NETA-TANKA

Entlang des Großen Gefrorenen Flusses ist der Stamm der Frostrivers beheimatet. Seine Mitglieder leben in Einklang mit der Natur. Der Stamm gehorcht den Gesetzen der vier Ältesten, welche selbst dem erwürdigsten Ältesten folgen: dem Neta-Tanka.

Als 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 zeigen und seine Fähigkeit, sich um das Wohl seines Stammes zu kümmern, um so der neue Neta-Tanka zu werden!



MATERIAL









2 Totem-Tableaus (doppelseitig)



40 Spielsteine Holz @, 40 Spielsteine Fell (180), 25 Spielsteine Fleisch 📵, 20 Spielsteine Pilze und 10 Spielsteine Tierschädel 💮



2 Büffelplättchen



10 Handelskarten



20 Großzügigkeits-Marker (15x1 und 5x5)



10 Neta-Tanka-Karten



8 Verbindungsplättchen





4 Nachahm-Plättchen



4 Zielkarten



4 Totem-Marker



16 Nomaden (4 für jeden Spieler)

4 Clan-Tableaus



18 Handwerkskarten



1 Startspieler-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.

3 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 Spiels eine Karte (von den 5 **verfügbaren**) genommen, wird sie sofort durch die oberste Karte des Stapels ersetzt. Die oberste Karte des Stapels wird anschließend aufgedeckt.

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







5 Mischt die Handelskarten und zieht bei 2 Spielern 5 Karten, bei 3 Spielern 7 Karten und bei 4 Spielern 10 Karten. Legt diese Karten nun als verdeckten Stapel auf den Ort Handel treiben des Spielplans. Sie dienen als Rundenanzeiger für das Spiel. Deckt die oberste Karte auf.



6 Legt den «Befreundeten Nomaden» neben die Handelskarten auf den Spielplan.

Legt das Totem-Tableau, das der Spielerzahl (2, 3 oder 4) entspricht, neben den Spielplan. Jeder Spieler legt seinen Totem-Marker auf das Feld ganz links (Die Tableaus werden auf Seite 18, «Totem-Tableau» beschrieben).



8 Legt die 8 Verbindungsplättchen gestapelt auf das Verbindungsfeld ohne Symbol.





Legt 3 auf den GERBPLATZ.



Legt die 2 Büffelplättchen auf das JAGDGEBIET. Legt eins



auf die Seite «gejagt» und das andere auf die Seite «nicht gejagt».



Seite Büffel «gejagt»



Seite Büffel «nicht gejagt»

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



Jeder Spieler bekommt zudem 200, 100 und 100, die er links neben sein Clan-Tableau legt. Dies ist sein persönlicher Vorrat. 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.

Verteilt an jeden Spieler eine Zielkarte, die vor den anderen Spielern geheim gehalten wird. Diese Karte kann man jederzeit gegen einen Großzügigkeitspunkt eintauschen.

Wählt zufällig einen Spieler aus und gebt ihm den Startspieler-Marker.





CLAN-TABLEALI



Dies ist euer persönliches Clan-Tableau. Es ist unterteilt in 4 Bereiche:

DER ZELTEBEREICH

In diesem Bereich kannst du Zelte für deinen Clan errichten. Für den Bau eines Zeltes benötigst du 2 und 1. Du beginnst den Bau der Zelte immer auf dem Feld ganz links. Der Bau eines neuen Zeltes kann begonnen werden, auch wenn das vorherige noch nicht fertiggestellt wurde. Vorausgesetzt, es liegt mindestens 1 Ressource auf dessen Bauplatz.

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 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 bringt jeder in diesem Bereich platzierte 1 Punkt. Jedes bringt 2 Punkte (s. «Spielende», Seite 15).



DER HANDWERKSBEREICH



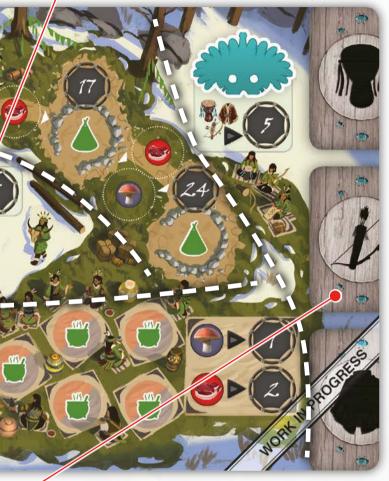
Im Laufe des Spiels kannst du Handwerkskarten erlangen. Du benötigst und , die du auf den Karten platzierst, um die Gegenstände dieser Karten

herzustellen. Sobald der Gegenstand fertiggestellt ist, leg und von dieser Karte in den allgemeinen Vorrat zurück. Dann schiebst du diese Karte unter das passende Symbol auf deinem 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 stapelst. Die Reihenfolge, in der du sie stapelst, ist egal. Für je 200 + 100 erhältst du am Spielende 5 Punkte.

Des Weiteren findet unter den Spielern ein



Handwerkskarten

Beschreibung einer Handwerkskarte: benötigte Ressourcen



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).

Totem-Tableau



Auf dem Totem-Tableau wird im Laufe der Partie die Reihenfolge der Spieler festgehalten, in Bezug auf die Höhe ihrer Totempfähle. Jedes end jeder 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 jeder 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. Die Handelskarte dieser Runde wird abgelegt. Der Startspieler-Marker wird im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler weitergegeben.



RLINDENABLALIF



PHASE I: NOMADEN EINSETZEN

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

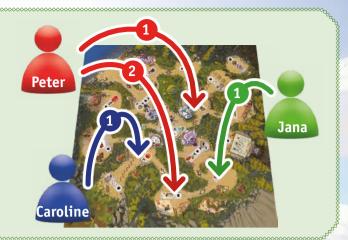
«Nachahm-Funktion», Seite 12).

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.



Illustration

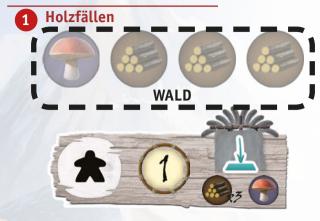
Wenn du eine Ressource nehmen musst, achte Ist keine türkise Hand abgebildet, nimm die darauf, ob auf dem Bild eine türkise Hand abgebildet ist. Ist dies der Fall, nimm diese Ressource aus dem allgemeinen Vorrat.

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.).

Holz abtransportieren



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.

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.



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.





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



8 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.
- Gib 1 Großzügigkeitspunkt ab und nimm dir 1 verfügbare Handwerkskarte, die neben dem Spielplan liegt
- Gib 1 Großzügigkeitspunkt ab, um eine Verbindung 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 konsultieren» 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 Ressourcen und/oder aus deinem persönlichen Vorrat und leg sie in den *Zeltebereich* deines Clan-Tableaus.

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 das das verfügbar ist (Diese Aktion erlaubt dir nicht, direkt aus dem allgemeinen Vorrat zu nehmen).

13 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.

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.



Handel treiben



Die Handelskarte dieses Ortes ändert sich jede Runde (Die Anzahl der Handelskarten dient gleichzeitig als Rundenzähler). Du kannst nur eine der beiden Aktionen dieser Karte ausführen.

Handelskarte im Detail



Ort(e) mit einem Einsetzfeld

Ressourcen, die diese Runde erhältlich sind

Je nach Karte gibt es 3 verschiedene Aktionsmöglichkeiten:

- Nimm eine der links auf der Handelskarte angegebenen Ressourcen aus dem allgemeinen Vorrat.
- (Wenn diese Abbildung rechts auf der Handelskarte ist)
 Nimm eine der 5 verfügbaren Handwerkskarten.



 (Wenn diese Abbildung rechts auf der Handelskarte 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 13). **Diese Möglichkeit kann nur ein einziges Mal pro Runde gewählt werden.**

Neta-Tanka konsultieren



Dieser Ort hat bei 2 und 3 Spielern ein Einsetzfeld und bei 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 17).



Rückseite

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 einem Einsetzfeld stellen, auf dem

bereits ein Nomade einer anderen Farbe steht. Diese Sonderfähigkeit darf nur ein Mal pro Runde genutzt werden.

Erinnerung: 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

Den «Befreundeten Nomaden» erhältst du 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 einem Einsetzfeld oder Gemeinschaftsort).

Er kann niemals einen Ältesten aufsuchen.

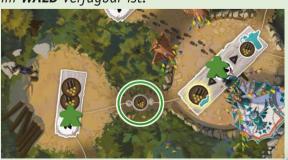
Er kann keine Verbindung mit deinen Nomaden aufbauen (s. folgender Abschnitt).



DIE VERBINDUNGEN

In «Phase II: Aktionen ausführen» kannst du zusätzlich zu den Aktionen der Orte Boni über die Verbindungen erhalten. Du kannst die Verbindung nutzen, wenn du zwei Nomaden derselben Farbe auf den beiden Orten an der Verbindung eingesetzt hast. Du kannst jede Verbindung jederzeit nutzen, wenn du die Aktionen der Orte ausführst. Die Verbindungen müssen nicht genutzt werden.

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.





PHASE III:

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

- Wenn ein Spieler in dieser Runde den «Befreundeten Nomaden» erhalten hat, legt er ihn vor sich und nimmt den Startspieler-Marker (s. «Befreundeter Nomade», Seite 13). Ansonsten wird der «Befreundete Nomade» neben die Handelskarten gelegt (wenn er dort nicht schon gelegen 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**③**, entfernt die überzähligen.
- Legt die aktuelle Handelskarte ab und deckt die nächste auf. Wenn es die letzte Karte des Stapels war, ist das Spiel zu Ende.
- Alle Spieler nehmen ihre Nomaden zurück, außer die Nomaden, die evtl. die «Ältesten der Jagd und des Waldes» aufgesucht haben.



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 «Neta-Tanka konsultieren» 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).

DIE GABEN

Du kannst, während du in Phase II deine Aktionen ausführst, jederzeit, aber nur einmal pro Runde, eine Ressource aus deinem persönlichen Vorrat einem anderen Spieler, der diese Resource nicht besitzt, schenken. Du erhältst dafür 1 Großzügigkeitspunkt aus dem allgemeinen Vorrat.

RLINDENENDE <

Mission der Ältesten: Jagd und Wald

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



H



SPIELENDE



Wenn der Stapel der Handelskarten aufgebraucht ist, zählt jeder Spieler seine Punkte in den verschiedenen Bereichen.

DIE ZELTE

Du erhältst Punkte für eine aufeinanderfolgende Reihe fertiggestellter Zelte. Du bekommst nur die Punkte des Zeltes, das in der Reihe am weitesten rechts steht.

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



DER TOTEMPFAHL

Du erhältst 5 Punkte für jede Kombination von 2 + 1 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: Peters 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 🚭 und 1 Punkt für jeden 🌎, den du im Laufe der Partie in diesen Bereich gelegt hast.

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 (d.h. du musst alle Bedingungen erfüllt haben) am Spielende erfüllt hast, erhältst du 5 Punkte. Du kannst sie aber auch jederzeit (auch am Ende der Partie) abwerfen und erhältst dafür 1 Großzügigkeitspunkt.



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, der die meisten verbliebenen Ressourcen besitzt.



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.

Fine Partie besteht aus 5 Runden.

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

Anmerkung: Durch die Nachahm-Funktion kann ein Spieler einen seiner Nomaden der einen Farbe auf demselben Ort mit 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 haben.

In Phase II führt der Startspieler die Aktionen seiner 6 Nomaden in beliebiger Reihenfolge aus. 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.





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.



ZIELKARTEN



Am Spielende erhältst du 5 Punkte, wenn du 2 Handwerkskarten unterschiedlichen Typs (Trommel, Bogen, Kleidung) fertiggestellt hast und dein Totempfahl aus mindestens 4 und 2 besteht.



Am Spielende erhältst du 5 Punkte, wenn du 3 Handwerkskarten desselben Typs (Trommel, Bogen, Kleidung) fertiggestellt hast und du in deinem *Ernährungsbereich* mindestens 12 Punkte erzielt hast.



Am Spielende erhältst du 5 Punkte, wenn du 2 Handwerkskarten unterschiedlichen Typs (Trommel, Bogen, Kleidung) fertiggestellt hast und du in deinem Zeltebereich mindestens 4 Zelte fertiggestellt hast.



Am Spielende erhältst du 5 Punkte, wenn dein Totempfahl aus mindestens 5 Etagen besteht und du in deinem *Zeltebereich* mindestens 3 Zelte fertiggestellt hast und du mindestens 5 Großzügigkeits-Marker besitzt.

TOTEM-TABLEAU

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 Doppelfeld 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 er sich befindet.

Übersetzung: Monika Harke

8