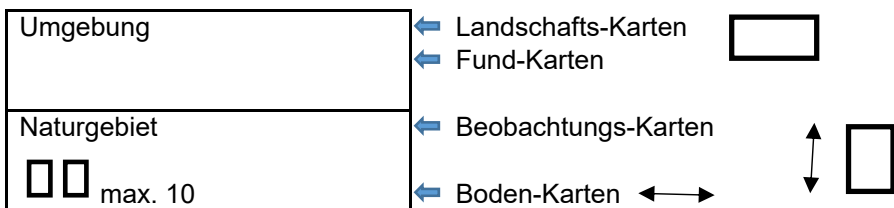


Ihr spielt zu 2 / 3 / 4 Spielern 6 / 6 / 8 Runden im Uhrzeigersinn.
 Jeder Spieler befüllt im Laufe des Spiels 2 Bereiche vor sich:
 Der Startspieler-Marker wird nach jeder Runde weitergegeben.



Ablauf einer Runde (jeder Spieler spielt alle seine Wander-Plättchen aus):

♦ **Spielzug: Genau 1 AKTION (MUSS): Steck 1 WANDER-PLÄTTCHEN ...**

ENTWEDER in ein Randfeld des Wander-Plans
 ODER in ein Randfeld des Lagerplans
 ODER lege es auf eine freie Bank des Lagerplans.

AKTIONEN: WANDERPLAN

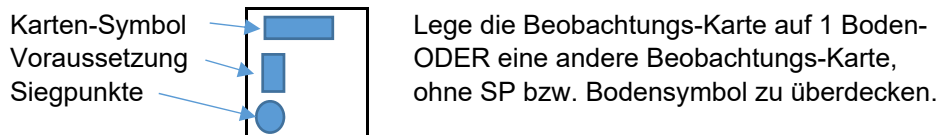
1) Nimm 1 Karte, indem Du so viele Felder vor dem Wander-Plättchen abzählst, wie dieses Plättchen vorgibt (1 / 2 / 3 / 4 / ? = 1 ... 4) UND vom Zielfeld die dort liegende Karte auf die Hand nimmst, wenn vorhanden.
 Fülle die Leerfläche vom zugehörigen Stapel (W / S / E) auf, wenn möglich.



2) Danach darfst Du 1 beliebige Deiner Hand-Karten ausspielen, d.h., in Deine Umgebung oder in Dein Naturgebiet legen. Es gelten folgende Regeln:

Boden-Karten: Links / rechts neben schon ausliegende Bodenkarte legen. Diese Karten liegen immer ganz unten im Naturgebiet. Max. 10 Bodenkarten darfst Du ausliegen haben.

Beobachtungs-Karten: Erfülle alle Voraussetzungen der Karte: Alle benötigten Symbole müssen in Deinem Naturgebiet sichtbar sein.



- ♦ Ist nur 1 Voraussetzung gefordert, lege die Beob.-Karte auf eine Karte mit dem geforderten Symbol in Deinem Naturgebiet.
- ♦ Sind 2 oder mehr Voraussetzungen gefordert, müssen alle Symbole in Deinem Naturgebiet sichtbar sein. Eines der Symbole wird mit der Beob.-Karte abgedeckt.
- ♦ Ist eine Voraussetzung ein Boden-Symbol, darf die Beob.-Karte direkt auf eine passende Boden-Karte gelegt werden ODER auf die oberste Beobacht.-Karte in einer Spalte mit dem benötigten Symbol.
- ♦ Ist ein Pfeil neben der Voraussetzung, muss die Beob.-Karte so gelegt werden, dass neben ihr die Spalte das benötigte Symbol zeigt.
- ♦ Zeigt eine Karte ein Symbol mit Pfeilen < > und auch eins ohne Pfeil, darfst Du entscheiden, ob Du ggf. die Karte auf das Symbol ohne Pfeil legst.

FEHLT ein benötigtes **SYMBOL**, darfst Du 2 beliebige Hand-Karten abwerfen, um 1 benötigtes Symbol zu ignorieren. Das darfst Du ggf. mehrfach machen. Aber mind. 1 vorausgesetztes Symbol muss immer sichtbar sein. Abgeworfene Karten kommen in beliebiger Reihenfolge unter ihre Stapel.

Landschafts-Karten:



Diese Karte kommt in Deine Umgebung. Du musst eines Deiner ungenutzten Weg-Plättchen darunter ablegen.

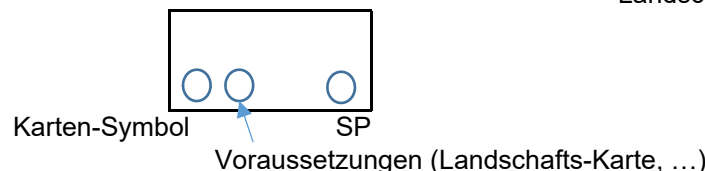
Karten-Symbol Voraussetzungen (Weg-Pl., ...) Drehe das Plättchen so um, dass das Wegsymbol nicht zu sehen ist.

Sollte mehr als ein Wegplättchen gefordert sein, müssen alle benötigten Symbole in Deinem Naturgebiet sichtbar sein. Fehlende Symbole können durch Abwurf von 2 Hand-Karten ignoriert werden, nicht aber das Weg-Plättchen-Symbol.

Fund-Karten:

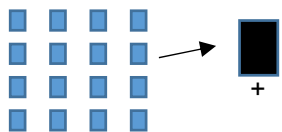
Diese Karte kommt auf eine Landschafts-Karte in Deiner Umgebung und verdeckt das Weg-Plättchen-Symbol darauf.

Sind weitere Symbole gefordert, müssen diese nur in Deinem Naturgebiet sichtbar sein. Fehlende Symbole können durch Handkarten-Abwurf ignoriert werden, aber nicht das Symbol für Landschafts-Karten.



AKTIONEN: LAGERPLAN

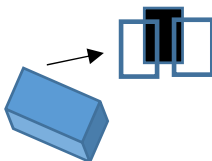
➔ **ENTWEDER** führst Du eine besondere Aktion aus, d.h., die untere auf dem Wander-Plättchen (siehe die folgenden 4).



Nimm 1 beliebige Karte vom Wanderplan und fülle sofort das leere Feld regelkonform auf. Du darfst in diesem Zug keine Karte ausspielen.



Nimm 2 Wegplättchen und lege sie in Deine Umgebung, so dass das Wegsymbol sichtbar ist. Du darfst in diesem Zug keine Karte ausspielen.

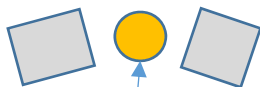


Sieh Dir die obersten 3 Karten eines beliebigen Stapels an (nicht vom ungenutzten Stapel). Nimm 1 davon auf die Hand und lege die übrigen in beliebiger Reihenfolge unter ihren Stapel. Du darfst in diesem Zug keine Karte ausspielen.



Spiele bis zu 2 Hand-Karten aus (in Dein Naturgebiet und/oder Deine Umgebung).

Optional: ERFÜLLE GENAU 1 ZIEL:



Bonus Plättchen

Zwei Ziel-Plättchen nebeneinander bilden ein Zielpaar. Hast Du in Deinem Naturgebiet **beide Symbole sichtbar**, darfst Du eines Deiner Bonus-Plättchen auf das Feld dazwischen legen und erfüllst damit das Ziel.

Entscheide, wann Du das Bonus-Plättchen legst: VOR / WÄHREND / NACH der besonderen Aktion. Bonus-Plättchen werden in aufsteigender Reihenfolge 2-3-4 (SP) abgelegt.

➔ **ODER:** Du legst KEIN Wander-Plättchen an:

Solltest Du **KEINE SINNVOLLE** Aktion ausführen können, darfst Du 1 Wander-Plättchen auf eine freie Bank auf dem Lagerplan (mit entsprech. Symbol) legen. Danach darfst Du 1 Hand-Karte ausspielen (in Dein Naturgebiet oder Deine Umgebung). Du darfst KEIN ZIEL erfüllen.

Rundenende:

- ◆ Habt Ihr alle Eure Wander-Plättchen platziert, endet die Runde.
- ◆ Nehmt alle Eure Wander-Plättchen zurück.
- ◆ Der Startspieler-Marker wird nach links weitergegeben.
- ◆ Setzt die Rundenfigur um 1 Feld voran.
Kommt die Figur über die Sanduhr, gilt:
 - ➔ Entfernt alle Karten vom Wanderplan und legt sie in zufälliger Folge unter ihre jeweiligen Stapel.
 - ➔ Ersetzt den Kartenhalter mit dem "S" durch den Kartenhalter mit "N".
 - ➔ Füllt alle Felder auf dem Wanderplan mit offenen neuen Karten des zugehörigen Stapels auf.

- ◆ Beginnt eine neue Runde.

Spielende und Wertung:

- ◆ Nach der letzten Runde endet das Spiel, d.h., die Rundenfigur findet kein neues Steinfeld mehr vor.



Zählt die SP auf ausgespielten Karten in Eurem Naturgebiet und in Eurer Umgebung.

Erhaltet SP aus Euren platzierten Bonus-Plättchen. Hand-Karten bringen keine SP.

- ◆ Wer die meisten SP erzielt, gewinnt.
Patt: Der Beteiligte mit mehr ausgespielten Fund-Karten siegt. Ansonsten gilt der Sieg als geteilt.