Es wird im Uhrzeigersinn gewechselt, ohne Startspielerwechsel.
Jede der Runden besteht aus 1 Zug je Spieler.

**Ablauf eines Spielzuges:**

**ENTWEDER** **NIMM 2 Terrain-Karten:**

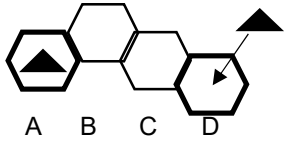
**WÄHLE** 2 Terrain-Karten aus der Auslage, die direkt nebeneinander liegen, auf die Hand. Es gibt kein Hand-Limit.
**FÜLLE** die Lücken der Reihe von links nach rechts auf.
Ist der Nachziehstapel leer, wird der Ablagestapel gemischt.

**ODER** **PLATZIERE 1 LAGER:**

Dazu bedarf es einer Ausgangs-Station (Lager).
**WÄHLE** 1 deiner Lager auf einer Landschaft UND ein freies Terrain-Feld (frei = ohne Lager, kein Wasserfeld).
Das Ziel-Feld kann beliebig weit entfernt liegen.
**SPIELE** für jedes Feld zwischen beiden Feldern je 1 passende Terrain-Karte von der Hand aus und auch für die Landschaft des schon bestehenden Lagers und des Zielfeldes.
**ZEIGT** eine Karte 2 Landschaften, hast du die Auswahl.

- Ist die Ausgangs-Station das vor Spielbeginn platzierte START-LAGER, darf die gezahlte Karte beliebiges Terrain zeigen.
- Das Durchqueren von zusammenhängenden Wasser-Feldern kostet insgesamt 1 Karte mit Wasser-Terrain.
- Felder mit fremdem Lager darf man passieren, muss aber die dafür gezahlte Karte an den Lager-Besitzer zahlen, der diese auf die Hand nimmt. Ist es das START-LAGER einer fremden Person, darf die gezahlte Karte beliebig sein.
- Alle ausgespielten Karten kommen auf den Ablage-Stapel.
- VERSETZE dein LAGER von ganz links auf deinem Tableau auf das soeben bezahlte ZIEL-Feld.
  LIEGT in der ZONE (Gruppe gleichfarbiger Felder), in der du dein Lager platziert hast, noch mind 1 BEERE, so nimm sie und lege sie links neben dein Tableau.

Beispiel:




A = Ausgangs-Lager — Kosten:
B = Zwischen-Feld
C = Zwischen-Feld — 4 Karten
D = Ziel-Feld für Lager

Achtung: *Platzierst du später in selber Zone mit Beeren noch 1 Lager, erhältst du eine evtl. noch vorhandene Beere auch noch.*

- FÜHRE den EFFEKT aus, den die Platzierung auslöst.




Diese Lager kommen auf Landschaften.

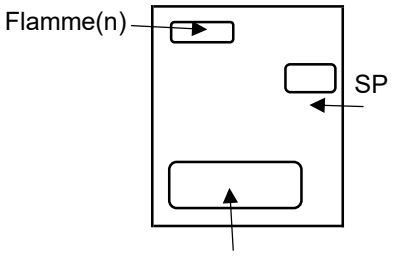
Je nachdem, wo dein neues Lager herkommt (1. - 8.), ist der Effekt wie folgt:

1. kein Effekt
2. / 4. / 6.: **WÄHLE** 1 neues ZIEL-Plättchen aus der Auslage oder verdeckt. **LEGE** es auf das nächste freie Feld von links auf dein Tableau. Ggf. ist die Auslage aufzufüllen.
3. / 5. / 7.: Du **DARFST** 1 Terrain-Karte von der Hand halb dort unter dein Tableau legen, wo das Lager herkam. Eine Hälfte der Karte muss (nach deiner Wahl) sichtbar sein. Das Terrain und/oder aufgedruckte Ressource wirken ggf. auf alle oberhalb liegenden unerfüllten Ziel-Plättchen.
8. Das Spielende ist ausgelöst. Erhalte 1 Flamme in der Wertung.

**Ende des Spielzuges:**

- **PRÜFE** deine Ziele auf Erfüllung. Wenn erfüllt, dann schiebe das Ziel nach oben UND nimm 1 Terrain-Karte vom Nachzieh-Stapel auf die Hand.
- Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist dran.

**ZIEL-PLÄTTCHEN erfüllen:**




- ➞ Jede Terrain-Karte unter deinem Tableau zählt wie ein Lager in entsprechender Zone auf jedem deiner Ziele.
- ➞ Ein Terrain oder eine Ressource kann Bedingungen mehrerer Ziele erfüllen.
- ➞ Zeigt ein Ziel mehrere verschiedene Landschafts-Symbole, müssen diese je Symbol in anderen Zonen liegen.
  (z.B. brauchen 2 Baum-Symbole mind. je 1 Lager in 2 separaten Baum-Zonen)
- ➞ Zeigt ein Ziel mehrere Wasser-Symbole, musst du entspr. viele Lager an verschied. Wasser-Zonen angrenzend haben. Das selbe Lager kann an mehreren Wasser-Zonen angrenzen.
- ➞ Zeigt ein Ziel mehrere Ress.-Symbole, musst du Lager an entsprechend vielen Ressourcen-Symbolen haben.

**SPIEL-ENDE:** Platziert jemand sein letztes Lager, endet die Partie nach der laufenden Runde.

Unerfüllte Ziel-Plättchen sind abzuwerfen. Es erfolgt die Wertung:

**1)** SP aus erfüllten Ziel-Plättchen
**2)** Je 1 SP je Flamme …
a) auf Ziel-Plättchen
b) auf Karten unterhalb deines Tableaus
c) wenn letztes eigenes Lager platziert (siehe Tableau rechts) wurde
4 SP für die Person mit den meisten Flammen (Patt: 4 SP für jeden)
**3)** Je 4 SP pro Gruppe aus mind. 2 eigenen zusammenhängenden Lagern
**4)** 2 SP pro erhaltenem Beeren-Marker
2 SP pro sichtbarer Beere auf Karten unterhalb deines Tableaus

Wer die meisten SP erzielt, hat gewonnen.
*Patt: Beteiligter mit meisten Terrain-Karten auf der Hand siegt.*

**Symbole auf den 55 Terrain-Karten:**

| | | | |
|---|---|---|---|
| kein Symbol | 19 | Artefakte (grau) | 5 |
| Beere | 12 | Kristalle (lila) | 5 |
| Flamme | 14 | Farbstoffe (blau) | 0 |

**SZENARIEN:**

In jedem Szenario gibt es ein bestimmtes Ereignis, das immer wieder passiert. Machst du die Aktion "2 Karten nehmen", füllst du die Reihe mit Karten vom Nachzieh-Stapel (liegt auf Ereignis) auf, nicht vom nun auch vorhandenen Vorrat.

Nimmst du die letzte Karte vom Nachzieh-Stapel (hat 6, 8, 10 Karten bei 2, 3, 4 Spielern), wird sofort das Ereignis ausgelöst. Danach bildest du einen neuen Nachzieh-Stapel, indem du verdeckt entsprechend viele Karten vom Vorrat ziehst (wie oben) und auf das Ereignis-Plättchen legst.

**BELOHNUNG für ZIELE:** ZIEHE die Terrain-Karte vom Vorrat, nicht vom Nachzieh-Stapel. Ist der Vorrat leer, mische alle Karten vom Ablage-Stapel und lege diesen als neuen Vorrat bereit.

**PLÄTTCHEN + MARKER:** Sollst du durch ein Ereignis Plättchen platzieren oder Marker nehmen, die leer sind, überspringe einfach den Ereignis-Teil.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 06.08.26

**FLUT:** Immer wenn du das Ereignis auslöst, lege 1 WASSER-Plättchen auf 1 freies Nicht-Wasserfeld auf der Landschaft, das an Wasserfeld angrenzt.
Wird dadurch eine Zone geteilt, lege die Beeren in die größere der beiden Zonen. Sind beide Zonen gleich groß, verteile die Beeren gleichmäßig. Bei ungerader Beerenanzahl bekommt eine zufällige Zone 1 Beere mehr.

- ➞ Erhalte wie gewohnt Punkte für erfüllte Ziele und Flammen.
- ➞ Erhalte 3 Punkte pro WALD- oder BERGZONE, in der du mind. 1 Lager hast.
- ➞ Erhalte 4 Punkte pro Paar aus 1 Beere und 1 Artefakt.
  Nicht zu Paaren zugeordnete Beeren bringen je 2 SP.
- ➞ Gruppen aus mind. 2 eigenen Lagern werten nicht extra.

**VULKAN:** Immer wenn du das Ereignis auslöst, lege 1 LAVA-Plättchen auf ein freies Nicht-Wasserfeld auf der Landschaft, das an den Vulkan oder ein anderes Lava-Plättchen angrenzt.
Wird dadurch eine Zone geteilt, lege die Beeren in die größere der beiden Zonen. Sind beide Zonen gleich groß, verteile die Beeren gleichmäßig. Bei ungerader Beerenanzahl bekommt eine zufällige Zone 1 Beere mehr.
Beim Platzieren eines Lagers dürft ihr nicht Lava-Plättchen / Vulkan passieren.

- ➞ Erhalte wie gewohnt Punkte für erfüllte Ziele und Flammen.
- ➞ Erhalte 2 Punkte pro WASSERZONE, zu der du mind. 1 Lager angrenzend platziert hast. Erhalte 2 Punkte pro eigenem Lager angrenzend zum ersten (Start) Lager einer anderen Person.
- ➞ Erhalte 3 Punkte pro Paar aus 1 Beere und 1 Flamme.
  Nicht zu Paaren zugeordnete Beeren bzw. Flammen bringen je 2 bzw. 1 SP.
- ➞ Gruppen aus mind. 2 eigenen Lagern werten nicht extra.

**WASSER-DÖRFER:** Machst du die Aktion "Lager platzieren", darfst du 1 Lager auch auf einem freien Wasserfeld platzieren. Spiele dafür 1 Wasserkarte aus. In jeder Wasser-Zone darf nur 1 einziges Lager sein = Wasserdorf. Wasserdörfer sind ggf. Startfelder und kosten 1 Wasser-Karte. Wer eine solche Zone durchquert, muss 1 Wasser-Karte geben.
Immer wenn du das Ereignis auslöst, DARF jede Person mit mind. 1 Wasserdorf genau 1 Terrain-Karte von der Hand ablegen und so viele Fischmarker nehmen, wie sie Wasserdörfer hat. Fischmarker in Zugreihenfolge nehmen, beginnend mit der Person, die das Ereignis auslöste.

- ➞ Erhalte wie gewohnt Punkte für erfüllte Ziele (je 2 bis 8 SP) und Flammen.
- ➞ Prüft je Wasserzone, wer die meisten Dörfer angrenzend zu dieser Zone hat. Dafür gibt es 6 Punkte, bei Patt je Beteiligtem 3 Punkte.
- ➞ Wasserdörfer gelten nicht als angrenzend zu ihrer eigenen Wasserzone.
- ➞ Erhalte 3 Punkte pro Paar aus 1 Beere und 1 Farbstoff (blau).
- ➞ Erhalte 3 Punkte pro Fisch, den du gesammelt hast.