

Aufbau:

- ◆ Legt den Spielplan in die Tischmitte.
- ◆ Die beiden Markerboxen sollten in Reichweite für alle Spieler liegen.
- ◆ Mischt die 48 Park-Karten verdeckt und legt 3 Karten davon offen auf die oberen 3 Plätze des Spielplans. Der Stapel kommt verdeckt rechts daneben.
- ◆ Mischt die 36 Ausrüstungs-Karten (gear) verdeckt und legt 3 Karten offen auf die unteren 3 Plätze des Spielplans. Der Stapel kommt verdeckt rechts daneben.
- ◆ Mischt die 15 Wasserflaschen-Karten (canteen) verdeckt und verteilt an jeden Spieler 1 Karte, die offen vor diesen ausliegen bleibt. Der Stapel kommt verdeckt nach links oben auf den Spielplan.
- ◆ Mischt die Jahres-Karten und verteilt an jeden Spieler 2 Karten, wovon jeder 1 auswählt (verdeckt vor sich ablegen) und die andere Karte verdeckt abwirft. Mischt die Jahreszeiten-Karten und legt den Stapel verdeckt auf seinen Platz auf dem Spielplan. Deckt die oberste Karte auf.
- ◆ Jetzt sind die 10 Pfad-Karten dran, plus "Pfad-Beginn" und "Pfad-Ende".
 - a) Baut den Pfad, indem ganz links die Karte "Pfad-Beginn" hingelegt wird.
 - b) Danach separiert die 5 normalen Karten (Wald, Berg, Tal, Meer, Aussicht) von den 4 erweiterten Karten (die haben unten rechts ein Sternchen).
 - b2) Zu viert/fünft wird der Wasserfall zu den normalen Karten hinzugefügt. Die erweiterten Karten werden gemischt und davon nimmt man 1 Karte, die zu den Karten aus b) dazukommt.
 - c) Übrige erweiterte Pfad-Karten kommen verdeckt ganz links neben den Pfad.
 - d) Mischt nun die Karten aus b) und ggf. b2) und legt offen eine nach der anderen hinter dem Pfad-Beginn an.
 - e) Zum Schluss legt Ihr noch die Karte "Pfad-Ende" an. Achtet darauf, dass dort nicht die SOLO-Seite oben liegt.

Spieler-Vorbereitungen:

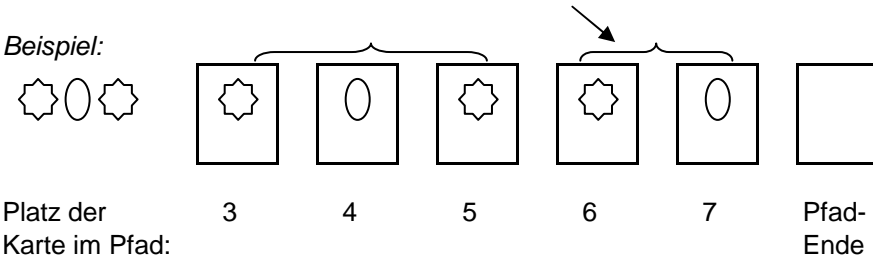
- ◆ Jeder Spieler erhält 2 Wanderer der selben Farbe und setzt sie auf den Pfad-Beginn. Außerdem bekommt jeder Spieler ein brennendes Lagerfeuer, passend zu seiner Spielerfarbe, das offen vor diesen ausgelegt wird.
- ◆ Ermittelt den Startspieler, der den "1. Wanderer"-Marker erhält.
- ◆ Der Spieler rechts vom Startspieler erhält die Kamera.
- ◆ Nicht gebrauchte Wanderer und Lagerfeuer kommen in die Schachtel.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
 SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 21.11.19

Ablauf: Ihr spielt 4 Runden = verschiedene Jahreszeiten.

Beginn einer Jahreszeit: Auf der Jahreszeiten-Karte ist rechts unten das Wetterschema der aktuellen Runde zu sehen (Sonne, Regen). Beginnend mit der insgesamt 3. Karte des Pfades wird auf jede Karte des Pfades (außer Pfad-Ende) 1 Element des Schemas gelegt. Das Schema wiederholt sich.

Beispiel:



Spielzug:

- ◆ Jede gewählte Aktion MUSS ausgeführt werden, sonst ist sie nicht wählbar. Marker sind nur begrenzt vorhanden. Es darf kein Ersatz verwendet werden.
- ◆ Der Startspieler beginnt und bewegt einen seiner Wanderer nach rechts auf dem Pfad, d.h., beliebig weit. Auf dem Ziel führt er die Aktion aus. Weiter geht es immer im Uhrzeigersinn.
- ◆ Sollte aber schon ein anderer Wanderer (ggf. ein eigener) schon am Zielort sein, darf man diesen nur betreten, wenn man sein Lagerfeuer löscht.
- ◆ Kommt ein Wanderer als Erster auf einen Ort, wo ein Wettermarker liegt, nimmt er diesen zu seinem Vorrat.

Aktionen der Orte des Pfades:

a) normale Karten:

- | | |
|-------------------------|---|
| Wald (Forest): | Nimm 1 Wald-Marker in Deinen Vorrat. |
| Berg (Mountain): | Nimm 1 Berg-Marker in Deinen Vorrat. |
| Tal (Valley): | Nimm 2 Sonnenschein-Marker in Deinen Vorrat. |
| Meer (Ocean): | Nimm 2 Wasser-Marker in Deinen Vorrat. |
| Aussicht (Vista): | Ziehe 1 Wasserflasche ODER gib 2 Marker ab, um 1 Foto zu machen = Erhalte 1 Foto-Marker und die Kamera. |
| Wasserfall (Waterfall): | Nimm 1 Sonnenschein-Marker + 1 Wasser-Marker in Deinen Vorrat (nur in Partie zu viert/fünft). |

b) Erweiterte Karten:

- Tierwelt (Wildlife): Gib irgendeinen Marker ab und nimm 1 Tierwelt-Marker Deiner Wahl.
- Hütte (Lodge): Gib 2 Marker ab und nimm 2 beliebige andere Marker (aber nicht Tierwelt).
- Ausblick (Lookout): Reserviere oder besuche 1 Park ODER kaufe 1 Ausrüstungs-Karte.
- Fluss (River): Gib 1 Wasser ab und kopiere die Aktion einer anderen Karte des Pfades, die durch einen Wanderer besetzt ist (nicht das Pfad-Ende).

Symbol-Referenzen:




- Tierwelt: Es gibt 12 verschiedene Figuren. Man kann sie als Joker für einen anderen Marker einsetzen, um Parks zu besuchen oder Fotos zu machen.
- Braune Würfel mit Ziffer 1 oder 2: 1 bzw. 2 Marker (irgendwelche) darf man nutzen.
- Limit von 12: Am Ende seines Zuges muss man auf 12 Marker reduzieren, wenn man mehr besitzt.

Die Details zu den Aktionen:

- Wasserflasche: Erhältst Du Wasser, muss dieses im selben Zug in 1 - x Deiner Wasserflaschen ODER Du legst es in Deinen Vorrat. Vom Vorrat kannst Du nie Wasserflaschen befüllen. Nach Befüllung einer Wasserflasche wirkt deren Effekt.
- Fotos & Kamera: Willst Du die Aktion auf dem Ort "Vista" nutzen, gib 2 beliebige Marker ab und erhalte 1 Foto-Marker und die Kamera. Besitzt Du die Kamera, kostet jedes weitere Foto 1 Marker. Zum Ende der Jahreszeit darf der Besitzer der Kamera 1 Foto zu reduzierten Kosten machen. Manche Ausrüstungs-Karten ermöglichen Fotos außerhalb des Ortes "Vista".
- Lagerfeuer: Sobald einer Deiner Wanderer das Pfad-Ende erreicht, brennt es wieder.

Pfad-Ende:

- ◆ Wer dort ankommt, reflektiert seine Reise. Das Lagerfeuer wird wieder angezündet (wenn es aus war).
- ◆ Wähle 1 verfügbaren Bereich der Pfadende-Karte und setze Deinen gerade angekommenen Wanderer dort rechtsbündig ein. Jeder Sektor steht für 1 Aktion. So müsste z.B. ein Wanderer, der als erster den Pfad beendet, in einen der grau unterlegten Bereiche ziehen. Der Bereich mit "4+" kann nur in Partien zu viert/fünft genutzt werden.

Reserviere 1 Park*	
Kaufe* 1 Ausrüstung	 
Besuche 1 Park*	

Reserviere 1 Park:*

Nimm 1 der 3 verfügbaren Park-Karten ODER ziehe die oberste Park-Karte vom Stapel. Die Karte kommt quer vor Dich. Füll den leeren Platz auf dem Spielbrett wieder auf.



Wer hier seinen Wanderer platziert, erhält auch den "1. Wanderer"-Marker. Jeder weitere Spieler kann nur "Reserviere 1 Park" nutzen, während der Wanderer auf dem Dreieck das auch darf. Der Marker ist zum Spielende 1 Siegpunkt wert.

Kaufe* 1 Ausrüstung:

Ausrüstung bringt Zusatznutzen auf Orten des Pfades ODER erleichtert das Besuchen anderer Parks. Wähle 1 der 3 verfügbaren Ausrüstungs-Karten auf dem Spielplan und gib Sonnenscheine ab, so viel wie oben auf der Karte genannt sind. Ausrüstungs-Karten haben z.T. Soforteffekte und immer auch Fähigkeiten. Erworbene Ausrüstungs-Karten liegen offen vor ihren Besitzern aus. Es wird wieder auf 3 offene Ausrüstungs-Karten aufgefüllt.

Wildtier = Joker



Platziert man seinen Wanderer auf dem Sonnenschein, spart man beim jetzt direkt erlaubten Kauf von 1 Ausrüstungs-Karte 1 Sonnenschein.

*Es dürfen beliebig viele Wanderer hier stehen.

Besuche 1 Park*:

Nimm 1 der 3 verfügbaren Park-Karten vom Spielplan ODER nimm 1 Deiner reservierten Parks (querliegend). Zahle die unten darauf angezeigten Marker. Danach drehe die bezahlte Park-Karte auf hochkant vor Dir. Sie bringt Siegpunkte zum Spielende. Sofort wird die offene Auslage der Park-Karten aufgefüllt.

Wildtier = Joker

Ende einer Jahreszeit:

- ◆ Sobald beide Wanderer eines Spielers das Pfad-Ende erreicht haben, sind diese ohne weitere Aktion.
- ◆ Sind bis auf einen Wanderer alle Wanderer auf dem Pfad-Ende angekommen, muss der allerletzte Wanderer sofort auch dorthin ziehen.
Damit ist die aktuelle Jahreszeit zu Ende und der Spieler mit der Kamera macht 1 Foto gratis (erhält 1 Foto-Marker).

Eine neue Jahreszeit beginnen:

- 1) Leert das Wasser aus allen Wasserflaschen in den allgemeinen Vorrat.
- 2) Setzt alle Wanderer auf den Pfad-Beginn.
- 3) Nehmt alle Pfad-Orte auf (ohne Anfang und Ende) und fügt 1 weiteren erweiterten Ort vom Stapel links vom Pfad-Beginn hinzu.
Mischt alle diese Orte und bildet einen neuen Pfad.
- 4) Legt die abgelaufene Jahreszeiten-Karte unter deren Stapel und deckt die oberste Karte auf. Wie bekannt, markiert Ihr wieder die Orte (ab der 3. Orts-Karte) mit Wetter-Markern gemäß Jahreszeiten-Karte,.
- 5) Der neue Startspieler beginnt die neue Jahreszeit.

Spielende:

- ◆ Nach 4 Runden (Jahreszeiten) endet die Partie.
Alle Spieler decken ihre Jahres-Karte auf und ermitteln Siegpunkte aus ...

- ... Parks
- ... Fotos (je 1 Siegpunkt)
- ... Persönlichen Boni (Jahres-Karte)
- ... Startspieler-Marker (1 Siegpunkt)

Wer die meisten Siegpunkte erzielt, gewinnt die Partie.

Patt: Der Beteiligte mit den meisten besuchten Parks siegt.

Bei weiterem Patt gilt der Sieg als geteilt.