

NETA-TANKA



Dank der Kickstarter-Kampagne konnten zahlreiche Stretch Goals freigeschaltet werden! Dies ist das zusätzliche Material für Neta-Tanka:



1 Clan-Tableau (5. Spieler)



4 Nomaden



1 Totem-Marker, 1 Nachahm-Plättchen und 3 Erinnerungs-Marker



1 Totem-Tableau (5 Spieler)



5 Nomaden-Häuptlinge



4 Handelsplättchen



20 Spielsteine Zelt



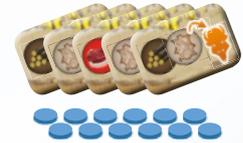
1 Startspieler-Spielstein



2 Zielkarten



4 Neta-Tanka-Karten



1 Berg-Spielplan,
10 Berg-Plättchen,
12 Spielsteine Spezial-Ressource und
1 «Andächtig verharren»-Plättchen

VERSION DELUXE



2 Büffel



1 Rundenzähler



5 Totempfähle



4 Aufbewahrungsboxen



Verbesserte Ressourcensteine
(individuell geformt)



Verbesserte Clan-Tableaus
(doppelschichtig)



ZUSATZMATERIAL



In der Kickstarter-Version sind die Spielsteine der Nomaden und «befreundeten Nomaden» bedruckt. Sie ersetzen die unbedruckten Spielsteine der Basisversion.

Das Bonusmaterial der Kickstarter-Version ist durch ein weißes K gekennzeichnet. So könnt ihr, wenn ihr wollt, dieses Zusatzmaterial von dem Spielmaterial des Basisspiels trennen.

Auf dem Material der Erweiterung «Der Berg» ist ein oranger Büffelkopf abgebildet. So könnt ihr, wenn ihr wollt, dieses Zusatzmaterial von dem Spielmaterial des Basisspiels trennen.



REGELN FÜR 5 SPIELER



Selbst für erfahrene Spieler ist es nicht ratsam, das Spiel in dieser Spielerzahl kennen zu lernen. Spielt zunächst einige Partien mit 3 oder 4 Spielern, damit ihr mit den Feinheiten des Spiels vertraut werdet, bevor ihr eine Partie mit 5 Spielern beginnt.

SPIELAUFBAU

Bereitet das Spiel wie für 4 Spieler vor, mit folgenden Unterschieden:

- Nehmt das Totem-Tableau für 5 Spieler.
- Jeder Spieler nimmt 2 Nomaden und den Nomaden-Häuptling seiner Farbe.

Nachdem ihr den Startspieler bestimmt habt, verteilt die Startressourcen wie beim Spiel zu viert. Der 5. Spieler erhält 2 , 2 , 2  und 1 Großzügigkeitspunkt.

DER NOMADEN-HÄUPTLING

Der Nomaden-Häuptling kann **von Beginn der Partie an** auf einem Feld eingesetzt werden, das schon von dem Nomaden eines anderen Spielers besetzt ist. Dies kann **auch der Ort eines Ältesten** sein.

Es ist weiterhin nicht möglich, dass sich mehrere Nomaden (inklusive Häuptling) derselben Farbe oder mehr als 2 Nomaden auf einem Ort befinden (außer Gemeinschaftsorte).



SPIELABLAUF

Die Phasen I und II werden normal ausgeführt.

Wenn in Phase III auf den Orten «den Ältesten des Waldes aufsuchen» und/oder «den Ältesten der Jagd aufsuchen» 2 Nomaden stehen (davon mindestens 1 Nomaden-Häuptling), darf der in aktueller Spielerreihenfolge erste Spieler wählen, ob er die Mission des Ältesten ausführt (den Fußspuren folgt) oder seinen Nomaden zurücknimmt. Der zweite Spieler muss die andere Möglichkeit nehmen.



ERWEITERUNG: DER BERG

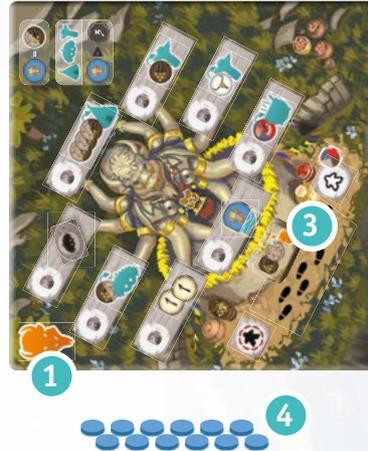
SPIELAUFBAU

Legt den Berg-Spielplan **1** neben den Dorf-Spielplan in die Nähe des Ortes «Andächtig verharren».

Legt das «Andächtig verharren»-Plättchen **2** auf den gleichnamigen Ort des Dorf-Spielplans.

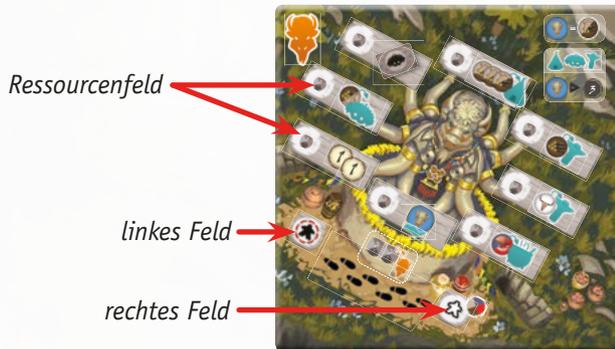
Mischt die Berg-Plättchen **3** und legt sie als offenen Stapel auf das dafür vorgesehene Feld des Berg-Spielplans.

Legt die Spielsteine Spezial-Ressource **4** in den allgemeinen Vorrat.



BERG-SPIELPLAN

Der Berg-Spielplan bietet einen neuen Einsetzort: Beten (die Göttin des Wohlstandes). Das Einsetzen an diesem Ort erfolgt nach besonderen Regeln.



Phase I

Auf dem linken Feld darf immer nur ein Nomade eingesetzt werden. Es darf kein weiterer Nomade dazugestellt werden (diese Regel ist vorrangig vor der Regel der Nachahmfunktion, des Befreundeten Nomaden und des Nomaden-Häuptlings). Während dieser Phase ist es nicht möglich, einen Nomaden auf dem rechten Feld einzusetzen.



Phase II

Befindet sich dein Nomade auf dem **rechten** Feld (siehe «Phase III» folgende Seite), darfst du eine Ressource vom **WALD** oder **GERBPLATZ** in deinen persönlichen Vorrat legen. Befindet sich dein Nomade auf dem linken oder rechten Feld, **darfst** du die Ressourcen, die auf den aktuellen Berg-Plättchen angegeben sind, von deinem persönlichen Vorrat auf ein **freies** Ressourcenfeld des Berg-Spielplans legen. Auf jedem Ressourcenfeld darf lediglich eine Ressource liegen. Legst du eine Ressource auf ein Feld, darfst du die Aktion dieses Feldes ausführen. Wenn du keine Ressource legen kannst, führst du auch keine Aktion aus.



Durch die Aktion, die links abgebildet ist, erhältst du eine Spezial-Ressource. Nimm sie aus dem allgemeinen Vorrat und leg sie in deinen persönlichen Vorrat. Diese Ressource kann später als ein oder ein genutzt werden. Am Spielende zählt jede Spezial-Ressource, die sich in deinem Zelte-, Handwerks- und Totembereich befindet, 3 Punkte. Bei der Fertigstellung eines Zeltes oder einer Handwerkskarte mit einer Spezial-Ressource wird diese in den entsprechenden Bereich gelegt.



Spieler Gelb kann 1 und 1 einsetzen, um 2 Aktionen seiner Wahl auszuführen, mit Ausnahme der Aktion «eine Spezial-Ressource nehmen», denn dieses Ressourcen-Feld ist schon besetzt.

Phase III

Legt das aktuelle Berg-Plättchen ab und deckt das nächste auf.

Befindet sich dein Nomade auf dem linken Feld, erhältst du ihn nicht zurück. Er begibt sich auf eine Mission und folgt den Fußspuren: Zieh ihn auf das rechte Feld. Steht dort bereits ein anderer Nomade, gib diesen seinem Besitzer zurück.

Stand dein Nomade bereits auf dem rechten Feld und wurde diese Runde von keinem Nomaden verdrängt, kannst du wählen, ob du ihn zurüchnimmst oder auf dem Feld stehen lässt.



DAS «ANDÄCHTIG VERHARREN»-PLÄTTCHEN

Phase I

Achtung: Dieser Ort verfügt von nun an nur noch über ein Einsetzfeld. Er ist also kein Gemeinschaftsort mehr. Es gelten die normalen Regeln für Orte mit nur einem Einsetzfeld.

Phase II

Wird ein Nomade auf diesem Ort eingesetzt, muss die Aktion ausgeführt werden. Leg 1, 2 oder 3 Ressourcen von den Ressource-Feldern des Berg-Spielplans in den allgemeinen Vorrat. Du erhältst dafür entsprechend 0, 1 oder 2 Großzügigkeitspunkte.

DIE ZELT-SPIELSTEINE

Wenn du ein Zelt fertigstellst, leg die 2  und das  in den allgemeinen Vorrat und ersetze sie durch ein Zelt. Leg eventuell genutzte Spezial-Ressourcen in den *Zeltebereich*.



ZUSÄTZLICHE KARTEN

Handelsplättchen

Du kannst nur eine der beiden Aktionen dieser Karte ausführen (die linke oder die rechte).

Neta-Tanka-Karten

Führe alle Aktionen, die auf der Karte angegeben sind, zum gleichen Zeitpunkt aus. Die Karte muss komplett in einem Mal erfüllt werden.

Zielkarten



Am Spielende erhältst du 3 Punkte, wenn einer deiner *Bereiche* (*Zelte*, *Handwerk* oder *Totem*) mindestens 1 Spezial-Ressource enthält und in deinem *Ernährungsbereich* mindestens 3  liegen.



Am Spielende erhältst du 3 Punkte, wenn einer deiner *Bereiche* (*Zelte*, *Handwerk* oder *Totem*) mindestens 1 Spezial-Ressource enthält und du in deinem persönlichen Vorrat mindestens 3 Großzügigkeitspunkte besitzt.

VERSION DELIXE

Benutzt die Holzspielsteine Büffel, Rundenzähler, Startspieler und Totempfahl anstelle der entsprechenden Papp-Marker.

Um anzuzeigen, dass der Büffel gejagt worden ist, stellt ihn hin. Legt ihn hin, wenn er nicht gejagt worden ist.