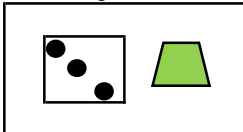


Es werden 12 Runden gespielt, wobei die Spieler gleichzeitig ihre Aktionen machen. Am Ende jeder Runde legt man 1 Zelt-Marker auf seinen aktuellen Platz auf der Landschaft. Sobald alle Spieler ihr 12. Zelt platziert haben, endet das Spiel mit der Zählung der Siegpunkte (SP). Asteern = rechter Randstreifen (Ziel).

- Ablauf einer Runde:**
- Jeder Spieler wirft ALLE seine Würfel auf einmal. Man darf erneut würfeln, aber nur vor den Aktionen UND NUR mit ALLEN Würfeln.
  - Jeder Spieler setzt seine Würfel auf Aktionen und / oder Kreaturen-Karten der eigenen Auslage (die Karawane).
  - Damit kann er Aktionen ausführen. Jede Aktion muss abgeschlossen sein, bevor eine andere folgt.
  - Sobald ein Spieler einen Würfel eingesetzt hat, darf er die Aktion nicht mehr rückgängig machen oder den Würfel vor der nächsten Runde bewegen.
  - Jede Aktion kann nur 1-mal je Runde ausgeführt werden.

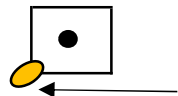
Auch virtuell kann kein Würfel mehr als 6 Augen haben.



z.B.: ziehe auf eine Ebene

- Jede Aktion zeigt eine Würfel-Seite mit einem MINDEST-Augenwert für diese Aktion. Rechts daneben sind die Effekte abgebildet, die sofort aktiviert werden (optional: wie viele man davon tatsächlich ausführt).
- Die Reihenfolge der Effekte ist frei wählbar.
- Sind 2 Würfel-Werte nebeneinander vorgegeben, müssen diese beide erfüllt werden.

**AKTIONSKOSTEN:**



- Ist unten LINKS auf dem Würfel-Symbol ein Symbol für Nahrung / Taschen / Münzen zu sehen, ist die angezeigte Ressource zusätzlich zu zahlen.
- Es ist nicht Pflicht, alle Würfel in einer Runde auch einzusetzen.

**NEBEN-AKTIONEN:**

- Man kann beliebig viele NEBEN-Aktionen machen, da diese generell keine Würfel erfordern.

- Hand-Karten abwerfen: 1 Karte abwerfen = 1 Nahrung erhalten  
3 Karten abwerfen = 1 Münze erhalten
- Eigene Karawane auf bis max. zu 12 Kreaturen erweitern (in der Regel):  
LEGE 1 Kreatur von der Hand offen vor dir ab.  
ZAHLE die oben links angegebenen Kosten.  
Alle Aktionen und Effekte der Kreaturen-Karte sind sofort verfügbar.

**Ende einer Runde:**

- Haben alle Spieler gepasst, wird die nächste Runde vorbereitet:

**1) MARKT- und ZOMBIE-Tableaus:**

Alle Spieler-Marker auf Feldern oberhalb eines Handels- oder Angriffs-Symbols werden um 1 Feld nach unten geschoben. Handels-Symbole = Münzen oder Taschen, Angriff = Schwert.



Erreicht ein Marker o.a. Symbol, rutschen alle Marker dieser Spalte auf das Symbol. **Die Spalte ist nicht mehr verfügbar.**

**2) ZELTE:** Jeder Spieler setzt ein Zelt auf das Feld, auf dem sich sein Karawanen-Marker befindet. Dort gibt es kein Limit für Marker bzw. Zelte, von wem auch immer.

**3) Kreaturen-Karten und Landschafts-Effekte:**

Jeder Spieler erhält die Belohnungen, die auf den Kreaturen-Karten in seiner Karawane angegeben sind, wenn er auf bestimmten Feldern zeltet.

**4) Landschafts-Effekte:**

Wenn ein Spieler auf ein Feld mit WEISSEM TURM, FRUCHT-SYMBOL oder SCHATZ-SYMBOL ein ZELT einsetzt UND dort zuvor noch KEIN eigenes ZELT hat, gilt:

- Weißer Turm:** Der Spieler zieht 3 Karten.
- Frucht:** Der Spieler nimmt 1 Frucht-Plättchen. LEGT man 1 Frucht auf eine Kreaturen-Karte, bleibt die Frucht dort liegen und ab sofort gilt dort immer Augen-Wert 1.
- Schatz:** Der Spieler deckt 1 zufälliges Schatztruhen-Plättchen auf. Zeigt es eine Tasche / Frucht / Münze, nimmt er diese Ressource sofort. Das Schatz-Plättchen verdeckt behalten.

**5) Alle Spieler führen den Runden-Beginn durch.**

Es gibt Kreaturen-Karten mit "zu Runden-Beginn"-Effekten, die vor den danach folgenden Aktionen anfallen.

**SPIEL-ENDE:**

- Nach 12 Runden endet das Spiel.
- Es sind noch beliebig viele NEBEN-Aktionen erlaubt.
- Die Spieler zählen ihre SP und notieren sie auf dem Block. Wer die meisten SP erzielte, gewinnt die Partie.  
*Patt: Der Beteiligte mit mehr Markern auf Markt- und Zombie-Tableau siegt.*

**AKTIONEN:**

**REISEN:**

- BEWEGE deinen Karawanen-Marker auf ein benachbartes Landschafts-Feld des angezeigten Gelände-Typs. Bewegung ist nur orthogonal in jede Richtung möglich.

EBENEN sind alle Felder ohne Canyon, Berg oder See. Alle WOLKEN-Felder, ganz ASTEERN und alle WEISSEN TÜRME gelten als EBENE (außer ein weißer Turm ist auf einem anderen Gelände-Typ).

Sollte eine Reise-Aktion VERTIKAL erlauben, gilt das nur für auf oder ab in der selben Spalte.



Felder mit Zombie-Symbol bringen beim Passieren oder Belegen 1 Zombie-Plättchen ein, das auf das eig. Spieler-Tableau kommt. Durch Angriff kann man es wieder loswerden.

**RESSOURCEN:**

ERHALTE abgebildete Ressourcen in genannter Menge.

**KARTEN ZIEHEN:**

ZIEHE angegebene Anzahl Karten. Ist ein Hand-Symbol dabei, behältst du davon nur so viele, wie Hand zeigt.

**MARKT:**

- TÄTIGE einen am Markt verfügbaren Handel (erlaubte Spalte). Dazu ist eine bestimmte Anzahl Münzen / Taschen abzugeben. ERHALTE gleich viel Nahrung PLUS 2 dafür.
- SETZE 1 Marker in das oberste Feld der genutzten Spalte. Je Spalte kann jeder Spieler nur 1 Handel machen. Jede Spalte zeigt SP für dort liegende Marker an. Siehe auch Rundenende!

**ANGRIFF:**

- Ist dein Karawanen-Marker auf einem Feld mit Zombie-Symbol, aber es ist NOCH KEIN ZELT dort, dann kannst du 1 beliebigen Zombie auf dem Zombie-Tableau angreifen.



Zombie-Symbol



- SETZE Würfel auf eine beliebige Anzahl von Angriffs-Aktionen deines Tableaus und/oder auf Karten deiner Karawane, bis die Augensumme inkl. evtl. Boni mind. die Stärke des Zombies erreicht. Auf deinem Tableau / Karten sind Angriffs-Aktionen mit einem Schwert markiert.





- Nach dem Angriff SETZT du 1 Marker auf das oberste Feld der gewählten Spalte des Zombie-Tableaus + WIRFST 1 deiner Zombie-Plättchen ab (MUSS).
- Jeder Spieler kann jeden Zombie (einer bestimmten Spalte) nur 1-mal angreifen. Solange kein Spieler-Marker auf dem Schwert-Symbol einer Spalte liegt, ist diese Spalte noch offen für Angriffe anderer Spieler.

**Landschafts-Felder:**

Gegner. ZELTE + Karawanen: Auf Landschafts-Feldern befindliche Zelte anderer Spieler werden bei eigener Bewegung ignoriert, egal was man dort macht. Ebenso werden Karawanen-Marker ignoriert.

Eigene ZELTE + Karawanen: Hat man schon 1 Zelt auf einem Weißen Turm / Frucht-Symbol / Schatz-Symbol, kann man dort keine Belohnungen mehr erhalten. Hat man ein eigenes Zelt auf einem Bedrohungs-Feld (Zombie), kann man dort keinen Zombie mehr angreifen. Man kann aber durchaus ein weiteres Zelt hinterlassen.

Bedrohungs-Felder: Das Passieren oder Betreten bringt ein Zombie-Plättchen ein. Setzt man ein Zelt dort ein, nimmt man aber kein weiteres Zombie-Plättchen dafür.

Gelände-Typen: Die 4 Typen = EBENE (alles, was nicht Berg, See, Canyon ist), EBENE / CANYON / SEE / BERG.    

Wolken: Sie gelten als Ebene. Es gibt ggf. Interaktion mit Karten.

Bewegung nach Asteern: Der ASTEERN-Streifen (rechts an der Landkarte) gilt als EIN großes Feld, angrenzend zu allen 6 Feldern der linken Spalte. Wer in Asteern ist, kann sich nicht mehr bewegen. Am Ende jeder Runde setzt man trotzdem dort immer 1 Zelt ein.

**SCHLUSS-WERTUNG:**

<b>a.</b> Asteern erreicht:	5 SP	<b>e.</b> Eig. Marker auf Markt-Tableau:	je 1-14 SP
<b>b.</b> Entfernung ab Start bis Zielfeld (max. 25):	je 1 SP*	<b>f.</b> Karten in eig. Karawane:	je x SP
<b>c.</b> Felder mit eig. Zelt:	je 1 SP*	<b>g.</b> Schätze:	je x SP
<b>d.</b> Eig. Marker auf Zombie-Tableau:	je 1-12 SP	<b>h.</b> Zombie-Plättchen	je minus 1 SP

\*je Feld

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 14.06.26