

Five Peaks



SPIELANLEITUNG



9+



2-5




25 min/



An einem warmen Septembermorgen, dem ersten Tag eures lang ersehnten Urlaubs, seid ihr endlich auf dem Parkplatz am Fuße der malerischen Berge angekommen. Ihr holt eure Rucksäcke aus dem Auto, schnürt eure Stiefel und macht euch auf den Weg – hinauf in die Bergwelt. In den nächsten Tagen werdet ihr auf Bergpfaden wandern, Pilze und Beeren sammeln und die schönsten Aussichten genießen. Vielleicht entdeckt ihr sogar vergessene, ungenutzte Wege, die euch zu den **Five Peaks** führen. Nach dem Aufstieg legt ihr euren Stein auf den traditionellen Steinhaufen, und am Abend schlägt ihr eure Zelte auf und genießt den Panoramablick auf die Berghänge.

Spielziel

Eure Aufgabe ist es, bei einer Wanderung durch eine Landschaft von Wäldern und Bergen so viele **Siegpunkte**  wie möglich zu sammeln. Spielt dazu clever eure Wanderkarten, um Wege zu nutzen und Ressourcen zu sammeln. Ihr erklimmt Berggipfel und bewundert Teile des Bergpanoramas. Für das Erklimmen neuer Gipfel, das Errichten von kleinen Steinpyramiden, das Sammeln von Panoramakarten und das Erfüllen der Aufgaben auf euren Lagerfeuerkarten erhaltet ihr am Spielende Siegpunkte, mit denen ihr hoffentlich das Spiel für euch entscheiden könnt.

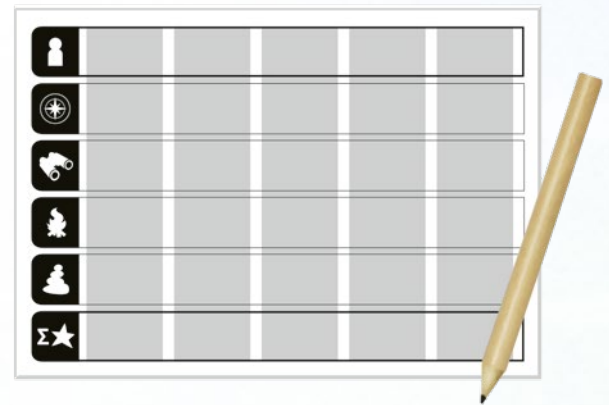
Spielmaterial

5x **Wanderausrüstung** (je 1 pro Spielerfarbe). Jede Ausrüstung besteht aus einem Set von:

- a** 1 **Wanderer**, mit dem ihr eure Wanderung unternehmt;
- b** 5 **Startkarten**, die das Startdeck für eure Wanderung bilden (bei allen Spielerfarben gleich);
- c** 5 **Steine**, um zu markieren, dass euer Wanderer einen Gipfel erreicht hat;
- d** 1 **Rucksack-Tableau**, auf dem ihr gesammelte Ressourcen lagert. In eurem Rucksack ist Platz für maximal 10 Ressourcen.



Wertungsblock und Bleistift nutzt ihr am Spielende, um eure Siegpunkte zu zählen.



2 **Vorratsschälchen für Endorphine und Ressourcen**, die ihr dem Tiefziehteil entnehmt. Bewahrt die Ressourcen hierin als allgemeinen Vorrat auf.





14 Geländeplättchen – bestehend aus 1 Startplättchen mit Parkplatz **a**, 6 Waldplättchen **b**, 4 Bergplättchen **c**, 3 Hochgebirgsplättchen **d**.



15 Gipfelplättchen – stellen die umliegenden Hügel, Aussichtspunkte und Berggipfel dar. Wie die **Geländeplättchen** sind sie entsprechend ihrer Rückseite in Wälder **a**, Berge **b** und Hochgebirge **c** unterteilt.



15 Wanderabzeichen – geben zusätzliche Siegpunkte für das Erklimmen neuer Gipfel. Auch sie sind entsprechend ihrer Rückseite in Wälder **a**, Berge **b** und Hochgebirge **c** unterteilt.



96 Ressourcen – bestehend aus Pilzen, Beeren und Kräutern, die ihr unterwegs findet und in Körbchen, Gläser und Säckchen füllen könnt. Mit den Ressourcen könnt ihr Panoramakarten erhalten oder Belohnungen, die auf bestimmten Feldern der Landschaft verfügbar sind.



30 Panoramakarten – bilden stimmungsvolle Naturimpressionen ab, die ihr während des Spiels sammeln könnt. Jedes Panorama besteht aus bis zu 6 Karten.



65 Endorphin-Marker – stehen für erlebte Glücksmomente der Wanderer. Endorphine helfen euch während des Spiels, Ressourcen oder zusätzliche Wanderkarten zu erhalten.






18 Lagerfeuerkarten – verbessern bestimmte Aktionen **a** oder bieten eine zusätzliche Möglichkeit, am Spielende Siegpunkte zu sammeln **b**.



39 Wanderkarten – geben euch die Möglichkeit, euer Deck zu erweitern und effektivere Aktionen ausführen zu können.

Spielvorbereitung

- 1** Nehmt euch jeder ein Ausrüstungsset einer Farbe: **Wanderer, Rucksack, 5 Steine** und **5 Startkarten**. Nehmt die Startkarten auf die Hand; sie sind der Grundstock eures **Wanderdecks**, das ihr im Laufe des Spiels erweidert. Wer zuletzt in den Bergen war, wird Startspieler. Der Startspieler erhalt zu Beginn **1 Endorphin**, der zweite und dritte Spieler jeweils **2 Endorphine**, der vierte und fufte Spieler jeweils **3 Endorphine**.
- 2** Legt das **Startplattchen** in die Tischmitte und stellt eure **Wanderer** auf den **Parkplatz**.
- 3** Sortiert die ubrigen **Gelandeplattchen** entsprechend ihren Ruckseiten und mischt jeden Stapel separat. Bildet dann aus diesen drei verdeckten Stapeln einen, indem ihr die **Hochgebirgsplattchen** nach ganz unten legt, darauf die **Bergplattchen** und abschlieend die **Waldplattchen** nach ganz oben.
- 4** Sortiert die **Gipfelplattchen** nach Gelandetyp, mischt sie und bildet drei verdeckte Stapel.
- 5** Sortiert die **Wanderabzeichen** nach Gelandetyp und legt sie neben den entsprechenden Stapel der **Gipfelplattchen**.
- 6** Mischt die **Wanderkarten** zu einem verdeckten Stapel. Legt den Stapel so bereit, dass ihr alle leicht darauf zugreifen konnt. Deckt die obersten 5 Karten auf und legt sie in einer Reihe neben den Stapel. Damit bildet ihr die Auslage.
- 7** Mischt die **Lagerfeuerkarten** zu einem verdeckten Stapel.
- 8** Legt abhangig von der Spieleranzahl uberzahlige **Panoramakarten** zuruck in die Spieleschachtel, bei 2 oder 3 Spielern die Karten mit den Symbolen 4  und 5  auf der Vorderseite; bei 4 Spielern die Karten mit dem Symbol 5 . Bei 5 Spielern bleiben alle Panoramakarten im Spiel.

Sortiert die (verbleibenden) Karten nach den romischen Ziffern in der oberen linken Ecke (I bis VI). Mischt die Karten mit der **VI** und legt sie verdeckt in einer Reihe aus. Je nach Spieleranzahl bildet ihr eine bestimmte Anzahl von Stapeln: drei Stapel fur 2 und 3 Spieler, vier Stapel fur 4 Spieler und funf Stapel fur 5 Spieler. Mischt dann alle Karten mit der **V** und legt jeweils eine Karte (verdeckt) auf die zuvor gebildeten Stapel. Fahrt auf diese Weise mit den Karten **IV, III, II** und **I** fort. Jeder Stapel enthalt nun sechs Karten mit der **VI** ganz unten und der **I** ganz oben. Dreht nun die jeweils oberste Karte jedes Stapels auf die Vorderseite.

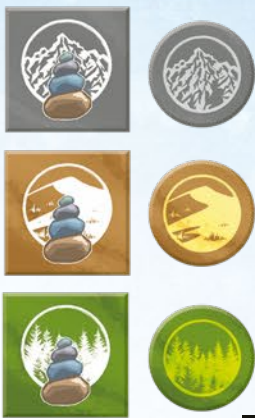
- 9** Stellt die Vorratsschalchen mit den **Endorphinen** und **Ressourcen** so bereit, dass ihr alle leicht darauf zugreifen konnt.
- 10** Legt den **Wertungsblock** und den **Bleistift** zur Seite, sie werden erst am Spielende benotigt.



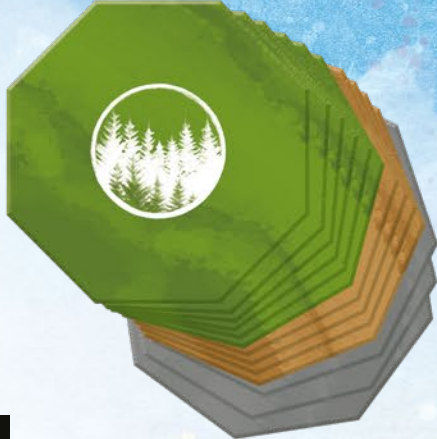


8

4



5



3



6

7



1



9



1



2



5

Spielablauf

Zu Beginn des Spiels besteht die Landschaft aus nur einem **Geländeplättchen** (mit dem Parkplatz). Von diesem Parkplatzfeld aus starten eure **Wanderer** ihre Tour. Ihr könnt eure Wanderer nur auf Felder ziehen, die durch einen Weg miteinander verbunden sind. Im Uhrzeigersinn spielt ihr jeweils **1 beliebige Karte von eurer Hand** aus und legt sie auf euren persönlichen **Ablagestapel**. Ihr könnt die ausgespielten Karten erst wieder auf die Hand nehmen und verwenden, wenn ihr die **Startkarte Zeltlager** ausgespielt habt.

Haltet eure Handkarten so, dass eure Mitspieler nicht sehen können, was ihr auf der Hand habt. Es gibt kein Handkartenlimit. Die Karten, die ihr auf euren **Ablagestapel** legt, sind offen und können jederzeit von allen eingesehen werden.

Nachdem du eine Karte ausgespielt und ihre Funktion genutzt hast, geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Startkarten



Spazieren – Bewegt euren Wanderer 1 Feld weiter auf das nächste unbesetzte Feld. Ihr bewegt euch entlang der vorgegebenen Wege. Felder, die von anderen **Wanderern** besetzt sind, zählt ihr nicht mit und stellt euren Wanderer auf das nächste unbesetzte Feld. **Am Ende eurer Bewegung dürft ihr die Aktion des Feldes nutzen, auf dem euer Wanderer zum Stehen gekommen ist.**

Die dreieckigen Felder an den Kanten eines Geländeplättchens sind vollwertige Felder, auf denen ein Wanderer anhalten kann.



Marschieren – Bewegt euren **Wanderer** 2 unbesetzte Felder weiter.

Wie bei der **Startkarte Spazieren** bewegt ihr euren Wanderer entlang der Wege und überspringt durch andere **Wanderer** besetzte Felder. In einem Zug dürft ihr nicht zweimal dasselbe Feld betreten. Am Ende eurer Bewegung dürft ihr die Aktion des Feldes nutzen, auf dem euer Wanderer zum Stehen kommt.



Beispiel

Agnes (gelber Wanderer) spielt die **Startkarte Spazieren** aus und bewegt ihren **Wanderer** um 1 Feld. Da Kamillas Wanderer bereits auf diesem Feld steht, überspringt Agnes' Wanderer diesen und landet auf dem nächsten unbesetzten Feld. Da dieses Feld einen Pilz zeigt, nimmt Agnes 1 **Pilz** und legt ihn in ihren **Rucksack**.



Beispiel

Kamilla (blauer Wanderer) spielt die **Startkarte Marschieren** aus und bewegt ihren **Wanderer** 2 Felder weiter. Manchmal – vor allem auf **Hochgebirgsfeldern** – gabelt sich ein Weg zu 2 Feldern. In diesem Fall darf Kamillas Wanderer **beide** Felder betreten – es ist nur verboten, dasselbe Feld mehr als einmal pro Zug zu betreten.



Entdecken

Wählt 1 Aktion:

a) Legt ein neues **Geländeplättchen** in beliebiger Ausrichtung an eine freie Kante mit dreieckigem Feld des **Geländeplättchens**, auf dem sich euer **Wanderer** befindet. Nehmt die **Ressourcen** aus dem Vorrat, die auf dem neu entstandenen Feld zu sehen sind (gebildet aus den beiden aneinandergelegten dreieckigen Feldern). Beim Hinzufügen eines **Geländeplättchens** kann es sein, dass bei mehr als einem bereits ausliegenden Geländeplättchen je 1 neues Feld entsteht. Ihr erhaltet dennoch nur die **Ressourcen** von dem Feld, das zu dem **Geländeplättchen** gehört, auf dem euer **Wanderer** steht. Einzelheiten zum Hinzufügen neuer **Geländeplättchen** sind im Abschnitt *Ausdehnung der Landschaft* beschrieben. Oder:

b) Entfernt eine beliebige Anzahl von **Pilzen**, **Beeren** oder **Kräutern** aus eurem Rucksack und nehmt euch für jedes davon **1 Endorphin** aus dem **Vorrat**.



Erfahrung nutzen

Wählt 1 Aktion:

a) Wählt eine der **Wanderkarten** aus der Auslage, gebt dafür **Endorphine** in der angegebenen Höhe ab (legt diese in den **Vorrat** zurück) und nehmt die Wanderkarte sofort **auf die Hand**. Füllt anschließend die Auslage wieder auf.

Hinweis: Ihr könnt die gleiche **Wanderkarte** mehr als einmal in eurem Deck haben.

Oder:

b) Werft eine beliebige Anzahl von **Wanderkarten** von eurer Hand ab und legt sie in die Spieleschachtel. Nehmt für jede so abgeworfene Karte **2 Endorphine** aus dem **Vorrat**. Die abgeworfenen Wanderkarten sind aus dem Spiel.

Hinweis: Ihr dürft **keine** eurer **Startkarten** in die Schachtel abwerfen.



Zeltlager

Kaufe 1 der **Panoramakarten** oder nimm dir **2 Endorphine** aus dem **Vorrat**. Nimm dann alle Karten deines **Ablagestapels** wieder **auf die Hand**, einschließlich der soeben ausgespielten Startkarte **Zeltlager**. Einzelheiten zum Kauf von Panoramakarten sind im Kapitel *Panoramakarten* beschrieben.



Beispiel

Kamilla spielt die **Startkarte Entdecken** aus. Sie zieht das oberste **Geländeplättchen** vom Stapel, dreht es um und legt es an ein beliebiges freies dreieckiges Feld. Sie hat die Wahl zwischen dem linken Feld (mit einer Beere) oder dem rechten (mit einem Pilz, auf dem *Agnes'* Wanderer steht). Sie legt es links an und erhält einen **Pilz** und eine **Beere**, die sie in ihren **Rucksack** legt.



Beispiel

Erika (*grauer Wanderer*) legt ein neues **Geländeplättchen** an. Sie erhält einen **Pilz** und eine **Beere** aus den verbundenen dreieckigen Feldern, von denen eines zu dem **Geländeplättchen** gehört, auf dem ihr Wanderer steht. Von dem anderen entstandenen Feld erhält sie nichts (weder **Kraut** noch **Pilz**).

Ausdehnung der Landschaft

Im Laufe des Spiels fügt ihr neue **Geländeplättchen** zu den bereits auf dem Tisch liegenden hinzu. Ihr legt ein neues Geländeplättchen immer an eine der Kanten mit einem dreieckigen Feld. **Legt sie immer an das Geländeplättchen an, auf dem sich euer Wanderer befindet.** Wenn bereits an alle Kanten mit dreieckigen Feldern andere Geländeplättchen angrenzen, könnt ihr kein neues Plättchen hinzufügen. Es ist auch nicht erlaubt, ein Plättchen hinzuzufügen, wenn dieses das **Startplättchen** teilweise überdecken würde. Befindet sich euer Wanderer auf einem Feld, das durch das Verbinden von zwei dreieckigen Feldern entstanden ist, könnt ihr euch aussuchen, an welches der beiden Geländeplättchen ihr anlegt.

Felder, die durch das Verbinden von 2 dreieckigen Feldern entstehen, werden von da an wie 1 Feld behandelt. Beendet euer Wanderer seinen Zug auf einem solchen Feld, erhaltet ihr **beide abgebildeten Ressourcen**. Ein Wanderer, der auf einem solchen Feld steht, wird so behandelt, als stünde er auf beiden **Geländeplättchen**.

Ihr zieht immer das oberste Geländeplättchen vom Nachziehstapel. Wenn ihr ein Plättchen hinzufügt, könnt ihr es beliebig drehen. Wenn keine Waldplättchen mehr vorhanden sind, fügt ihr zunächst alle Bergplättchen und dann die Hochgebirgsplättchen hinzu. Für das Anlegen von Plättchen gibt es bezüglich des Geländetyps keine Einschränkungen – ein Waldplättchen kann entweder an ein Bergplättchen oder direkt an ein Hochgebirgsplättchen angrenzen. Sobald der Stapel mit **Geländeplättchen** aufgebraucht ist, könnt ihr keine weiteren Plättchen mehr zur Landschaft hinzufügen.

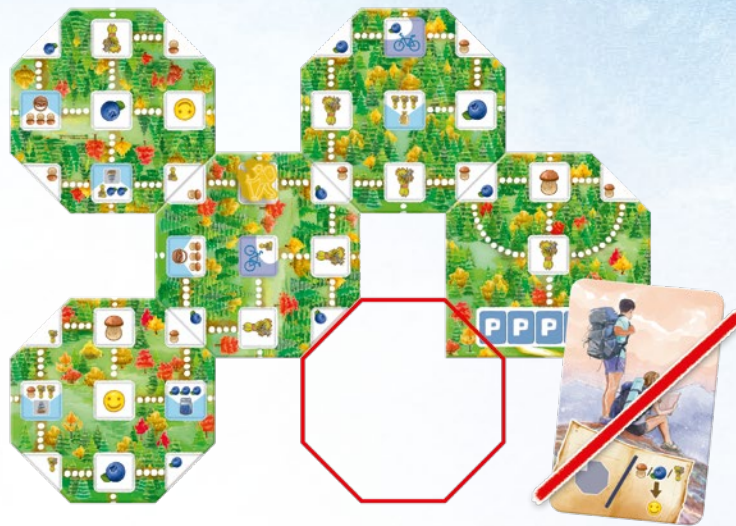
Beispiel

Kamilla (blauer Wanderer) steht auf einem **Wald-Gipfelplättchen**. Sie kann die **Startkarte Entdecken** nicht ausspielen, weil der Gipfel kein **Geländeplättchen** ist. **Gipfelplättchen** haben keine dreieckigen Felder, an die ein weiteres **Geländeplättchen** angelegt werden könnte.



Beispiel

Agnes (gelber Wanderer) steht auf einem **Geländeplättchen** mit einem freien dreieckigen Feld. Sie kann aber die Startkarte Entdecken nicht ausspielen, weil das neue **Geländeplättchen** das **Startplättchen** teilweise überdecken würde.



Felder auf der Landschaft

Auf der Landschaft befinden sich die folgenden Arten von Feldern:



Ressourcenfelder – Wenn euer Wanderer seinen Zug auf einem solchen Feld beendet, erhaltet ihr die auf dem Feld abgebildeten **Ressourcen**. Die **Ressourcen** sind begrenzt – wenn eine Ressource nicht mehr im **Vorrat** ist, könnt ihr sie nicht nehmen. Auch die Anzahl der Ressourcen, die ihr in eurem **Rucksack** mitnehmen könnt, ist begrenzt (max. 10). Wenn ihr alle Plätze gefüllt habt, könnt ihr zwar **neue Ressourcen** einsammeln, müsst dafür aber Ressourcen in der entsprechenden Anzahl aus eurem **Rucksack** zurück in den **Vorrat** legen.

Ausnahme: Endorphine nehmen keinen Platz im Rucksack ein und sind in unbegrenzter Zahl vorhanden. (Im seltenen Fall, dass euch die Marker ausgehen, verwendet beliebiges anderes Material.)



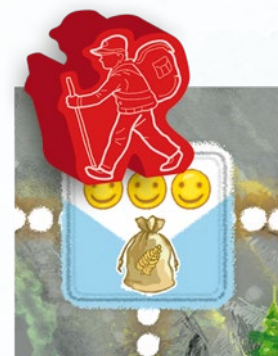
Tauschfelder – Wenn euer Wanderer auf einem solchen Feld anhält, dürft ihr die im weißen Teil des Feldes angezeigten **Ressourcen** gegen eine **Ressource** oder eine **Belohnung** aus dem blauen Teil eintauschen. Ihr dürft diesen Tausch auch **mehrfach** durchführen, wenn ihr genug **Ressourcen** habt.



Fahrradfelder – Dies sind normale Ressourcenfelder. Sie haben jedoch noch eine zusätzliche Funktion im Zusammenhang mit der **Fahrradkarte**.



Behälterwechselfeld – Wenn euer Wanderer auf diesem Feld anhält, könnt ihr euer Körbchen, euer Glas oder euer Säckchen gegen einen beliebigen anderen dieser Behälter tauschen. Ihr dürft diesen Behälterwechsel auch mehrfach durchführen.



Beispiel

Marius' Wanderer hält auf einem **Tauschfeld** an, das ihm erlaubt, **3 Endorphine** in **1 Säckchen** zu tauschen. Marius beschließt, dies **dreimal** zu tun und **9 Endorphine** in **3 Säckchen** zu tauschen. Er legt die **9 Endorphine** in den **Vorrat** zurück und nimmt sich die **3 Säckchen**, die er in seinen **Rucksack** legt.

Gipfelplättchen und Steine

Einige **Tauschfelder** erlauben es euch, einem **Geländeplättchen** ein **Gipfelplättchen** hinzuzufügen. Legt dazu das **Gipfelplättchen** so an das **Geländeplättchen**, auf dem euer **Wanderer** steht, das es bei diesem Plättchen an eine Seite mit offenem Weg angrenzt. Wenn ihr ein Gipfelplättchen hinzufügt, könnt ihr es beliebig drehen. Ihr müsst auch nicht alle Wege anschließen (sie können unterbrochen werden – in diesem Fall gibt es einfach keinen Übergang zwischen den Plättchen).

Jedes **Gipfelplättchen** zeigt ein besonderes Feld. Zieht ihr euren Wanderer auf ein solches Feld, erhaltet ihr zunächst einmal nichts. Dafür erlaubt euch das Feld, einen eurer **Steine** darauf zu platzieren, wenn ihr dies möchtet. Nur wenn ihr euch entscheidet, einen **Stein** auf dem Gipfel zu platzieren, erhaltet ihr sofort die auf dem Feld angegebene **Belohnung**. Außerdem erhaltet ihr am Spielende **Siegpunkte**, die mit der Zahl multipliziert werden, die auf eurem jeweiligen **Stein** zu sehen ist.



Belohnung

Siegpunkte



Beispiel

Marius' Wanderer steht auf einem **Gipfelplättchen**. Marius platziert seinen **x 2-Stein** und erhält eine kostenlose **Wanderkarte** aus der Auslage. Außerdem erhält er am Spielende $2 \times 2 = 4$ **Siegpunkte**.



Beispiel

Marius' **x 2-Stein** liegt auf diesem **Gipfelplättchen**, so dass Erika nur einen kleineren **x 2-Stein** oder einen **x 1-Stein** platzieren kann. Nachdem sie einen **Stein** hinzugefügt hat, erhält sie eine kostenlose **Wanderkarte**.

Jeder von euch darf auf jedem **Gipfelplättchen** jeweils nur **1 Stein** platzieren. Befindet sich bereits ein Stein eines Mitspielers auf diesem Gipfel, dürft ihr nur einen **kleineren Stein** platzieren.

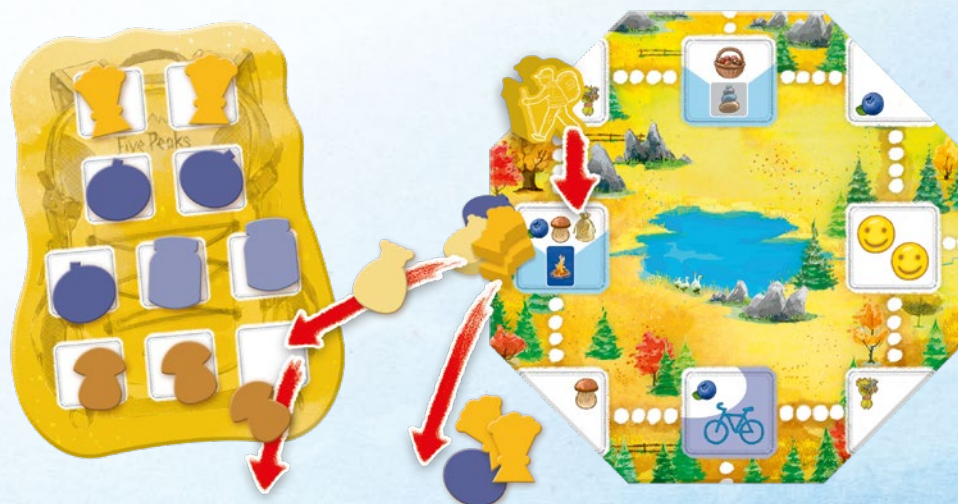
Hinweis: Jeder von euch verfügt über zwei unterschiedlich große **x 3-Steine** und zwei unterschiedlich große **x 2-Steine**.

Ressourcen auf der Landschaft

Einige **Wanderkarten** bewirken, dass ihr **Ressourcen** auf Felder der Landschaft legt. Kommt euer Wanderer im Folgenden auf so einem Feld mit zusätzlichen Ressourcen zum Stehen, dürft ihr diese einsammeln. Ihr entscheidet, ob ihr die dort liegenden **Ressourcen einsammeln** möchtet oder nicht. **Anschließend** führt ihr die normale Aktion des Feldes aus. Entscheidet ihr euch dafür, **Ressourcen** einzusammeln, müsst ihr sie alle einsammeln. **Ressourcen**, für die ihr keinen Platz im Rucksack habt, legt ihr zurück in den **Vorrat**.

Beispiel

Agnes (gelber Wanderer) spielt die **Startkarte Spazieren** aus. Ihr Wanderer hält auf einem **Tauschfeld** an, das es Agnes erlaubt, eine **Beere**, einen **Pilz** und ein **Säckchen** in eine **Lagerfeuerkarte** zu tauschen. Außerdem befinden sich noch Ressourcen auf dem Feld, die Kamilla dort liegengelassen hat – 2 Kräuter, 1 Säckchen und 1 Beere. Agnes hat keinen Platz mehr in ihrem **Rucksack**, aber sie hätte gern das **Säckchen**. Sie legt eine der **Ressourcen**, die sie früher gesammelt hat, zurück in den **Vorrat** und legt stattdessen ein Säckchen in ihren Rucksack. Die anderen **Ressourcen** auf dem Feld interessieren sie nicht – sie legt sie zurück in den **Vorrat**. Dann gibt sie das **Säckchen**, einen **Pilz** und eine **Beere** aus ihrem Rucksack ab, um sie gegen eine **Lagerfeuerkarte** einzutauschen.



Belohnungen

Auf einigen Tauschfeldern, einigen Gipfeln sowie auf den Panoramakarten gibt es **Belohnungen**:



Endorphine – Nehmt die angegebene Anzahl von **Endorphinen** aus dem **Vorrat**.



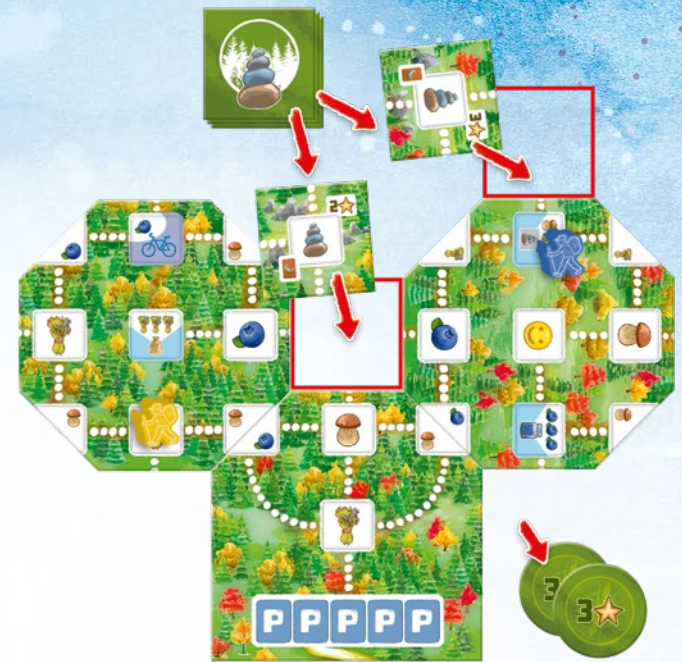
Wanderkarte – Wählt 1 der Karten aus der **Auslage** und nehmt sie auf die Hand, ohne dafür Endorphine abzugeben. Füllt anschließend die **Auslage** auf.



Lagerfeuerkarte – Nehmt die obersten 5 Karten vom **Lagerfeuerstapel**. Wählt 1 und legt sie offen vor euch aus. Von nun an könnt ihr die Funktion dieser Karte nutzen. Legt die restlichen Karten in beliebiger Reihenfolge zurück unter den **Lagerfeuerstapel**.



Gipfelplättchen – Nehmt das oberste **Gipfelplättchen** von dem Stapel, der dem Geländetyp entspricht, auf dem sich euer Wanderer befindet. D. h., wenn euer Wanderer auf einem Waldplättchen steht, nehmt das oberste **Gipfelplättchen** vom Waldstapel, wenn er auf einem Berg steht, nehmt das oberste Plättchen vom Bergstapel, und wenn er im Hochgebirge steht, nehmt das oberste Plättchen vom Hochgebirgsstapel. Legt es an eine der offenen Seiten des Geländeplättchens, auf dem euer Wanderer steht, so dass mindestens ein Weg angeschlossen wird. Wenn ihr ein Gipfelplättchen hinzufügt, könnt ihr es beliebig drehen. Ihr müsst auch nicht alle Wege anschließen (sie können unterbrochen werden – in diesem Fall gibt es einfach keinen Übergang zwischen den Plättchen). Für jedes Gipfelplättchen, das ihr hinzufügt, erhaltet ihr ein **Wanderabzeichen**, das dem Geländetyp entspricht. Wenn alle Seiten besetzt sind oder es keine **Gipfelplättchen** eines bestimmten Typs mehr gibt, könnt ihr kein Gipfelplättchen hinzufügen und auch keine **Belohnung** erhalten.



Beispiel

Kamillas blauer Wanderer hält auf einem **Tauschfeld** an. Sie beschließt, dieses Feld zweimal zu nutzen, also legt sie **2 Pilze** und **4 Kräuter** in den Vorrat zurück. Dann legt sie **2 Gipfelplättchen** vom Waldstapel an das **Geländeplättchen** an, auf dem sich ihr Wanderer befindet. Dafür erhält sie **2 Wanderabzeichen** (Wald).

Hinweis: Spielt ihr zu zweit, wird die dritte offene Panoramakarte einer **Stufe** sofort zurück in die Spieleschachtel gelegt, wenn ihr die zweite Panoramakarte dieser **Stufe** gekauft habt. Deckt dann die jeweils nächste Panoramakarte auf.



Beispiel

Agnes spielt gemeinsam mit Erika. In der vorherigen Runde hat Erika ihre erste **Panoramakarte** gekauft (**Stufe I**). In dieser Runde kauft auch Agnes ihre erste **Panoramakarte**. Da dies die zweite gekaufte **Panoramakarte der Stufe I** in diesem Spiel ist, legt Agnes die verbleibende dritte Panoramakarte der **Stufe I** in die Spieleschachtel zurück. Anschließend deckt sie von den jeweiligen Stapeln die beiden Panoramakarten der **Stufe II** auf.

Panoramakarten

Wenn ihr die **Startkarte Zeltlager** ausspielt, dürft ihr eine **Panoramakarte** kaufen. Wählt 1 der aufgedeckten Karten mit **Stufe I** (wenn dies eure **erste** Panoramakarte ist) oder **eine Stufe höher** als die zuletzt von euch gekaufte Panoramakarte. Beahlt die **Kosten**, die in der linken unteren Ecke der Panoramakarte (auf dem weißen Feld) angegeben sind, und legt die Karte offen vor euch aus. Ihr erhaltet sofort die **Belohnung**, die in der rechten unteren Ecke (auf dem blauen Feld) abgebildet ist. Anschließend deckt ihr die nächste Panoramakarte von dem Stapel auf, von dem ihr eure neue Panoramakarte genommen habt. Am Spielende erhaltet ihr für jede eurer Panoramakarten die Anzahl an **Siegpunkten**, die in der oberen rechten Ecke zu sehen ist.




Spielende

Das Spiel endet, wenn ihr **2 von 3 Bedingungen** erfüllt habt:

- jemand von euch legt das **fünfte Gipfelplättchen des Typs Hochgebirge** in die Landschaft (ihr müsst hierfür nicht vorher alle Gipfelplättchen mit Wäldern und Bergen angelegt haben);
- jemand von euch platziert seinen **5. und letzten Stein** auf einem Gipfel;
- jemand von euch vervollständigt ein **sechsteiliges Panorama**.

Wer von euch das Spielende auslöst, spielt seinen aktuellen Zug zu Ende. **Alle** Spieler (einschließlich der Person, die das Ende ausgelöst hat) führen dann noch einen **finalen Zug** durch.

Zählt nun eure Siegpunkte  für eure:



Wanderabzeichen;




Panoramakarten;



Lagerfeuerkarten, deren Bedingungen ihr erfüllt;



eure auf Gipfeln platzierten **Steine**.

Wer von euch die meisten **Siegpunkte**  gesammelt hat, gewinnt. Bei Gleichstand **gewinnen alle** am Gleichstand Beteiligten gemeinsam.

Beispiel

Agnes beendet das Spiel mit **4 Wanderabzeichen** **1**, **4 Panoramakarten** **2**, **1 Lagerfeuerkarte**, für die sie Siegpunkte für Endorphine erhält, von denen sie 9 gesammelt hat **3**, und **3 auf Gipfeln platzierten Steinen** **4**. Insgesamt kommt sie auf 85 Siegpunkte.

		Agnes
1		24
2		26
3		9
4		26
5		85

1x1
3x3
2x8

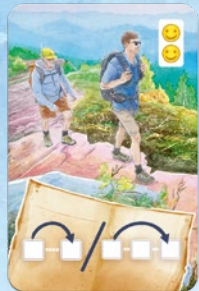


Beispiel

Marius hat soeben seinen **letzten Stein** auf einem Gipfel platziert und erhält dafür die Belohnung. Da Agnes zuvor alle **6 Teile ihres Panoramas** vervollständigt hat, löst Marius das Spielende aus. Jeder ist nun noch einmal am Zug. Das Spiel endet dann, nachdem Marius seinen **letzten Zug** durchgeführt hat.

Die Wanderkarten

(Die Zahl hinter jeder Kartenbezeichnung gibt an, wie oft die jeweilige Karte im Spiel vorkommt.)



Sightseeing (5)

Bewege deinen **Wanderer** um 1 Feld oder 2 Felder entlang der vorgegebenen Wege. Felder, die von anderen **Wanderern** besetzt sind, zählt ihr nicht mit und stellst euren Wanderer auf das nächste unbesetzte Feld. Am Ende deines Zuges nutzt du das Feld, auf dem dein Wanderer zum Stehen gekommen ist.



Laufen (4)

Bewege deinen **Wanderer** um genau 4 Felder entlang der vorgegebenen Wege. Felder, die von anderen **Wanderern** besetzt sind, zählt ihr nicht mit und stellst euren Wanderer auf das nächste unbesetzte Feld. Dein Wanderer darf nicht zweimal oder mehrmals in einem Zug das gleiche Feld betreten. Am Ende deines Zuges nutzt du das Feld, auf dem dein Wanderer zum Stehen gekommen ist.



Abkürzung (4)

Gibt es direkt **benachbart zu deinem Wanderer** ein **unbesetztes Feld** (oben, unten, rechts, links), darfst du dorthin ziehen, **unabhängig davon, ob die beiden Felder durch einen Weg verbunden sind oder nicht**. Am Ende deines Zuges nutzt du das Feld, auf dem dein Wanderer zum Stehen gekommen ist.



Fahrrad (5)

Bewege deinen **Wanderer** auf ein beliebiges unbesetztes Feld mit einem **Fahrradsymbol**. Am Ende des Zuges darfst du die Aktion des Feldes ausführen, auf dem dein Wanderer zum Stehen gekommen ist.



Gleitschirm (3)

- Bewege deinen Wanderer von einem beliebigen Feld im **Hochgebirge** auf ein beliebiges unbesetztes Feld in den **Bergen** oder im **Wald** mit **mindestens 1 Endorphin**, oder

- bewege deinen Wanderer von einem beliebigen Feld in den **Bergen** auf ein beliebiges unbesetztes Feld im **Wald** mit **mindestens 1 Endorphin**.

Am Ende des Zuges darfst du die Aktion des Feldes ausführen, auf dem dein Wanderer zum Stehen gekommen ist.



Kleine Ernte (3)

Nimm einen **Pilz**, eine **Beere** oder ein **Kraut** aus dem **Vorrat** und lege es in deinen **Rucksack**. Lege dann die gleiche Ressource auf das Feld, auf dem dein **Wanderer** steht.

Beispiel

Marius spielt eine **Abkürzung**. Er kann seinen Wanderer trotz des unterbrochenen Weges nach oben oder entlang des Wegs nach rechts ziehen. Er kann weder nach links ziehen, weil dort Agnes' **Wanderer** steht, noch nach unten, weil es dort kein Feld gibt.



Beispiel

Marius spielt einen **Gleitschirm**. Da sein Wanderer auf einem Feld im **Hochgebirge** steht, kann er diesen auf ein Feld mit **1 Endorphin im Wald**, auf ein Feld mit **2 Endorphinen in den Bergen** oder auf ein kombiniertes Feld mit **Kräutern und 1 Endorphin** bewegen. Er kann ihn **nicht** auf das Feld mit **2 Endorphinen im Hochgebirge** bewegen.



Große Ernte (3)

Nutze diese Karte so, als würdest du die Funktion der Karte **Kleine Ernte** zweimal hintereinander durchführen. Du darfst beide Male eine andere Ressource wählen.



Pilzkorbchen (3)

Gib **2 Pilze** aus deinem **Rucksack** zurück in den **Vorrat** und lege **1 Korbchen** in deinen **Rucksack**. Lege dann ein zweites Korbchen auf das Feld, auf dem dein **Wanderer** steht. Du darfst so oft tauschen, wie du möchtest, wenn du genug **Pilze** dafür hast.



Beerenglas (3)

Gib **2 Beeren** aus deinem **Rucksack** zurück in den **Vorrat** und lege **1 Glas** in deinen **Rucksack**. Lege dann ein zweites Glas auf das Feld, auf dem dein **Wanderer** steht. Du darfst so oft tauschen, wie du möchtest, wenn du genug **Beeren** dafür hast.



Kräutersäckchen (3)

Gib **2 Kräuter** aus deinem **Rucksack** zurück in den **Vorrat** und lege **1 Säckchen** in deinen **Rucksack**. Lege dann ein zweites Säckchen auf das Feld, auf dem dein **Wanderer** steht. Du darfst so oft tauschen, wie du möchtest, wenn du genug **Kräuter** dafür hast.



Ausschau halten (3)

Du darfst alle Karten der **Auslage** unter den Stapel legen und die **Auslage** neu auffüllen. Du darfst dann 1 der neuen Karten aus der **Auslage** nehmen, wenn du dafür die entsprechende Anzahl **Endorphine** abgibst.

Hinweis: Spielt ihr eine der Karten **Kleine Ernte**, **Große Ernte**, **Pilzkorbchen**, **Beerenglas** oder **Kräutersäckchen** und es befindet sich nur eine **Ressource** der von euch gewählten Sorte im **Vorrat**, legt ihr diese in euren **Rucksack** und keine zusätzliche auf die Landschaft.



Die Lagerfeuerkarten (18)

Wenn ihr eine **Lagerfeuerkarte** nehmen dürft, zieht die obersten 5 Karten vom Lagerfeuerstapel. Wählt 1 davon, legt sie offen vor euch aus und legt die anderen in beliebiger Reihenfolge zurück unter den Lagerfeuerstapel. Von nun an könnt ihr die Funktion der gewählten Karte nutzen. **Lagerfeuerkarten** verstärken die Wirkung verschiedener **Wanderkarten** oder bieten eine zusätzliche Möglichkeit, **Siegpunkte** zu erzielen.

Wenn ihr mehr als 1 **Lagerfeuerkarte** nehmen dürft, wählt ihr jeweils eine Lagerfeuerkarte nach der anderen aus wie oben beschrieben (5 ziehen, 1 wählen und auslegen, Rest zurück unter den Stapel).



Immer wenn du einen **Pilz** in deinen **Rucksack** legst, darfst du 1 zusätzlichen Pilz hineinlegen.



Immer wenn du eine **Beere** in deinen **Rucksack** legst, darfst du 1 zusätzliche Beere hineinlegen.



Immer, wenn du ein **Kraut** in deinen **Rucksack** legst, darfst du 1 zusätzliches Kraut hineinlegen.



Immer wenn du ein **Gipfelplättchen** anlegst, lege – wenn möglich – ein weiteres **Gipfelplättchen** desselben Typs kostenlos an. Anschließend erhältst du die entsprechenden **Wanderabzeichen**.



Immer wenn du die **Startkarte Spazieren** ausspielst, darfst du die Funktion dieser Karte zweimal nutzen: Bewege deinen **Wanderer** zunächst um 1 Feld vorwärts (gemäß den normalen Regeln), führe die Aktion dieses Feldes aus, bewege dann deinen **Wanderer** erneut um 1 Feld vorwärts und führe dort die Aktion des Feldes aus. Wenn sich auf einem dieser Felder **Ressourcen** befinden, darfst du sie entsprechend der Regel einsammeln.



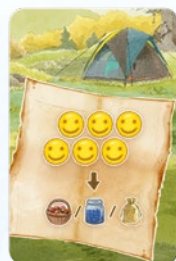
Immer wenn du die **Startkarte Marschieren** ausspielst, darfst du abweichend von der normalen Funktion der Karte deinen **Wanderer** zunächst um 1 Feld bewegen (gemäß den normalen Regeln), die Aktion dieses Feldes ausführen, dann deinen **Wanderer** erneut um 1 Feld bewegen und dort die Aktion des Feldes ausführen. Wenn sich auf einem dieser Felder **Ressourcen** befinden, darfst du sie entsprechend der Regel einsammeln.



Immer wenn du die **Startkarte Erfahrung nutzen** ausspielst, darfst du abweichend von der normalen Funktion der Karte deinen **Wanderer** zunächst um 1 Feld bewegen (gemäß den normalen Regeln), die Aktion dieses Feldes ausführen, dann deinen **Wanderer** erneut um 1 Feld bewegen und dort die Aktion des Feldes ausführen. Wenn sich auf einem dieser Felder **Ressourcen** befinden, darfst du sie entsprechend der Regel einsammeln.



Du hast **4 zusätzliche Plätze für Ressourcen** in deinem **Rucksack**.



Jederzeit während deines Zuges darfst du **6 Endorphine** in den Vorrat legen und dafür ein **Körbchen**, ein **Glas** oder ein **Säckchen** nehmen. Das darfst du so oft wiederholen, wie du möchtest und Endorphine hast.



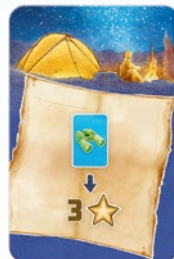
Am Spielende darfst du einen deiner
× **3-Steine** wie einen × **5-Stein** zählen.



Am Spielende erhältst du **5 Siegpunkte** für jede
Lagerfeuerkarte, die du besitzt (einschließlich
dieser).



Am Spielende erhältst du **5 Siegpunkte**
für jedes **Körbchen** in deinem Rucksack.



Am Spielende erhältst du **3 Siegpunkte** für jede
Panoramakarte, die du besitzt.



Am Spielende erhältst du **5 Siegpunkte**
für jedes **Glas** in deinem Rucksack.



Am Spielende erhältst du **3 Siegpunkte** für jede
Wanderkarte, die du besitzt (**nicht jedoch für die
Startkarten**).



Am Spielende erhältst du **5 Siegpunkte**
für jedes **Säckchen** in deinem Rucksack.



Am Spielende erhältst du **3 Siegpunkte** für jedes
Wanderabzeichen, das du besitzt.



Am Spielende erhältst du **1 Siegpunkt**
für jedes **Endorphin**, das du besitzt.



Erinnerungshilfe

Karten

Wenn ihr **Wanderkarten** aus der Auslage erhaltet, nehmt sie sofort auf die Hand (Seite 7).

Es gibt kein Handkartenlimit (Seite 6).

Wenn ihr die **Startkarte Zeltlager** ausspielt, dürft ihr zunächst eine Panoramakarte kaufen oder euch 2 Endorphine nehmen. Anschließend nehmt ihr alle ausgespielten Wanderkarten zusammen mit der **Zeltlagerkarte** zurück auf die Hand (Seite 7).

Wenn ihr die Wanderkarten **Pilzkorbchen**, **Beerenglas** oder **Kräutersäckchen** ausspielt, dürft ihr mehr als einmal tauschen (Seite 13).

Gipfelplättchen

Ihr erhaltet die **Belohnung** eines Gipfelplättchens nicht automatisch, nachdem euer Wanderer das Gipfelplättchen betreten hat, sondern erst, nachdem ihr dort einen eurer **Steine** platziert habt (Seite 9).

Ihr dürft auf jedem **Gipfel** nur je **1 eurer Steine** platzieren. Der Stein, den ihr platziert, muss **kleiner** sein als bereits auf dem Gipfel vorhandene **Steine** (Seite 9).

Ihr dürft **mehr als 1 Gipfelplättchen** auf einmal anlegen, wenn neben dem **Geländeplättchen** mit eurem Wanderer noch Plätze frei sind und ihr die nötigen **Ressourcen** habt. Für jedes hinzugefügte **Gipfelplättchen** sammelt ihr das entsprechende **Wanderabzeichen** (Seite 10).

Landschaft

Die quadratischen Felder, die durch die Kombination von 2 dreieckigen Feldern entstehen, gehören zu beiden **Geländeplättchen** (Seite 8).

Euer Wanderer darf jedes Feld nur **einmal pro Zug** betreten (Seite 6).

Tauschfelder und Behälterwechselfeld dürft ihr mehr als einmal pro Zug nutzen (Seite 8).

Betritt euer Wanderer ein Feld, auf dem **Ressourcen** liegen, dürft ihr sie einsammeln, bevor ihr die Aktion des Feldes ausführt, nicht aber danach (Seite 9).

Ressourcen

Ihr dürft jederzeit während eures Zuges **Ressourcen** aus eurem **Rucksack** abwerfen, um Platz für neue **Ressourcen** zu schaffen (Seite 8).

Wenn euch das Spiel gefallen hat, freuen wir uns über eine Bewertung auf BoardGameGeek.com



Autor: Adam Strzelecki

Illustration und Grafik: Adam Strzelecki

Projektleitung: Mariusz Majchrowski

Team: Michał Ambrzykowski, Karina Boryńska, Agnieszka Karewicz, Paulina Kortas, Kamila Mrozek-Zielińska, Eryka Stachowska, Michał Szewczyk

Technische Entwicklung: Aleksandra Niesłuchowska, Grzegorz Traczykowski, Przemysław Walczak

Übersetzung: E. de Haan



TREFL SA

Kontenerowa 25
81-155 Gdynia
Poland
www.trefl.com
Made in Poland

Besonderer Dank den Spieletestern:



Empfohlen von:

