zu jedem Zeitpunkt deines Zugs darfst du eine oder zwei **unterschiedliche** Tier-Ressourcen ausgeben, um entsprechend viele Punkte auf **einer** beliebigen Punkteleiste deiner Wahl zu bekommen.

FORTSCHRITTSPLÄTTCHEN LEVEL 2



KAMPF

Zu jedem Zeitpunkt deines Zugs darfst du 1 oder 2 deiner Krieger um gesamt bis zu 2 Schritte bewegen (wenn du mehrere bewegst, muss das zur gleichen Zeit passieren).



KAMPF

Wenn du eine Versetzung ausführst, darfst du einen deiner Vorposten in seinem Gebiet als Wache aufstellen, anstatt ihn in die Heimat zu versetzen.



RITUAL

Wenn du eine Ritualaktion ausführst, erhältst du Punkte entsprechend der höchsten Anzahl an Kriegern, Frauen oder Jägern in deinem Heimatgebiet, statt der normalen Wertung.



RITUAL

Jederzeit während deines Zugs darfst du 1 Punkt zwischen zwei Wertungsleisten deiner Wahl tauschen.



MASKE

Bevor du die Aktion Maskenzeremonie ausführst, nimmst du alle Maskenkarten, die du in diesem Jahr bereits gespielt hast, wieder auf die Hand.



MASKE

Wenn du die Aktion Maskenzeremonie ausführst, kannst du eine deiner Maskenkarten so nutzen als ob sie der Typ deiner Wahl wäre.



NIEDRIGSTE

Zu jedem Zeitpunkt deines Zugs darfst du 3 Ressourcen ohne Handelsaktion tauschen. Außerdem entfällt bei diesem Handel das Ziehen der Karte zur Überprüfung auf Pocken.



NIEDRIGSTE

Wenn du die Aktion Handel ausführst, darfst du ein Fortschrittsplättchen kaufen, indem du zwei Ressourcen deiner Wahl weniger bezahlst.



HÖCHSTE

Zu jedem Zeitpunkt deines Zugs darfst du 1 Tier- und 1 Gemüse-Ressource deiner Wahl aus dem Vorrat nehmen.



HÖCHSTE

Zu jedem Zeitpunkt deines Zugs darfst du bis zu 3 **unterschiedliche** Gemüse-Ressourcen ausgeben, um entsprechend viele Punkte auf **einer** beliebigen Punkteleiste deiner Wahl zu bekommen.

FORTSCHRITTSPLÄTTCHEN LEVEL 3



KAMPF

Zu jedem Zeitpunkt deines Zugs darfst du 1 bis 3 deiner Krieger um gesamt bis zu 3 Schritte bewegen (wenn du mehrere bewegst, muss das zur gleichen Zeit passieren).



NIEDRIGSTE

Zu jedem Zeitpunkt deines Zugs darfst du 1 deiner Aktionsplättchen auf die Gegenseite drehen.



KAMPF

ALLIANZ: Nimm ein Flaggenplättchen deiner Wahl. Falls schon jemand anderes eins genommen hat, musst du das andere nehmen. Wenn du schon eins hast, musst du das andere in die Schachtel zurück legen (du kannst nicht gleichzeitig mit den Engländern und den Franzosen alliiert sein!). Wenn du die Kampfaktion ausführst, zählst du alle Gebiete deines Alliierten so, als ob du eine zusätzliche Wache deiner

Farbe in diesem Gebiet hättest und du gewinnst im Fall von Gleichständen, in allen Gebieten. Das kann bedeuten, dass du die Mehrheit an Wachen in einem Gebiet bekommst, in dem du keine Wache hast und jeder deiner Gegner höchstens je 1 Wache stehen hat.



NIEDRIGSTE

Wenn du die Aktion Handel ausführst, darfst du ein Fortschrittsplättchen kaufen, indem du drei Ressourcen deiner Wahl weniger bezahlst.



HÖCHSTE

Zu jedem Zeitpunkt deines Zugs erhältst du 2 Ressourcen deiner Wahl und 1 Biberplättchen aus dem Vorrat. Die beiden Ressourcen können gleich oder unterschiedlich sein.



RITUAL

Wenn du eine Ritualaktion ausführst, darfst du 1 zusätzlichen Ureinwohner aus deinem Langhausbereich in dein Heimatgebiet versetzen, und dann erhältst du 1 zusätzlichen Punkt.



HÖCHSTE

Zu jedem Zeitpunkt deines Zugs darfst du deine fünf **unterschiedliche** Ressourcen ausgeben, um die entsprechende Anzahl Punkte auf **einer** Wertungsleiste deiner Wahl zu erhalten.



RITUAL

Jederzeit während deines Zugs darfst du 1 Ureinwohner deiner Wahl aus deinem Langhausbereich in dein Heimatgebiet versetzen.



MASKE

Wenn du die Aktion Maskenzeremonie ausführst, erhältst du 1 zusätzlichen Maskenpunkt (sogar wenn du deinen Maskenstein auf kein Feld gelegt hast).



MASKE

Wenn du die Aktion Maskenzeremonie ausführst, kannst du so werten, als ob du 1 zusätzliche Maskenkarte eines Typs deiner Wahl auf der Hand hättest.



STAMMES- FÄHIGKEITEN



CAYUGA: Zu Beginn des Spiels nimmst du dir den Cayuga-Marker und legst ihn in dein Langhaus. Wenn deine Frauen durch einen gegnerischen Krieger angegriffen werden, kommen sie in dein Heimatgebiet statt in dein Langhaus.

HINWEIS: DIESE FÄHIGKEIT GILT NICHT BEI DEN POCKEN.

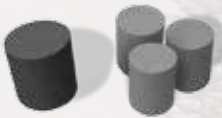


FOX: Bei der Handelsaktion darfst du bis zu 2 Fortschrittsplättchen erwerben.



MOHAWK: Du beginnst das Spiel mit dem Schwarzen Krieger in deinem Heimatgebiet, zusätzlich zu deinen 5 normalen Kriegeren. Wird er von einem gegnerischen Krieger angegriffen, kommt er in dein Heimatgebiet statt in dein Langhaus. Der Krieger, der angegriffen hat, wird wie üblich verletzt.

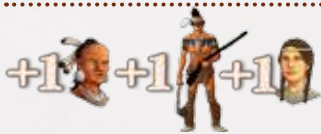
WICHTIG: WENN DU EINEN GEGNERISCHEN KRIEGER MIT DEM SCHWARZEN KRIEGER ANGREIFST, KOMMT DER SCHWARZE KRIEGER IN DEINE HEIMAT ZURÜCK, KANN ABER WÄHREND DER AKTUELLEN AKTIVIERUNG NICHT MEHR BEWEGT WERDEN.



OJIBWA: Bei Spielbeginn nimmst du dir den schwarzen Aktionsmarker statt einem deiner Farbe. Sobald du ihn benutzen möchtest, darfst du sofort noch einen Aktionsmarker benutzen. Das bedeutet, dass du 1x pro Jahr 2 Aktionen nacheinander ausführen darfst.



ONEIDA: Du beginnst das Spiel mit einem Fortschrittsplättchen des Level 1 oder Level 2 deiner Wahl aus denen, die vor dem Spiel aussortiert wurden. Du wertest die Siegpunkte, die dieses Plättchen verleiht, jedoch nicht.



ONONDAGA: Du beginnst mit 6 Ureinwohnern jeder Sorte in deinem Heimatgebiet statt 5.



OTTAWA: Dein Plättchen Heiliges Feuer wird nie auf die Ritualseite gedreht.



SENECA: Du beginnst mit 2 Plättchen „Vertauschen“, also kannst du 2x im Spiel Plättchen vertauschen. Jedes ungenutzte Plättchen ist bei Spielende 1 Punkt wert.



SHAWNEE: Du beginnst mit 1 Krieger weniger (4 statt 5). Du brauchst 1 Frau, Jäger oder Kanu weniger, um Schildkrötenplättchen nehmen zu können.



TUSCARORA: Lass deine Krieger auf der grauen Seite, selbst wenn sie im Spiel sind. Wird dein Jäger durch einen gegnerischen Krieger angegriffen, schlägt er

zurück: Der gegnerische Krieger wird verletzt und kommt in den Langhausbereich des Gegners.

WENDAKE

Autor: **Danilo Sabia**

Illustrationen: **Alan D'Amico**

Gestaltung: **Paolo Vallergera - Scribabs**

Entwicklung: **Post Scriptum**

Historische Beratung: **Angelo Lacerenza**

Englische Regel: **Mario Sacchi & William Niebling**

Deutsche Übersetzung: **Michael Kröhnert**

Veröffentlicht 2017 von **Placentia Games**

„Dank für eine ungeheure Menge Testpartien an: meine Familie (Lella, Elisa Lilith, Alessandra und Claudia); die „Otter“ von Ludiverso (Morgana, Thomas, Gigi, Mauro, Abramo, Marco, Dario und Antonio); meine Freunde (Lucy, Renato, Max, Davide, Ivan, Stefano, Erika, Yuri, Dario, Stefania, Frank, Paolo, Sabrina, Stefano, Jonathan, Alberto, Paola, Giulio); meine Feuerwehrkollegen (Mario Brami, Toscan Alessandro, Fenaroli Emiliano, Lappano Giuseppe, Lomboni Matteo, Zampa Daniele, Cinelli Francesco, Caia Luigi, Balarini Paolo Giuliano, Campo Giuseppe, Cornolti Davide, Pedrini Mattia, Santarelli David); die Leute von Fattore K (Thomas, Corrado, Paolo, Daniele und alle anderen); die Leute von GiocaTorino (Ugo, Laura, Max, Debora Lamadiluce, Valentina, Claudio, Michele, Alessandro); die ersten Blogger, die es in IdeaG getestet haben (Marco und Beppe, I Giullari, TeOoh und vor allem Dado Critico, der als erster an mich geglaubt hat!).“

Und zu guter Letzt danke ich allen Kampagnen-Backern, insbesondere: Paolo, Cristiano, Jugg75 und BlackJack, den vielen Bloggern (siehe unten) für fantastische Besprechungen und allen ... die ich vergessen habe!“

Danilo Sabia

Placentia Games und Post Scriptum danken den Spielclubs SlowGame, I Custodi del Lago, Ludoteca Galliatese, Dadi Ducali, Spazio Gioco, Club del gioco MAST und allen anderen Spieltestern, die geholfen haben, vor allem Renata (aber auch Dan, Max und allen anderen). Wir danken außerdem Andrea Bianchin, Andrea Pomelli, dem BTREES-Team, Stefania Niccolini, Marco Canetta, Pietro Cremona, Riccardo Pellitteri, La Tana dei Goblin, Nerdando, Giochi Sul Nostro Tavolo, Board Game Friends, Il Gioco, Il Nano Borbone, Gioconomicon, Idee Ludiche, Il Meeple con la camicia, Geek.Pizza, Giochi Guidati, Cliquenabend, Kick in 5, Learn to Play, Slickerdrips, Marguerite Cottrell, Board Game Alliance, Board Game Closet, Brettspielbox und allen anderen Spielern, die das Spiel bei unseren Veranstaltungs-Demos ausprobiert haben.

Und ganz zuletzt der wichtigste Dank an alle Backer, die an uns geglaubt und uns bei dieser spannenden Kampagne begleitet haben! Danke euch!

Franco, Sandro, Mario, Matteo und Marco