

ÜBERSICHT

SPIELZUG

AKTIONEN AUSFÜHREN (PFLICHT)

Es kann aus drei verschiedenen Aktionen genau eine gewählt werden:

- 1 Handkarte ausspielen und ihr max. 3 Stärke durch Indianer verleihen (andere verdeckte Handkarte darunter und/oder Indianer darauf) – Stärke = max. Anzahl Aktion (0 - Stärke)



- 1 Indianer auf einen leeren Kreis stellen
- 1-3 Indianer auf einen Halbkreis stellen (egal ob voll oder leer) und entsprechend oft Aktion ausführen



OPTIONALE PHASEN

Vor oder nach der Pflichtaktion können folgende optionale Phasen genutzt werden:

• NEUEN CHARAKTER ANHEUEREN



Einen Charakter aus dem Reisetagebuch auf die Hand nehmen. Seine Kosten in Pelzen und Ausrüstung zahlen. (Max. 1 Handkarte darf abgeworfen werden, um Ausrüstung zu sparen – Anheuerbonus)

• LAGER AUFSCHLAGEN (Pflicht, falls keine Aktion ausgeführt werden kann)



- Alle eigenen Indianer auf die eigenen Boote stellen.
- Lagerzeit ermitteln (Summe der Zeitsymbole auf restlichen Handkarten und beladenen Booten)
- So viele Zeit-Marker nehmen, wie ihr Zeit im Lager benötigt.
- Alle Karten aus dem Spielbereich auf die Hand nehmen.

Bei der Bewegung des Kundschafters werden besetzte Felder übersprungen. Kann eigener Kundschafter nicht vor vorhandene(n) Kundschafter gesetzt werden, weil die Landschaft wechselt (Fluss ↔ Berg), entfallen restliche Bewegungsschritte.

SPIELENDE

Es gewinnt der Spieler **sofort**, der als erster sein Lager im Zielbereich aufschlägt und nicht mehr Zeit-Marker besitzt als auf diesem Feld

AKTIONEN

STARTCHARAKTERE



Max. so viele Ressourcen aus dem Vorrat nehmen, wie insgesamt Ressourcensymbole im eigenen Spielbereich und denen der beiden Nachbarn zu sehen sind (im Spiel zu zweit gibt es nur einen Nachbarn).



Indianer vom Dorf und Neuankömmling auf Versammlungsplatz stellen, von dort beliebig viele in eigene Expedition aufnehmen und auf eigene Boote verteilen. Letzte Karte des Reisetagebuchs abwerfen und dieses auffüllen. Neuer Neuankömmling aus Vorrat.



Ressourcen zahlen, um den eigenen Kundschafter auf Fluss- oder Bergfeldern vorwärts zu bewegen. Vorab vorhandene Zeit-Marker für je einen Bewegungspunkt abwerfen.

INDIANERDORF



1 Nahrung **UND** 1 Pelz direkt nehmen.



1 Ausrüstung **UND** 1 Holz direkt nehmen.



2 Pelze **ODER** 2 Holz direkt nehmen.



3 Holz zahlen und 1 Boot zur Expedition hinzufügen und Bonus je nach Boot 2 Ressourcen oder 1 Indianer nehmen. Boot behält gewählte Funktion bis zum Ende des Spiels.



0-3 Handkarten abwerfen und das Reisetagebuch neu füllen.



1 Nahrung zahlen, um die Aktion einer Charakterkarte, die bereits gespielt worden ist, genau ein Mal zu kopieren.



2 Holz zahlen, um 1 Kanu zu nehmen.



3 verschiedene Ressourcen zahlen, um 1 Pferd zu nehmen.

angezeigt werden. Andernfalls müssen Zeit-Marker durch weitere Bewegungen abgeworfen werden, bis die Bedingung erfüllt ist.