

Natives - KSR

Bereitet Euch auf den Winter vor und sammelt Nahrungsvorräte. Es geht immer reihum.
Jeder Spieler beginnt mit 7 Stammesmitgliedern (1) - (7). Manche Mitglieder zeigen 2 Stammesfarben.
Nur für Stammesmitglieder der eigenen Farbe erhält man am Ende die darauf angegebenen Punkte.
Manche Stammesmitglieder haben 2 Farben. Mit dem Anlegen im eigenen Stamm gelten diese als EIGENE Leute, wenn die eigene Farbe enthalten ist. Andernfalls sind sie FREMDE.

Spielzug:

- 1) Nachschub: Decke 1 Karte vom Präriestapel auf und lege sie offen in die Prärie (Tischmitte).
- 2) Kundschafter-Aktion (freiwillig): Decke max. so viele weitere Karten auf (die in die Prärie kommen), wie Du Kundschafter hast. Du kannst Karte für Karte separat aufdecken und jederzeit stoppen.
- 3) Stammeskarte aktivieren und zugehörige Aktion ausführen:

Wähle genau 1 Deiner Stammeskarten und nimm max. so viele Karten aus der Prärie, wie Du Stammesmitglieder für diese Aktion hast. Lege diese Karten bei Dir nach den jeweiligen Regeln für die gewählte Art des Stammesmitglieds an.

Der nächste Spieler ist am Zug. Es geht so lange so weiter, bis die Karte "Es ist Winter" vorkommt.

STAMMESKARTEN (Nr. 2 - 7 können nur in Schritt 3 aktiviert werden):

Kundschafter (1): Der Spieler legt Karten in die Prärie in Schritt 2 des Spielzuges.

Ältester (2): Der Spieler darf so viele Stammesmitglieder aus der Prärie nehmen, wie er Älteste hat.
Die Stammesmitglieder können beliebig **unterhalb** eigener Stammeskarten angelegt werden.

Schamane (3): Der Spieler darf so viele Totems aus der Prärie nehmen, wie er Schamanen hat.
Die Totems legt er **oberhalb** seiner Stammeskarte "Schamane" an.
Totems bringen später am Ende Punkte für die auf ihnen genannten Karten (zB: Kundschafter).

Krieger (4): Der Spieler darf so viele Stammesmitglieder als Gefangene aus der Prärie nehmen, wie er Krieger hat. Diese Karten legt er mit der **Rückseite nach oben oberhalb** seiner Stammeskarte "Krieger" an. Man darf eigene/fremde Stammesmitglieder fangen. Jeder Gefangene = 1 Punkt.

Farmer (5): Der Spieler darf so viel Mais aus der Prärie nehmen, wie er Farmer hat.
Den Mais legt er **oberhalb** seiner Stammeskarte "Farmer" an.

Fischer (6): Der Spieler darf so viele Lachse aus der Prärie nehmen, wie er Fischer hat.
Die Lachse legt er **oberhalb** seiner Stammeskarte "Fischer" an.

Jäger (7): Der Spieler darf so viele Bisons aus der Prärie nehmen, wie er Jäger hat.
Die Bisons legt er **oberhalb** seiner Stammeskarte "Jäger" an.

} nur zum
Punkte
sammeln
nötig

Spielende:

Wird Karte "Es ist Winter" aufgedeckt, kommt sie neben Präriestapel, ohne 1 Ersatzkarte zu ziehen.
Der Zug wird normal ausgeführt. Alle weiteren Spieler der Runde machen noch ihren Zug.

Wertung (je Spieler notieren):

- 1) Stammesmitglieder der EIGENEN Farbe bringen je 1 - 2 Punkte, egal ob sie in eigener Auslage liegen ODER im Stamm von Mitspielern befindlich sind. Volle Farbe = 2 P. / halbe Farbe = 1 P.
Ist die eigene Farbe bei einem 2-Farben-Stammesmitglied enthalten, gilt es als EIGENES.
- 2) Stammesmitglieder MIT NUR FREMDEN Farben im eigenen Stamm bringen 1 - 2 MINUS-Punkte, so wie auf Karte angegeben. Diese Karten liegen also vor dem Spieler mit in seiner Auslage aus.
- 3) In eigener Auslage zählt jeder Mais / Lachs / Bison = 2 / 3 / 4 Punkte.
- 4) In eigener Auslage zählt jeder Gefangene (also verdeckte Karte) 1 Punkt.
- 5) In eigener Auslage zählt jedes Totem 1 - 2 Punkte je darauf genannter Karte im eigenen Stamm.
Die Stammeskarten werden dabei mitgezählt.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Patt: Der Beteiligte mit weniger Stammesmitgliedern in seinem Stamm siegt.
Ansonsten gibt es bei weiterem Patt mehrere Gewinner.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI
und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 06.08.19