NEID-IANKA

Entlang des Großen Gefrorenen Flusses ist der Stamm der Frostrivers beheimatet. Seine Mitglieder leben in Einklang mit der Natur. Der Stamm befolgt die Gesetze der vier Ältesten, welche selbst von dem erwürdigsten Ältesten angeführt werden: dem Neta-Tanka.

Als der Neta-Tanka seinen Lebensabend erreichte, versammelten sich die Frostrivers auf dem Heiligen Boden, um einen Nachfolger zu bestimmen. Zu dieser Zeremonie entsandte jeder Clan einen jungen Häuptling. Er musste seine Großzügigkeit unter Beweis stellen und seine Fähigkeit, sich um das Wohl seines Stammes zu kümmern, um so der neue Neta-Tanka zu werden!



MATERIAL





1 Dorf-Spielplan (doppelseitig)



2 Totem-Tableaus (doppelseitig)



12 Handels -plättchen



4 Spielende-Plättchen



12 Neta-Tanka-Karten



10 Zielkarten





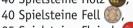
15 Zielkarten (Solospiel)



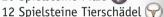
18 Handwerks -karten



40 Spielsteine Holz









2 Büffelplättchen



20 Großzügigkeits-Marker (15 x 1 und 5 x 5)



9 Verbindungsplättchen



17 Verbindungsplättchen (Solospiel)



4 Nachahm-Plättchen



4 Totem-Marker





1 Startspieler-Marker



1 Rundenzähler



1 Wertungsblock

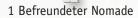


1 Aufkleberbogen «Vollbrachte Meisterleistungen»



4 Clan-Tableaus

16 Nomaden (4 für jeden Spieler)





12 Erinnerungs-Marker



SPIELZIEL



Spielziel ist, die meisten Siegpunkte zu erhalten, um so der neue Neta-Tanka zu werden. Ihr erhaltet Punkte, indem ihr euren Clan ernährt, Zelte baut, den höchsten Totempfahl errichtet, Handwerksgegenstände herstellt und euch großzügig gegenüber dem Stamm zeigt.

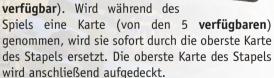


SPIELALIFBALI



Hier seht ihr ein Beispiel für einen Spielaufbau für 3 Spieler.

- 1 Legt den Dorf-Spielplan in die Tischmitte. Wir empfehlen euch, für eure ersten Partien die Sommerseite zu benutzen. Wenn ihr das Spiel beherrscht und eine größere Herausforderung sucht, nehmt die Winterseite.
- Mischt die Neta-Tanka-Karten. Legt 5 offen neben den Spielplan und die übrigen als verdeckten Stapel daneben. Deckt die oberste Karte des Stapels auf (Diese Karte gilt als nicht verfügbar). Wird während des



4 Mischt die Handwerkskarten. Legt 5 offen neben den Spielplan und die übrigen als verdeckten Stapel daneben. Deckt die oberste Karte des Stapels auf (Diese Karte gilt als **nicht verfügbar**). Wird während des Spiels eine Karte (von den 5 **verfügbare**n)



genommen, wird sie sofort durch die oberste Karte des Stapels ersetzt. Die oberste Karte des Stapels wird anschließend aufgedeckt.



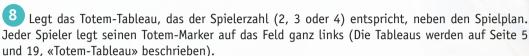


Mischt die Handelsplättchen und zieht bei 2 Spielern 4 Plättchen, bei 3 Spielern 6 Plättchen und bei 4 Spielern 9 Plättchen. Bildet einen vedeckten Stapel und legt ein zufällig gezogenes Spielende-Plättchen ungesehen darunter. Legt diesen Stapel nun auf den Ort «Handel treiben» des Spielplans (zur Erinnerung ist dort die benötigte Plättchenzahl abhängig von der Spielerzahl angegeben). Deckt das oberste Plättchen auf. Platziert den Rundenanzeiger auf der Leiste, die dieses Feld umgibt. Setzt ihn auf die Schneeflocke mit eurer Spielerzahl.



6 Stellt den «Befreundeten Nomaden» neben die Handelsplättchen auf sein Spielplanfeld.

7 Legt die 9 Verbindungsplättchen gestapelt auf das Verbindungsfeld ohne Symbol.





Legt 3 undin den WALD.

Legt 3 und 3 auf den GERBPLATZ.

Legt die 2 Büffelplättchen in das **JAGDGEBIET** auf die Seite «nicht gejagt».



el agt» Seite Büffel «nicht gejagt»

Gebt jedem Spieler ein Clan-Tableau. Auf dieses legt er verdeckt sein Nachahm-Plättchen.



Jeder Spieler bekommt zudem 2 und
1, die er auf sein Clan-Tableau in seinen
persönlichen Vorrat legt. Bei einer Partie
mit 4 Spielern erhält jeder Spieler 3 Nomaden
seiner Farbe. Bei einer Partie mit 3 Spielern
erhält jeder Spieler 4 Nomaden seiner Farbe.
Bei einer Partie mit 2 Spielern s. «Regel
für 2 Spieler», Seite 16. Zur Erinnerung ist
die Anzahl der Nomaden, die die Spieler
erhalten, unten rechts auf dem TotemTableau angegeben. Zudem erhält jeder
Spieler die Erinnerungs-Marker seiner Farbe.

11 Verteilt an jeden Spieler eine Zielkarte, die er vor den anderen Spielern geheim hält.

Wählt zufällig einen Spieler aus und gebt ihm den Startspieler-Marker. Im Uhrzeigersinn erhält nun der 2. Spieler 1, der 3. Spieler und 1 Großzügigkeitspunkt und der 4. Spieler 2 und 1 Großzügigkeitspunkt aus dem allgemeinen Vorrat, um die Zugreihenfolge auszugleichen.





CLAN-TABLEALI

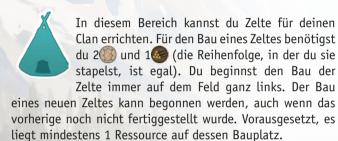


Dies ist dein persönliches Clan-Tableau. Es besteht aus 4 Bereichen und deinem persönlichen Vorrat:

PERSÖNLICHER VORRAT

Lagere an dieser Stelle die Ressourcen, die du bekommst. (Zur Erinnerung ist die Verteilung der Ressourcen zu Spielbeginn hier angegeben.)

DER ZELTEBEREICH



Achtung



Um mit dem Errichten bestimmter Zelte zu beginnen, ist 1 und/oder 1 erforderlich. Zuerst muss die geforderte Ressource 🕙 und/oder 💮 auf das entsprechende Feld gelegt werden, erst dann darf mit dem Bau des folgenden

Zeltes begonnen werden. Das Platzieren dieser Spielsteine erfordert keine Aktion.

Am Ende der Partie erhältst du Punkte entsprechend der Anzahl der fertiggestellten Zelte (s. «Spielende», Seite 15).

DER ERNÄHRUNGSBEREICH



Weiter unten befindet sich der Bereich, um deinen Clan zu ernähren. Auf jedes Feld dieses Bereichs kannst du entweder 1 oder 1 legen. Füll zuerst die Felder des linken Bereichs, bevor du die Felder rechts auffüllst.

Wenn du deine 5. Ressource in diesen Bereich legst, aktivierst du die Nachahm-Funktion (s. «Nachahm-Funktion», Seite 12). Dreh das Nachahm-Plättchen auf die Vorderseite.

Am Ende der Partie zählt jeder in diesem Bereich platzierte 📵 1 Punkt. Jedes 🥯 zählt 2 Punkte (s. «Spielende», Seite 15).



DER HANDWERKSBEREICH



Im Laufe des Spiels kannst du Handwerkskarten erlangen. benötigst (und , die du auf den Karten platzierst, um die Gegenstände dieser Karten herzustellen. Sobald der Gegenstand

fertiggestellt ist, leg 🥘 und 🥝 von dieser Karte in den allgemeinen Vorrat zurück. Dann schiebst du diese Karte beim passenden Symbol unter dein Tableau. Zusätzlich zu den Punkten jeder Handwerkskarte erhältst du für jedes Set von 3 verschiedenen Gegenständen (Trommel, Bogen und Kleidung) am Spielende 5 Punkte (s. «Spielende», Seite 15).

DER TOTEMBEREICH



Im mittleren Bereich kannst du deinen Totempfahl errichten, indem du und von stapelst. Die Reihenfolge, in der du sie stapelst, ist egal. Für je 2 + 1 von erhältst du am Spielende 5 Punkte.

Des Weiteren findet unter den Spielern ein Konkurrenzkampf statt, wer den höchsten Totempfahl errichtet. Du erhältst am Spielende Punkte entsprechend der Anzahl an Ressourcen in deinem Totempfahl im Vergleich mit den anderen Spielern. (s. «Spielende», Seite 15).



Handwerkskarten

Beschreibung einer Handwerkskarte: benötigte Ressourcen



Totem-Tableau



Auf dem Totem-Tableau wird im Laufe der Partie die Reihenfolge der Spieler festgehalten, in Bezug auf die Höhe ihrer Totempfähle. Jedes und jeder v zählen als eine Etage des Totempfahls.

Alle Spieler beginnen auf dem linken Feld des Tableaus. Der erste Spieler, der mit einer Ressource beginnt, seinen Totempfahl zu errichten, setzt seinen Marker auf das Feld ganz rechts. Der zweite Spieler, der mit einer Ressource seinen Totempfahl beginnt, setzt seinen Marker auf das zweite Feld von rechts. Wer einen Spieler von seinem Feld verdrängen will, muss einen höheren Totempfahl errichten.

Wenn dein Totempfahl aus mindestens einer Etage besteht, ist dein Marker immer alleine auf einem Feld. Wenn du einen oder mehrere Spieler übertriffst, setzt du deren Totem-Marker ein Feld zurück.

Beispiel: Peters Totempfahl besteht aus 3 er führt. Carolines Totempfahl besteht auch aus 3 , sie hat ihn aber später als Peter errichtet. Sie ist nun Zweite. Jana setzt in ihrem Zug 1 und 1 auf ihren Totempfahl, der nun aus 3 und 1 besteht (4 Etagen). Sie übertrifft somit Peter und Caroline und wird Führende. Die beiden anderen rücken ein Feld nach links. Die bisherige Reihenfolge wird beibehalten.





SPIELABLALIF



Eine Partie besteht bei 4 Spielern aus 10 Runden, bei 3 Spielern aus 7 Runden und bei 2 Spielern aus 5 Runden. Eine Runde besteht aus drei aufeinanderfolgenden Phasen:

- Phase I Nomaden einsetzen: Die Spieler setzen reihum jeweils einen ihrer Nomaden auf einen Ort des Dorf-Spielplans, bis alle Nomaden eingesetzt sind.
- Phase II Aktionen ausführen: Nachdem alle Nomaden platziert wurden, beginnt der Startspieler, alle Aktionen der Orte auszuführen, an denen sich seine Nomaden befinden. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.
- Phase III Rundenende: Alle Spieler nehmen ihre Nomaden zurück. Das Handelsplättchen dieser Runde wird abgelegt.
 Der Startspieler-Marker wird im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weitergegeben und der Rundenanzeiger ein Feld weitergezogen.



RLINDENABLALIF





Der Startspieler setzt einen seiner Nomaden auf einen Ort des Dorf-Spielplans. Dann setzt der nachfolgende Spieler einen seiner Nomaden ein. Dies wird solange gemacht, bis alle Spieler alle ihre Nomaden eingesetzt haben.

Anmerkung: Es kommt häufig vor, dass ein Spieler in dieser Phase weniger Nomaden einsetzen kann als die anderen Spieler (beispielsweise in dem Fall, wenn einer seiner Nomaden in der Vorrunde zum «Jagen» verpflichtet wurde, s. «Mission der Ältesten: Jagd und Wald», Seite 14). Wenn ein Spieler keine Nomaden mehr einsetzen kann, passt er einfach, und der nächste Spieler ist an der Reihe. Es wird solange gespielt, bis alle Nomaden eingesetzt sind.

- Achtung: Die Spieler setzen ihre Nomaden ein, führen aber die Aktion dieses Ortes zu diesem Zeitpunkt noch nicht aus.
- Achtung: Auf einem Ort können niemals gleichzeitig
 Nomaden derselben Farbe stehen. Die Art des
 Ortes oder die Nachahm-Funktion haben dabei keine
 Bedeutung.

Es gibt 3 verschiedene Arten von Orten:

Die Orte mit nur einem Einsetzfeld



Auf diesen Orten kann nur ein einziger Nomade eingesetzt werden. Sind diese Orte einmal besetzt, können dort in dieser Runde keine weiteren Nomaden eingesetzt werden.

Anmerkung: Es gibt jedoch eine Ausnahmeregel: Hat ein Spieler seine Nachahm-Funktion aktiviert, kann er einen seiner Nomaden auf einen Ort mit nur einem Einsetzfeld stellen, der bereits von einem Nomaden einer anderen Farbe besetzt ist. (s. «Nachahm-Funktion», Seite 12). Jedoch können auch auf diesen Orten nur maximal 2 Nomaden eingesetzt werden.

Die Orte der Ältesten



Diese Orte sind ebenfalls Orte mit nur einem Einsetzfeld, nur mit dem Unterschied, dass die Aktion niemals «kopiert» werden kann (auch nicht mit der Nachahm-Funktion - s. «Nachahm-

Funktion», Seite 12).

Die Gemeinschaftsorte



Die Spieler können einen ihrer Nomaden auf diesem Ort einsetzen, auch wenn dort bereits ein oder mehrere Nomaden anderer Farben stehen.



Beispiel: Peter ist Startspieler. Er setzt seinen 1. Nomaden ein 1. Nun ist Jana an der Reihe. Sie setzt ebenfalls ihren 1. Nomaden ein 1. Danach ist Caroline dran und setzt ihren 1. Nomaden ein 1. Nun ist wieder Peter an der Reihe. Er setzt seinen 2. Nomaden ein 2, usw., bis alle Spieler ihre Nomaden platziert haben.



PHASE II: AKLIONEN ALISFÜHREN

Der Startspieler beginnt und führt alle Aktionen seiner Nomaden in beliebiger Reihenfolge aus. Reihum führen dann die anderen Spieler ihre Aktionen aus.

Wenn ein Spieler eine Aktion ausführt, legt er seinen Nomaden auf dem Feld hin (Er wird nicht vom Spielplan genommen.).

Anmerkung: Die Spieler müssen eine Aktion nicht auszuführen, wenn sie es nicht möchten. Ausnahme: Es handelt sich um die in der Regel genannten Pflichtaktionen.

Beispiel: Peter führt seine Aktionen aus. Er legt seine Nomaden nacheinander hin, lässt sie aber auf ihrem Platz. Sobald er alle Aktionen an den Orten, wo seine Nomaden eingesetzt waren, ausgeführt hat, kann Jana mit dem Ausführen ihrer Aktionen beginnen.

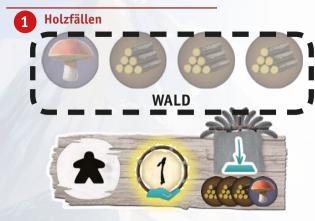
Symbolerklärung

Wenn du eine Ressource nehmen musst, achte darauf, ob auf dem Bild eine türkise Hand abgebildet ist. Ist dies der Fall, nimm diese Ressource aus dem allgemeinen Vorrat. Ist keine türkise Hand abgebildet, nimm die Ressource aus einem Bereich des Dorf-Spielplans.





DIE AKTIONEN AUF DEM DORF-SPIELPLAN



An diesem Ort gib es einen besonderen Bereich: den WALD, gekennzeichnet durch matte Ressourcenfelder.

Ein Nomade, der hier eingesetzt wird, muss die Aktion ausführen. Nimm 1 Großzügigkeitspunkt aus dem allgemeinen Vorrat, dann leg 3 und 1 aus dem allgemeinen Vorrat in den WALD (Wenn dort bereits Ressourcen liegen, stapel sie.).

4 Seinen Totempfahl errichten



Nimm 1 aus deinem persönlichen Vorrat und leg es auf den Totempfahl deines Clan-Tableaus.

5 Den Ältesten des Waldes aufsuchen



Wähle eine der beiden Aktionen:

- Nimm 1 aus dem allgemeinen Vorrat.
- Leg 1 aus deinem persönlichen Vorrat auf den Totempfahl deines Clan-Tableaus.



Nimm bis zu 2 aus dem WALD und leg es in deinen persönlichen Vorrat. Wenn im WALD nicht ausreichend vorhanden ist, nimm nur das verfügbare (Diese Aktion erlaubt dir nicht, die Ressourcen direkt aus dem allgemeinen Vorrat zu nehmen).

3 Pilze oder Holz sammeln



Nimm 1 oder alle verfügbaren aus dem WALD. Wenn im WALD kein oder kein vorhanden ist, erhältst du nichts (Diese Aktion erlaubt dir nicht, die Ressourcen direkt aus dem allgemeinen Vorrat zu nehmen).

Anmerkung: Dies ist ein Gemeinschaftsort.



6 Den Ältesten des Handwerks aufsuchen



Wähle eine der beiden Aktionen:

- Nimm 1 verfügbare Handwerkskarte, die neben dem Spielplan ausliegt.
- Nimm 1 oder 1 aus deinem persönlichen Vorrat und leg es auf eine deiner unfertigen Handwerkskarten.
 Die Ressource muss mit der geforderten übereinstimmen.

7 Gegenstände herstellen



Nimm 1 oder 1 aus deinem persönlichen Vorrat und leg es auf eine deiner unfertigen Handwerkskarten. Die Ressource muss mit der geforderten übereinstimmen.



Ein Opfer darbringen



Du kannst bis zu 3 Opfer (gleich oder verschieden) darbringen. Es gibt die 3 folgenden Möglichkeiten:

• Tausche 1 Großzügigkeitspunkt gegen eine Ressource (, , , , , , oder) oder tausche 1 Ressource gegen 1 Großzügigkeitspunkt. (Wenn du auf diese Art und Weise einen Großzügigkeitspunkt erhältst, gib die Ressource einem Spieler anstatt sie in den allgemeinen Vorrat zurückzulegen.).

- Gib 1 Großzügigkeitspunkt ab und nimm dir 1 verfügbare Handwerkskarte, die neben dem Spielplan liegt.
- Gib 1 Großzügigkeitspunkt ab, um eine beliebige Verbindung (mit benachbarten Nomaden oder ohne) auf dem Spielplan zu nutzen (s. «Die Verbindungen», Seite 13). Es ist nicht möglich, die Verbindung zwischen «den Ältesten des Handwerks aufsuchen» und «Neta-Tanka aufsuchen» zu nutzen. Achtung: Wenn du dieses Opfer mehrmals darbringst, kannst du dieselbe Verbindung nicht mehrmals nutzen. Du kannst hingegen eine Verbindung nutzen, die von einem anderen Spieler diese Runde genutzt worden ist.

Zelte errichten



Nimm bis zu 3 und/oder aus deinem persönlichen Vorrat und leg sie in den Zeltebereich deines Clan-Tableaus.

Anmerkung: Wenn ihr auf der Winterseite des Spielplans spielt, dürft ihr nur bis zu 2 (1880) und/oder (1880) in den Zeltebereich legen.

10 Andächtig verharren



Nimm einen Großzügigkeitspunkt aus dem allgemeinen Vorrat und leg ihn in deinen persönlichen Vorrat.



An diesem Ort gib es einen besonderen Bereich: das **JAGDGEBIET**, gekennzeichnet durch einen Büffel.

Wird ein Nomade an diesem Ort eingesetzt, muss die Aktion in Phase II ausgeführt werden. Nimm 1 Großzügigkeitspunkt aus dem allgemeinen Vorrat und dreh dann eins der Büffelplättchen auf die Seite «gejagt». Es ist möglich, dass 2 gejagte Büffel gleichzeitig ausliegen.



An diesem Ort gib es einen GERBPLATZ.

Die Aktion besteht aus einer Pflichtaktion, die zuerst ausgeführt werden muss, und einer «normalen» Aktion.

- Pflichtaktion: Liegt ein Büffelplättchen auf der Seite «gejagt» im JAGDGEBIET, dreh das Plättchen auf die Seite «nicht gejagt». Leg anschließend 3 und 3 auf den GERBPLATZ (Wenn dort bereits Ressourcen liegen, stapel sie.). Liegt kein Büffelplättchen auf der Seite «gejagt», passiert nichts.
- Normale Aktion: Nimm 2 vom GERBPLATZ. Wenn dort nicht genügend vorhanden ist, nimm nur das (), das verfügbar ist (Diese Aktion erlaubt dir nicht, () direkt aus dem allgemeinen Vorrat zu nehmen.).

Den Ältesten der Jagd aufsuchen



Wähle eine der beiden Aktionen:

- Nimm 1 aus dem allgemeinen Vorrat.
- Leg 1 oder 1 aus deinem persönlichen Vorrat in den Zeltebereich deines Clan-Tableaus.

Anmerkung: Wenn ihr auf der Winterseite des Spielplans spielt, dürft ihr 1 → nehmen oder 2 Ressourcen in den *Zeltebereich* legen.

14 Fleisch räuchern



Du musst aus deinem persönlichen Vorrat 1 in den allgemeinen Vorrat zurückgeben. Dafür erhältst du bis zu 2 vom GERBPLATZ. Wenn am GERBPLATZ nicht genügend vorhanden ist, nimm das , das verfügbar ist (Diese Aktion erlaubt dir nicht, direkt aus dem allgemeinen Vorrat zu nehmen.).



15 Seinen Clan ernähren



Leg 1 oder 1 aus deinem persönlichen Vorrat in den Ernährungsbereich deines Clan-Tableaus.

16 Den Ältesten der Nahrung aufsuchen



Wähle eine der beiden Aktionen:

- Nimm 1 aus dem allgemeinen Vorrat.
- Leg 1 oder 1 aus deinem persönlichen Vorrat in den Ernährungsbereich deines Clan-Tableaus.



Das Handelsplättchen dieses Ortes ändert sich jede Runde.

Du kannst nur eine der beiden Aktionen dieses Plättchens
ausführen.

Handelsplättchen im Detail



Ort(e) mit nur einem Einsetzfeld

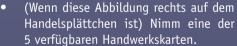
Ressourcen, die diese Runde erhältlich sind.

Je nach Plättchen gibt es 4 verschiedene Aktionsmöglichkeiten:

Aktionsmöglichkeiten:

• Nimm eine der links auf dem Handelsplättchen

angegebenen Ressourcen aus dem allgemeinen Vorrat.



 (Wenn diese Abbildung rechts auf dem Handelsplättchen ist) Nimm einen Freund in Empfang: Gib 1 oder 2 aus deinem persönlichen Vorrat ab. Du wirst Startspieler in der nächsten Runde. Außerdem erhältst du für die

nächste Runde den «Befreundeten Nomaden» (s. «Befreundeter Nomade», Seite 12). Diese Möglichkeit kann nur ein einziges Mal pro Runde gewählt werden.

(Nur in der Runde mit Spielende-Plättchen)
 Tauschgeschäft: Tausche die geforderte(n)
 Ressource(n) gegen 3 Großzügigkeitspunkte
 (s. «Spielende-Plättchen», Seite 20).



18 Den Neta-Tanka aufsuchen



Dieser Ort hat bei 1 und 2 Spielern ein Einsetzfeld und bei 3 und 4 Spielern 2 Einsetzfelder.

Gib 1 oder 2 aus deinem persönlichen Vorrat ab und führe eine der folgenden Möglichkeiten aus:

- Leg 1 aus deinem persönlichen Vorrat auf deinen Totempfahl.
 - Nimm eine der 5 verfügbaren Neta-Tanka-Karten.

Neta-Tanka-Karte im Detail

Du kannst jederzeit während deines Zuges eine deiner Neta-Tanka-Karten ausspielen, egal ob Vorder- oder Rückseite. Eine ausgespielte Neta-Tanka-Karte wird anschließend abgeworfen. Sie ist damit aus dem Spiel.

Vorderseite

Effekt der Karte (s. «Neta-Tanka-Karten», Seite 18).



Du kannst die Karte abwerfen und erhältst 1 Großzügigkeitspunkt aus dem allgemeinen Vorrat.

DIE SONDERFUNKTIONEN

Nachahm-Funktion



Sobald ein Spieler die Nachahm-Funktion aktiviert hat, kann er in «Phase I: Nomaden einsetzen» einen seiner Nomaden auf einen Ort mit nur einem Einsetzfeld stellen, auf dem bereits ein Nomade **einer anderen Farbe** steht. Diese Sonderfähigkeit darf nur

ein Mal pro Runde genutzt werden.

Erinnerung: Es ist nicht erlaubt, die Nachahm-Funktion an den Orten der Ältesten zu nutzen. Auf einem Ort mit nur einem Einsetzfeld dürfen maximal 2 Nomaden stehen. Es dürfen niemals 2 Nomaden derselben Farbe auf einem Ort stehen.

In der «Phase II: Aktionen ausführen» dürfen die beiden Spieler, die einen Nomaden auf demselben Ort eingesetzt haben, die Aktion des Ortes ausführen. Dennoch bestimmt die Spielerreihenfolge, wer die Aktion zuerst ausführt, und nicht die Reihenfolge, in der die Nomaden eingesetzt wurden.



Beispiel: Im **WALD** gibt es 3. In Phase I, nachdem **Peter** dran war, setzt **Caroline** ihren Nomaden auf «Holz abtransportieren». Später, in derselben Phase, kopiert **Peter** diese Aktion mit einem seiner Nomaden.

Gemäß Spielerreihenfolge führt **Peter** seine Aktionen in Phase II vor **Caroline** aus. Er führt die Aktion des Ortes aus und nimmt 2 aus dem **WALD**. Nachdem **Peter** alle seine Aktionen ausgeführt hat, ist **Caroline**. dran. Sie führt die Aktion «Holz abtransportieren» aus. Da nur noch 1 im **WALD** ist, bekommt sie nur dieses.

Befreundeter Nomade

Du erhältst den «Befreundeten Nomaden» an dem Ort «Handel treiben». Er zählt in den Phasen I und II der nächsten Runde zu deinen Nomaden.

Er kann nur an einem Ort eingesetzt werden, wo ein Spieler (du oder einer deiner Gegner) bereits einen Nomaden platziert hat (Er kann somit einen Ort «kopieren», einen Ort mit nur einem Einsetzfeld oder Gemeinschaftsort).

Erinnerung: Auf einem Ort mit einem Einsetzfeld dürfen maximal 2 Nomaden stehen.

Er kann niemals einen Ältesten aufsuchen.

Er kann keine Verbindung mit deinen Nomaden aufbauen (s. folgender Abschnitt).



DIE VERBINDUNGEN

In «Phase II: Aktionen ausführen» kannst du zusätzlich zu den Aktionen der Orte Boni über die Verbindungen erhalten. Du kannst eine Verbindung nutzen, wenn du zwei Nomaden derselben Farbe auf den beiden Orten an der Verbindung eingesetzt hast. (Leg einen Erinnerungs-Marker deiner Farbe auf die Verbindung.). Du kannst jede Verbindung in beliebiger Reihenfolge nutzen, wenn du die Aktionen der Orte ausführst. Eine Verbindung muss nicht genutzt werden. Wenn du eine Verbindung nutzt, entferne den Erinnerungs-Marker (spätestens jedoch am Ende deines Zuges, wenn du die Verbindung nicht nutzen möchtest).

Beispiel: Jana hat einen ihrer Nomaden auf dem Ort «Holz abtransportieren» und einen ihrer Nomaden auf dem Ort «Ältesten des Waldes aufsuchen» eingesetzt. In Phase II kann sie jederzeit die Verbindung zwischen den beiden Orten nutzen: ein zusätzliches nehmen, das im WALD verfügbar ist.



Beschreibung der verschiedenen Verbindungen:



Nimm 1 aus dem allgemeinen Vorrat und leg ihn in deinen persönlichen Vorrat.



Nimm 1 aus dem allgemeinen Vorrat und leg es in deinen persönlichen Vorrat.



Nimm 1 aus dem allgemeinen Vorrat und leg es in deinen persönlichen Vorrat.



Nimm 1 Großzügigkeitspunkt aus dem allgemeinen Vorrat und leg ihn in deinen persönlichen Vorrat.



Nimm 1 aus dem allgemeinen Vorrat und leg es in deinen persönlichen Vorrat.



Nimm 1 Ressource (), (), () oder () aus dem allgemeinen Vorrat und leg sie in deinen persönlichen Vorrat.



Nimm 1 aus dem WALD



Nimm 1 aus dem WALD



Nimm 1 vom GERBPLATZ



Nimm 1 vom GERBPLATZ



Leg 1 oder 1 aus deinem persönlichen Vorrat in den Zeltebereich deines Clan-Tableaus.



Leg 1 oder 1 aus deinem persönlichen Vorrat in den *Ernährungsbereich* deines Clan-Tableaus.



Leg 1 oder 1 aus deinem persönlichen Vorrat auf eine deiner Handwerkskarten



Leg 1 aus deinem persönlichen Vorrat auf den Totempfahl auf deinem Clan-Tableau.



Leg 2 neben dem Spielplan zur Verfügung stehende Handwerkskarten ab und ersetze sie durch 2 neue.

Erläuterung: Die Verbindung zwischen «den Ältesten des Handwerks aufsuchen» und «den Neta-Tanka aufsuchen» stellt eine Besonderheit dar. Wähle 1 der gestapelten Verbindungsplättchen aus und leg es vor dich. Du kannst es ab sofort jederzeit während deines Zuges einsetzen. Wenn du es nutzt, leg es anschließend ab. Jeder Spieler kann jederzeit alle Verbindungsplättchen anschauen (die der Mitspieler, die auf dem Plan gestapelten und die bereits abgelegten).

PHASE III: RUNDENENDE

Wenn der letzte Spieler alle seine Aktionen ausgeführt hat, führt folgende Schritte aus:

- Wenn ein Spieler in dieser Runde den «Befreundeten Nomaden» erhalten hat, stellt er ihn vor sich und nimmt den Startspieler-Marker (s. «Befreundeter Nomade», Seite 12). Ansonsten wird der «Befreundete Nomade» neben die Handelsplättchen gestellt (wenn er dort nicht schon gestanden hat), und der aktuelle Startspieler gibt den Startspieler-Marker an seinen linken Nachbarn.
- Liegen beide Büffelplättchen im **JAGDBEREICH** auf der Seite «gejagt», dreht eins auf die Seite «nicht gejagt».
- Liegen auf dem **GERBPLATZ** mehr als 3**9**, entfernt die überzähligen.
- Alle Spieler nehmen ihre Nomaden zurück, außer die Nomaden, die evtl. die «Ältesten der Jagd und des Waldes» aufgesucht haben. Die Spieler nehmen auch eventuell noch auf dem Spielplan liegende Erinnerungs-Marker zurück.
- Legt das aktuelle Handelsplättchen ab und deckt das nächste auf. Zieht den Rundenzähler ein Feld weiter. Wenn es das Spielende-Plättchen war, ist das Spiel zu Ende.

Mission der Ältesten: Jagd und Wald

Die Nomaden, die den Ältesten der Jagd oder den Ältesten des Waldes aufgesucht haben, kehren am Ende der Runde nicht zu ihren Besitzern zurück. Sie werden automatisch auf die Orte «Jagen» bzw. «Holzfällen» gezogen (Sie folgen den Fußspuren.).

Diese Spieler haben in der nächsten Runde in der «Phase I: Nomaden einsetzen» weniger Nomaden zur Verfügung als die anderen Spieler.







SPIELENDE



Wenn der Stapel der Handelsplättchen aufgebraucht ist, zählt jeder Spieler seine Punkte in den verschiedenen Bereichen. Benutzt hierfür den Wertungsblock.

DIE ZELTE

Du erhältst Punkte für eine **aufeinanderfolgende** Reihe fertiggestellter Zelte, beginnend mit dem Zelt ganz links, das 3 Punkte bringt. Addiert die Punkte aller gültigen Zelte.

Beispiel: Jana hat 4 Zelte errichtet. Sie hat mit dem Bau ihres 5. Zeltes begonnen, es aber nicht fertiggestellt. Deshalb erhält sie 3 + 4 + 4 + 6 = 17 Punkte für ihre Zelte.

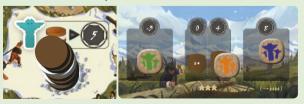


DER TOTEMPFAHL

Du erhältst 5 Punkte für jede Kombination von 260 + 1 \bigcirc in deinem Totempfahl (die Reihenfolge ist irrelevant).

Zusätzlich erhältst du die Punkte des Feldes auf dem Totem-Tableau, auf dem sich dein Totem-Marker befindet.

Beispiel: Peter Totempfahl besteht aus 5 und 3, also 2 Kombinationen von 2 +1. Er erhält dafür 5 x 2 = 10 Punkte. Da sich sein Totem-Marker auf dem 4-Punkte-Feld des Totem-Tableaus befindet, erhält er 4 zusätzliche Punkte, in Summe also 14 Totem-Punkte.



SEINEN CLAN ERNÄHREN

Du erhältst 2 Punkte für jedes 🚭 das du im Laufe der Partie in diesen Bereich gelegt hast, und 1 Punkt für jeden 💨.

Beispiel: Caroline hat 3 und 2, sie erhält nun 8 Nahrungspunkte.

DAS HANDWERK

Jede vollständig erfüllte Handwerkskarte in diesem Bereich bringt so viele Punkte wie auf ihr angegeben sind. Zusätzlich erhältst du für jedes Set von 3 verschiedenen, vollständig erfüllten Gegenständen (Trommel, Bogen und Kleidung) 5 Bonuspunkte.

Beispiel: Jana hat 6 Karten vervollständigt: 3 Bögen, 2 Trommeln und 1 Kleidung. Sie erhält die Punkte ihrer Karten: 3+1+1+3+3+5=16 Punkte. Zusätzlich erhält sie Bonuspunkte für ihr einziges komplettes Set: 5 Punkte. Sie bekommt also in Summe 21 Handwerkspunkte.



DIE ZIELE

Wenn du die Bedingung deiner Zielkarte am Spielende erfüllt hast (d.h. du musst alle Bedingungen erfüllt haben), erhältst du 3 Punkte.



DIE GROSSZÜGIGKEITSPUNKTE

Addiere alle Großzügigkeitspunkte, die du am Ende der Partie besitzt, zu deinem Gesamtergebnis.

Anmerkung: Verbliebene Ressourcen bringen keine zusätzlichen Punkte.



Der Spieler, der am Ende der Partie die meisten Punkte hat, gewinnt. Er wird zum neuen Neta-Tanka ernannt und wacht nun über die Zukunft und das Wohlergehen des ganzen Stammes.

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, dessen Marker auf dem Totem-Tableau am weitesten rechts steht.



REGEL FÜR 2 SPIELER



Zusätzlich zum normalen Spielaufbau erhält jeder Spieler neben den Nomaden seiner Farbe 4 Nomaden einer nicht genutzten Farbe. Jeder Spieler hat nun 8 Nomaden, aufgeteilt in 2 Farben.

Eine Partie besteht aus 5 Runden.

«Phase I: Nomaden einsetzen» verläuft normal, mit der Besonderheit, dass jeder Spieler 6 seiner 8 Nomaden platziert. Er setzt entweder 4 der einen und 2 der anderen Farbe oder 3 von jeder Farbe ein.

Anmerkung: Durch die Nachahm-Funktion kann ein Spieler einen seiner Nomaden der einen Farbe auf demselben Ort mit nur einem Einsetzfeld einsetzen, auf dem bereits einer seiner Nomaden der anderen Farbe steht.

Anmerkung: Nomaden, die bereits im Spiel waren (z.B. bei den Missionen des Ältesten der Jagd oder des Ältesten des Waldes), werden zu den 6 einzusetzenden Nomaden hinzugerechnet. Jeder Spieler muss am Ende der Runde 2 Nomaden vor sich stehen haben.

In Phase II führt der Startspieler die Aktionen seiner 6 Nomaden in beliebiger Reihenfolge aus (unabhängig ihrer Farbe). Dann führt der andere Spieler seine Aktionen aus.

Die Verbindungen können nur von Nomaden derselben Farbe genutzt werden. Nomaden unterschiedlicher Farbe eines Spielers können keine Verbindung nutzen.

«Phase III: Rundenende» wird normal ausgeführt.







SOLOSPIEL



Grundsätzlich gelten die Regeln für das Zweipersonenspiel.

Beim Spielaufbau erhältst du keine Zielkarte. Die Zielkarten werden durch die Zielkarten (Solospiel) ersetzt. Sortiere die Karten nach der Anzahl der Steine auf den Rückseiten (die Anzahl der Steine gibt den Schwierigkeitsgrad an) und zieh von einem der 3 Stapel zufällig eine Karte.





leicht

mittel

schwierig

Nimm 4 Nomaden einer Farbe und 4 Nomaden einer weiteren Farbe. Du spielst mit diesen 8 Nomaden.

Eine Partie besteht aus 5 Runden. Bilde aus 4 Handelsplättchen einen verdeckten Stapel und lege als letztes Plättchen ein Spielende-Plättchen darunter.

In «Phase I: Nomaden einsetzen» platzierst du nacheinander 6 der 8 Nomaden. Setze entweder 4 der einen und 2 der anderen Farbe oder 3 Nomaden von jeder Farbe ein.

Anmerkung: Durch die Nachahm-Funktion kannst du einen deiner Nomaden der einen Farbe auf demselben Ort mit nur einem Einsetzfeld einsetzen, auf dem bereits einer deiner Nomaden der anderen Farbe steht.

Anmerkung: Nomaden, die bereits im Spiel waren (z. B. bei den Missionen des Ältesten der Jagd oder des Ältesten des Waldes), werden zu den 6 einzusetzenden Nomaden hinzugerechnet. Du musst am Ende jeder Runde 2 Nomaden (derselben oder unterschiedlicher Farbe) vor dir stehen haben.

Phase I endet, wenn du deine Nomaden eingesetzt hast (es gibt keinen Mitspieler).

In «Phase II: Aktionen ausführen» führst du die Aktionen deiner 6 Nomaden in beliebiger Reihenfolge aus. Die Farbe ist hierbei unbedeutend.

Die Verbindungen können nur von Nomaden derselben Farbe genutzt werden. Nomaden unterschiedlicher Farbe können keine Verbindung nutzen.

Das Totem-Tableau funktioniert im Solospiel anders. Leg einfach deinen Totem-Marker auf das Feld, das der aktuellen Höhe deines Totempfahls entspricht (s. Totem-Tableau, Seite 19).

Anmerkung: Wenn du den Ort «ein Opfer darbringen» aktivierst, um einen Großzügigkeitspunkt zu erhalten, leg deine Ressource in den allgemeinen Vorrat zurück anstatt sie einem Spieler zu geben.

«Phase III: Rundende» wird normal ausgeführt.

Wenn du am Ende der Partie alle Mindestbedingungen deiner Zielkarte (s. «Zielkarten (Solospiel)», Seite 20) erfüllst, gewinnst du die Partie!

Zähle nun deine Punkte wie gewohnt zusammen. Die Zielkarte selbst bringt iedoch keine Punkte.

Vergleiche deinen Punktestand mit den unten auf deiner Zielkarte angegeben Werten, um festzustellen, ob du eine Bronze-, Silber- oder Goldmedaille gewonnen hast!

Beispiel: Caroline hat zu Beginn des Spiels diese Zielkarte gezogen. Am Ende der 5. Runde hat sie 3 Zelte fertiggestellt, einen Totempfahl mit 8 Etagen errichtet (bestehend aus 6 und 2), 7 Felder des Ernährungsbereichs belegt und besitzt 6 Großzügigkeitspunkte. Das ist mehr als erforderlich war, um ihre Zielkarte zu erfüllen. Sie gewinnt die Partie! Sie erhält 11 Punkte für ihre Zelte,



18 Punkte für ihren Totempfahl, 10 Punkte für die Nahrung und 6 Punkte für ihre Großzügigkeitspunkte, in Summe also 45 Punkte. Sie gewinnt die Bronzemedaille!



VARIANTE

Für eine größere Herausforderung verzichte beim Spielaufbau auf die «normalen» Verbindungsplättchen. Nimm stattdessen die 17 Verbindungsplättchen für das Solospiel. Misch sie am Anfang jeder Runde verdeckt und leg sie zufällig auf alle Verbindungen des Spielplans. Deck sie dann auf. Nimm sie am Ende jeder Runde «Phase III: Rundenende» zurück.





Diese Verbindung erlaubt dir, den Bonus einer anderen Verbindung, die du bereits genutzt hast, erneut zu nutzen.

Anmerkung: Wirraten davon ab, die Verbindungsplättchen des Solospiels im Mehrpersonenspiel einzusetzen, um die Balance des Spiels nicht zu gefährden.



ANHANG



NETA-TANKA-KARTEN



Nimm 1 aus dem allgemeinen Vorrat und leg es in den *Ernährungsbereich* deines Clan-Tableaus.



Nimm 2 aus dem allgemeinen Vorrat und leg sie in den *Ernährungsbereich* deines Clan-Tableaus.



Nimm 1 oder 1 aus dem allgemeinen Vorrat und leg es in den *Zeltebereich* deines Clan-Tableaus.



Nimm 1 aus dem allgemeinen Vorrat und leg es in den *Totembereich* deines Clan-Tableaus.



Nimm 1 oder 1 aus dem allgemeinen Vorrat und leg es auf eine deiner unfertigen Handwerkskarten. Die Ressource muss mit der geforderten übereinstimmen.



Nimm 2 aus dem allgemeinen Vorrat und leg es in deinen persönlichen Vorrat.



Nimm 4 aus dem allgemeinen Vorrat und leg sie in deinen persönlichen Vorrat.



Nimm 3 aus dem allgemeinen Vorrat und leg es in deinen persönlichen Vorrat.



Nimm 3 aus dem allgemeinen Vorrat und leg sie in deinen persönlichen Vorrat.



Nimm 1 aus dem allgemeinen Vorrat und leg ihn in deinen persönlichen Vorrat.



Nimm 3 Großzügigkeitspunkte aus dem allgemeinen Vorrat und leg sie in deinen persönlichen Vorrat.



Nimm 2 Ressourcen deiner Wahl (, , , , , , , , , ,) aus dem allgemeinen Vorrat und leg sie in deinen persönlichen Vorrat. Diese Ressourcen können gleich oder verschieden sein.

ZIELKARTEN



Am Spielende erhältst du 3 Punkte, wenn du in deinem *Zeltebereich* mindestens 1 Zelt fertiggestellt hast und du in deinem *Ernährungsbereich* mindestens 3 Punkte erzielt hast.



Am Spielende erhältst du 3 Punkte, wenn du in deinem *Zeltebereich* mindestens 2 Zelte fertiggestellt hast und dein Totempfahl aus mindestens 4 Etagen besteht.



Am Spielende erhältst du 3 Punkte, wenn du in deinem *Zeltebereich* mindestens 1 Zelt fertiggestellt hast und du mindestens 1 Handwerkskarte mit dem Wert von 3 Punkten fertiggestellt hast.



Am Spielende erhältst du 3 Punkte, wenn du mindestens 3 Großzügigkeitspunkte besitzt und du in deinem *Zeltebereich* mindestens 1 Zelt fertiggestellt hast.



Am Spielende erhältst du 3 Punkte, wenn du mindestens 1 Handwerkskarte mit dem Wert von 5 Punkten fertiggestellt hast und in deinem *Ernährungsbereich* mindestens 1 Punkt erzielt hast.



Am Spielende erhältst du 3 Punkte, wenn dein Totempfahl aus mindestens 2 und 1 besteht und du mindestens 1 Handwerkskarte mit dem Wert von 1 Punkt fertiggestellt hast.



Am Spielende erhältst du 3 Punkte, wenn du mindestens 2 Großzügigkeitspunkte besitzt und du mindestens 1 Handwerkskarte mit dem Wert von 1 Punkt und mindestens 1 Handwerkskarte mit dem Wert von 3 Punkten fertiggestellt hast.



Am Spielende erhältst du 3 Punkte, wenn dein Totempfahl aus mindestens 5 Etagen besteht und du in deinem *Ernährungsbereich* mindestens 6 Punkte erzielt hast.



Am Spielende erhältst du 3 Punkte, wenn du mindestens 1 Großzügigkeitspunkt besitzt und dein Totempfahl aus mindestens 2 und 1 besteht und mindestens 5 Etagen hoch ist.



Am Spielende erhältst du 3 Punkte, wenn du mindestens 2 Großzügigkeitspunkte besitzt und du in deinem *Ernährungsbereich* mindestens 4 Punkte erzielt hast.

TOTEM-TABLEAU

Tableau für 1 Spieler



Der Spieler setzt seinen Totem-Marker immer auf das Feld, das der Höhe seines Totempfahls entspricht. Bei Spielende erhält er so viele Punkte wie in dem schwarzen Kreis auf dem Feld angegeben ist.

Tableau für 2 Spieler



Wenn der Totempfahl eines Spielers größer ist als der seines Gegners, legt er seinen Totem-Marker auf das rechte Feld (8 Punkte). Der Spieler, der vom rechten Feld verdrängt wird, zieht seinen Marker auf das große Dreier-Feld links. Bei Spielende erhält der Spieler, dessen Totem-Marker sich auf dem rechten Feld befindet, 8 Punkte. Der Spieler, dessen Totem-Marker sich auf dem linken Feld befindet, erhält Punkte entsprechend der Höhe seines Totempfahls:

- 0 bis 2 Etagen: Er verliert 3 Punkte.
- 3 bis 4 Etagen: Er erhält keine Punkte.
- 5 oder mehr Etagen: Er erhält 4 Punkte.

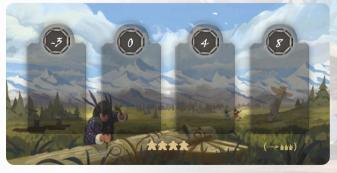
Tableau für 3 Spieler



Dieses Tableau hat 3 Felder. Auf dem mittleren Feld (O Punkte / 4 Punkte) kann sich, wie auf den anderen Feldern auch, nur ein einziger Spieler befinden. Sein Totempfahl muss aus mindestens einer Etage bestehen. Befindet sich am Ende des Spiels ein Spieler auf diesem Feld, erhält er Punkte entsprechend der Höhe seines Totempfahls:

- 4 oder weniger Etagen: Er erhält keine Punkte.
- 5 oder mehr Etagen: Er erhält 4 Punkte.

Tableau für 4 Spieler



Dieses Tableau hat 4 Felder. Bei Spielende erhält jeder Spieler so viele Punkte wie auf dem Feld angegeben ist, auf dem sich sein Marker befindet.

SPIELENDE-PLÄTTCHEN



Nimm 1 oder
1 aus dem
allgemeinen Vorrat
oder gib 1 aus
deinem persönlichen
Vorrat oder deinem
Totempfahl ab, um
3 Großzügigkeitspunkte zu erhalten.



Nimm 1 oder
1 aus dem
allgemeinen Vorrat
oder entferne
eine deiner
Handwerkskarten
(fertiggestellt
oder nicht), um
3 Großzügigkeitspunkte zu erhalten.



Nimm 1 oder
1 aus dem
allgemeinen Vorrat
oder tausche
3 Ressourcen aus
deinem persönlichen
Vorrat gegen
3 Großzügigkeitspunkte. Der Tausch
muss immer
komplett erfolgen.
Es ist nicht erlaubt,
1 Ressource gegen
1 Großzügigkeitspunkt zu tauschen.



Nimm 1 oder
1 aus dem
allgemeinen Vorrat
oder entferne
3 aus deinem
Totempfahl, um
3 Großzügigkeitspunkte zu erhalten.

ZIELKARTEN (SOLOSPIEL)



Du musst mindestens 4 Zelte, mindestens 3 Handwerkskarten desselben Typs und 1 Handwerkskarte eines anderen Typs fertiggestellt haben und mit deinem *Ernährungsbereich* mindestens 12 Punkte erzielt haben.



Du musst mindestens 4 Zelte fertiggestellt haben. Dein Totempfahl muss aus mindestens 4 und 2 bestehen, du musst mindestens 2 Handwerkskarten unterschiedlichen Typs fertiggestellt haben und mindestens 5 Großzügigkeitspunkte besitzen.



Dein Totempfahl muss aus mindestens 8 Etagen bestehen. Du musst mindestens 3 Handwerkskarten unterschiedlichen Typs fertiggestellt haben, mindestens 4 Großzügigkeitspunkte besitzen und mit deinem *Ernährungsbereich* mindestens 12 Punkte erzielt haben.



Du musst mindestens 3 Zelte fertiggestellt haben. Dein Totempfahl muss aus mindestens 8 Etagen bestehen, Du musst in deinem *Ernährungsbereich* mindestens 6 Ressourcen haben und mindestens 5 Großzügigkeitspunkte besitzen.



Du musst mindestens 5 Zelte fertiggestellt haben. Dein Totempfahl muss aus mindestens 5 Etagen bestehen. Du musst mit deinem *Ernährungsbereich* mindestens 5 Punkte erzielt haben und mindestens 5 Großzügigkeitspunkte besitzen.



Du musst mindestens 4 Handwerkskarten fertiggestellt haben, davon je 2 desselben Typs und mindestens 4 Großzügigkeitspunkte besitzen. Dein Totempfahl muss aus mindestens 4 und 2 bestehen, und du musst mit deinem Ernährungsbereich mindestens 12 Punkte erzielt haben.



Du musst mindestens 4 Zelte fertiggestellt haben und mindestens 4 Großzügigkeitspunkte besitzen. Dein Totempfahl muss aus mindestens 4 und 2 bestehen, und du musst mindestens 3 Handwerkskarten unterschiedlichen Typs fertiggestellt haben.



Du musst mindestens 5 Zelte und mindestens 3 Handwerkskarten unterschiedlichen Typs fertiggestellt haben und mit deinem *Ernährungsbereich* mindestens 5 Punkte erzielt haben.





Du musst mindestens 4 Zelte und mindestens 3 Handwerkskarten unterschiedlichen Typs fertiggestellt haben sowie mindestens 5 Großzügigkeitspunkte besitzen. Dein Totempfahl muss aus mindestens 2 und 1 bestehen und mindestens 5 Etagen hoch sein.



Dein Totempfahl muss aus mindestens 4 und 2 bestehen und mindestens 8 Etagen hoch sein. Du musst mindestens 3 Handwerkskarten unterschiedlichen Typs fertiggestellt haben, mindestens 3 Großzügigkeitspunkte besitzen und in deinem Ernährungsbereich mindestens 6 Ressourcen haben.



Du musst mindestens 5 Zelte und mindestens 3 Handwerkskarten gleichen Typs fertiggestellt haben und mit deinem Ernährungsbereich mindestens 8 Punkte erzielt haben.



Du musst mindestens 5 Zelte fertiggestellt haben, mindestens 3 Großzügigkeitspunkte besitzen und mit deinem *Ernährungsbereich* mindestens 6 Punkte erzielt haben. Dein Totempfahl muss aus mindestens 8 Etagen bestehen.



Du musst mindestens 5 Zelte fertiggestellt haben. Dein Totempfahl muss aus mindestens 4 und 2 bestehen. Du musst mindestens 2 Handwerkskarten unterschiedlichen Typs fertiggestellt und mit deinem *Ernährungsbereich* mindestens 5 Punkte erzielt haben.



Du musst mindestens 3 Zelte fertiggestellt haben. Dein Totempfahl muss aus mindestens 5 Etagen bestehen. Du musst mindestens 4 Großzügigkeitspunkte besitzen, mindestens 3 Handwerkskarten gleichen Typs fertiggestellt und mit deinem Ernährungsbereich mindestens 12 Punkte erzielt haben.



Du musst mindestens 4 Zelte fertiggestellt haben. Dein Totempfahl muss aus mindestens 8 Etagen bestehen. Du musst mindestens 2 Handwerkskarten unterschiedlichen Typs fertiggestellt und in deinem *Ernährungsbereich* mindestens 6 Ressourcen haben.

CREDITS

Autor: RV Rigal

Illustrator: Quentin Regnes
Projektleitung: Benoit Bannier

Symbolik und Grafik: Benjamin Carayon

Übersetzung: Monika Harke
Danksagung des Autors:

Ich möchte beginnen, mich bei demjenigen zu bedanken, ohne den es dieses Spiel sicher nicht geben würde ... Thierry Balandreau. In der Spielewelt ist er nicht bekannt, und zwar aus gutem Grund: Er ist mein Direktor und Freund. 2013 bat er mich, für eine Klasse ein Spiel zu entwickeln. So entstand «Figot Le jeu».

Als ich 2016 Figot beim «Festival Alchimie du Jeu» in Toulouse vorstellte, reihten sich viele Partien aneinander und ich erhielt viel positives Feedback, von Spielern wie auch Verlagen. Ich habe daraufhin beschlossen, ein anderes, «lustigeres» Thema zu finden.

Danke an Nicholas Bodart, der mich die ersten Monate begleitet hat, insbesondere während des Durchhängers im gleichen Jahr. Ludimania 2016 - erstes Treffen mit Benoit Bannier. Nach einigen Wochen und einem intensiven Gedankenaustausch entstand Tatanka bei La Boite de Jeu. Danke für das Vertrauen.

Ich danke allen Spielern, die die Gelegenheit hatten, Tatanka, später Neta-Tanka, auf einer Reihe von Festivals und improvisierten Veranstaltungen zu testen, meinen Spielefreunden, die niemals eine Partie abgelehnt haben, wenn ich neue Regeln testen wollte, «La source aux jeux», «L'ARJ» von Riom und «La tête dans le pion», die mich begleitet haben, um dieses Projekt bekannt zu machen, Quentin Regnès für die großartigen Illustrationen, mit denen er eine Welt geschaffen hat, die ich mir wünschte, dem ganzen Team von La boite de jeu, B3M für ihre Arbeit und ihre Professionnalität während der Entwicklung und der KS-Kampagne, Gregory Oliver für sein Mitwirken und seine Energie, die KS-Kampagne zu leiten, auch für seine Freundschaft.

Zu guter Letzt danke ich meiner Frau für ihre Unterstützung, ihre Geduld, ihre Ermutigungen und einige gute Ideen. \m/

Danksagung des Verlages:

Wir möchten RV Rigal für sein Vertrauen danken, Quentin Regnès für seine künstlerische Sichtweise, dem ganzen Blackrock-Team für seine Unterstützung, all unseren KS-Botschaftern für ihre unschätzbare Hilfe und natürlich den 5584 Backern, die dieses Projekt möglich gemacht haben!

Herausgeber : La boite de jeu 8, Grande Rue 21310 BELLENEUVE FRANCE Kleb deine Aufkleber «vollbrachte Meisterleistungen» auf die Symbole der Vorhängeschlösser, wenn du eine der Bedingungen erfüllt hast. Die Vorhängeschlösser befinden sich rechts in jedem Rahmen auf dieser Seite der Regel. Einige Bedingungen erfordern mehrere Partien, um erfüllt zu werden. Kreuz die Felder jedes Teilerfolges an! Du kannst versuchen, diese vollbrachten Meisterleistungen als Besitzer des Spiels alleine oder gemeinsam mit allen Spielern, die mit diesem Neta-Tanka-Spiel gespielt haben, zu erfüllen!



Am Spielende 5 Zelte fertiggestellt und die 10 Felder des Ernährungsbereichs belegt haben.





KLIR ZSPIELREGEL



PHASE I: NOMADEN EINSETZEN

- Setzt reihum nacheinander jeweils einen eurer Nomaden ein. Führt die Aktionen nicht sofort aus.
- Auf den Orten mit nur einem Einsatzfeld können maximal
 Nomaden eingesetzt werden.
- Auf den Orten der Ältesten kann nur 1 Nomade eingesetzt werden.
- Auf einem Ort können niemals gleichzeitig 2 Nomaden derselben Farbe stehen.













PHASE II: AKTIONEN AUSFÜHREN

Führe alle Aktionen deiner Nomaden und die Boni deiner Verbindungen in beliebiger Reihenfolge aus.



vom Spielplan erhalten.



aus dem allgemeinen Vorrat erhalten.

PHASE III: RUNDENENDE

- Der Startspieler gibt den Startspieler-Marker an den Spieler weiter, der diese Runde den «Befreundeten Nomaden» erhalten hat. Wurde der «Befreundete Nomade» nicht vergeben, gibt der Startspieler den Marker im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weiter.
- Liegen beide Büffelplättchen auf der Seite «gejagt», dreht eins auf die Seite «nicht gejagt».
- Gibt es auf dem **GERBPLATZ** mehr als 3**9**, entfernt die überzähligen.
- Nehmt eure Nomaden zurück, außer die, die sich auf einer Mission befinden (den Fußspuren folgen).
 - Entfernt das Handelsplättchen und deckt das nächste auf.
 - Zieht den Rundenanzeiger auf der Leiste ein Feld vor.

