

# TRIBES OF THE WIND

## SPIELMATERIAL



- 5 Spielertableaus



- 5 Kartenhalter



- 80 Elementkarten



- 30 Dorfkarten



- 20 Anführer-Karten



- 39 Waldplättchen



- 5 Startplättchen



- 25 Baumhäuser



- 20 Tempel



- 35 Windreiter



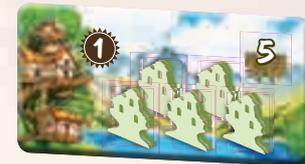
- 90 Verschmutzungsmarker  
(kurz: Verschmutzung)



- 76 Wassermarker  
(kurz: Wasser)



- 6 „5xWasser“-Marker



- 1 Spielende-Plättchen

## ÜBER DAS SPIEL

Nach jahrhundertelanger Ausbeutung der Natur hat die Menschheit schließlich eine schreckliche neue Art der Umweltzerstörung geschaffen, die sich über den gesamten Planeten ausbreitet und alle Lebensformen auf ihrem Weg vernichtet.

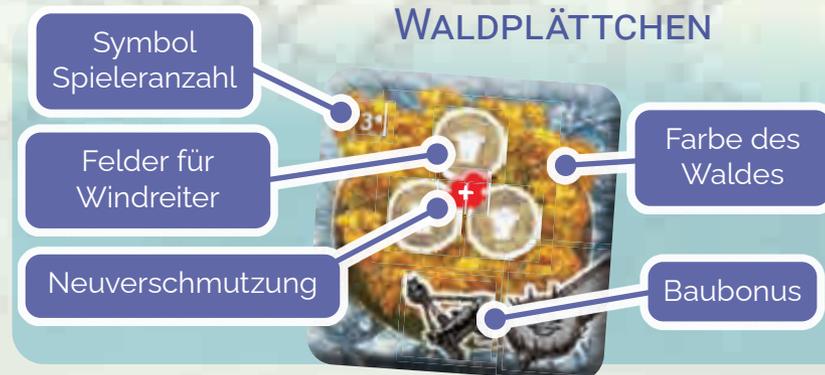
Versprengte Gruppen von Menschen überlebten in kleinen Wäldern, die unversehrt geblieben waren. Sie suchten Zuflucht in hoch gelegenen Behausungen, die sie in den Baumkronen der Wälder errichteten. Sie nannten sich die Stämme des Windes („Tribes of the Wind“), flogen von Ort zu Ort und vermieden jeden Kontakt mit der Umwelt.

In diesem Spiel führst du solch einen Stamm an und kämpfst mit Elementarmagie gegen die Umweltzerstörung. Lass Wälder wachsen, baue neue Dörfer in den Baumkronen und sichere die Zukunft der Menschheit!

# SPIELAUFBAU

- 1 Lege das Spielende-Plättchen für alle Spieler gut erreichbar auf den Tisch.
- 2 Lege die Wasser- und Verschmutzungsplättchen als Vorrat bereit.
- 3 Mische alle Elementkarten und bilde einen **verdeckten** Nachziehstapel in der Mitte des Tisches. Lass neben dem Nachziehstapel noch etwas Platz für den Ablagestapel (abgeworfene Karten sollten ihr aufgedeckt ablegen, um Verwechslungen zu vermeiden). Ziehe die obersten 4 Karten des Nachziehstapels und lege sie **verdeckt** neben den Nachziehstapel. Dies ist die **Elementauslage**.
- 4 Mische die Dorfkarten und lege 4 davon **offen** aus. Dies ist die **Dorfauslage**. Lege die übrigen als verdeckten Stapel daneben.

## WALDPLÄTTCHEN



- 5 Sortiere die Waldplättchen. Überprüfe die Zahl in der oberen linken Ecke jedes Plättchens, um sicherzustellen, dass du die Plättchen verwendest, die eurer Spielerzahl entsprechen (Plättchen ohne Symbol sind immer im Spiel). Lege alle anderen in die Schachtel zurück.

- **2 Spieler:** Verwende nur die Plättchen ohne Symbol.\*
- **3 Spieler:** Füge die Plättchen mit einem 3+ Symbol hinzu.
- **4 Spieler:** Füge die Plättchen mit einem 3+ und einem 4+ Symbol hinzu.
- **5 Spieler:** Spiele mit allen Plättchen.

\* Siehe auch die 2-Spieler-Regeln auf Seite 9.

Lege 4 Waldplättchen offen als Waldauslage aus (die weißen Felder für die Windreiter  sind sichtbar). Die andere Seite des Plättchens ist die „Dorfseite“.

**Tipp:** Wenn der Nachziehstapel der Plättchen zu hoch ist, kannst du ihn in fünf kleine Nachziehstapel aufteilen, um die Auslage zu bilden. Wichtig ist, dass immer 5 Plättchen zur Verfügung stehen.

### 2 ALLGEMEINER VORRAT



### STAPEL WALDPLÄTTCHEN



### SPIELLENDE-PLÄTTCHEN

### STAPEL DORFKARTEN



### WALDAUSLAGE

### 4 ABLAGE DORFKARTEN



### DORFAUSLAGE

### 3



### ABLAGE ELEMENTKARTEN

### NACHZIEHSTAPEL ELEMENTKARTEN



### ELEMENTAUSLAGE

**A** Wähle ein Spielertableau (jeder Spieler wählt sein eigenes). Alle Spielertableaus sind unterschiedlich.

**B** Nimm die 4 Anführer-Karten, die zu der Figur auf deinem Spielertableau passen, und lege sie neben dich.

**C** Nimm 7 Windreiter und stelle sie in den Hauptstadtbereich deines Spielertableaus. Nimm 5 Baumhäuser und stelle sie auf den oberen Teil deines Spielertableaus.

**D** Nimm 16 Verschmutzungsplättchen und lege auf jedes Feld in deinem Geländebereich so viele Plättchen, wie dort abgebildet sind.

**E** Nimm 4 Tempel und stelle sie auf die aufgedruckten Felder in den Tempelbereich.

**F** Nimm einen Kartenhalter. Ziehe 5 Elementkarten vom Nachziehstapel und stelle sie so in den Kartenhalter, dass ihre Vorderseite zu dir zeigt. Dies ist deine Starthand an Karten.

**G** Bestimmt nach dem Zufallsprinzip, wer anfängt. Teile beginnend mit dieser Person im Uhrzeigersinn die Startplättchen (mit einem  Symbol) aus: Wer anfängt, erhält das Plättchen , die Person links davon das Plättchen  usw. Lege dein Plättchen mit der farbigeren Seite nach oben auf das mit einer Flagge markierte Feld im Geländebereich deines Spielertableaus.



**H** Erhalte die Startboni, die in der oberen rechten Ecke deines Startplättchens angegeben sind:

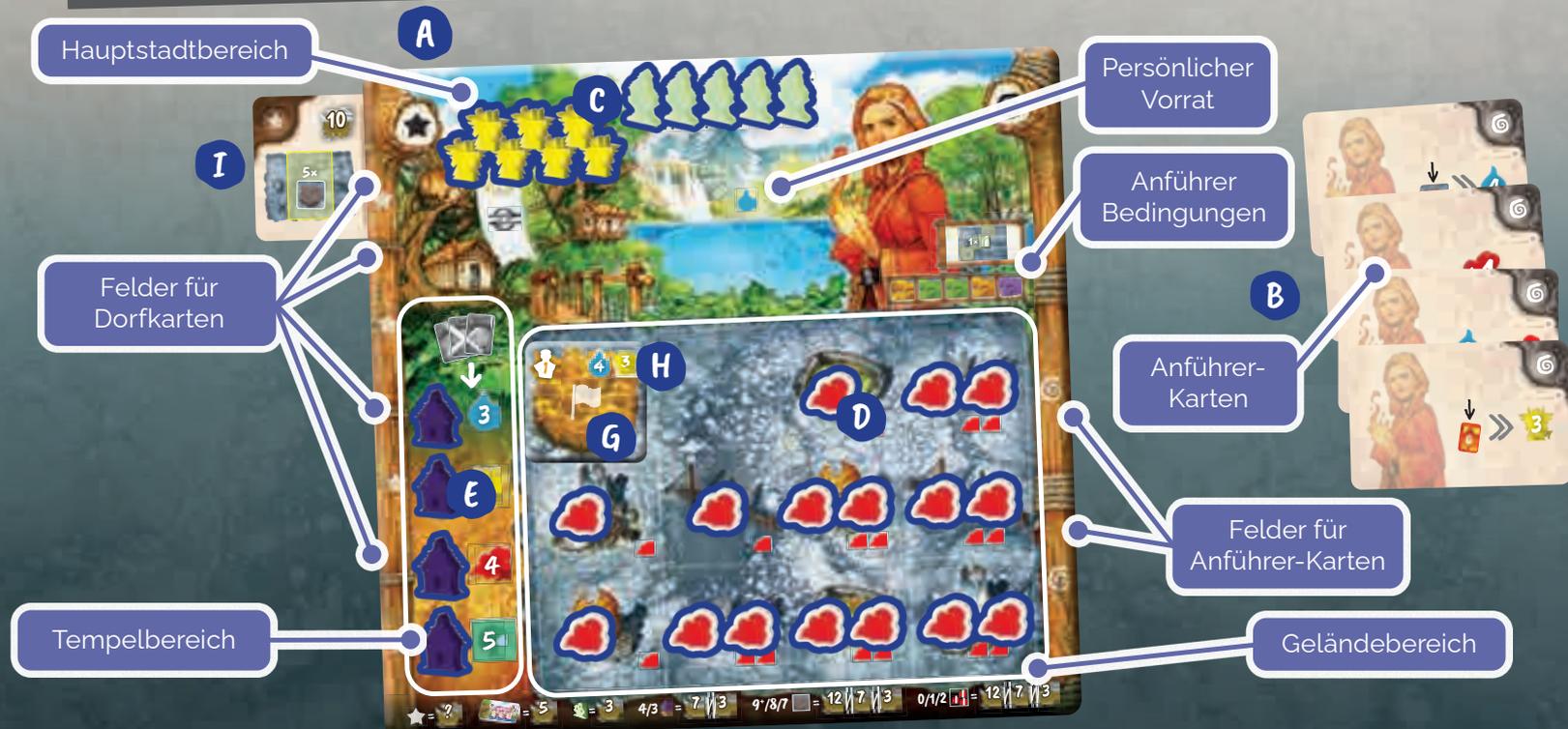
 Entferne X Verschmutzungen von beliebigen Feldern deines Geländebereichs.

 Nimm X Wasser und lege sie in deinen persönlichen Vorrat.

 Bewege X Windreiter von deiner Hauptstadt auf das Startplättchen.

**I** Ziehe eine Dorfkarte vom Stapel der Dorfkarten und schiebe diese Karte offen unter die linke Seite deines Spielertableaus. Damit hast du ein erstes Ziel für dieses Spiel.

## SPIELERBEREICH



# SPIELABLAUF

Ihr seid reihum im Uhrzeigersinn am Zug, bis eine Person das Spielende auslöst, indem sie ihr 5. Dorf baut. In diesem Fall beendet ihr die aktuelle Runde, so dass ihr alle gleich viele Züge hattet. Dann habt ihr alle noch einen letzten Zug.

In deinem Zug führst du folgende 2 Phasen durch:

1. Eine Aktion ausführen
2. Karten nachziehen

Du musst beide Phasen ausführen. Dann ist dein linker Nachbar am Zug, und so weiter.

## 1. EINE AKTION AUSFÜHREN

Du musst EINE der folgenden 3 Aktionen ausführen:

- Eine Elementkarte ausspielen
- ODER
- Einen Tempel platzieren
- ODER
- Ein Dorf bauen

### Eine Elementkarte ausspielen

Dies ist die meistgenutzte Aktion im Spiel. Sie erlaubt es dir, bestimmte Effekte auszulösen, wenn die Elemente auf deiner Hand und/oder auf der Hand deiner Nachbarn sind. Die Rückseiten der Karten verraten dir, welche Elemente sie auf der Hand haben.



Die Elementkarten haben eine Reihe oder zwei Reihen mit Symbolen.



NUR EINE REIHE

← OBERE REIHE

← UNTERE REIHE

Die Symbole auf der linken Seite sind die **Voraussetzungen**, die du erfüllen musst, um die Karte auszuspielen; die Symbole auf der rechten Seite sind die **Effekte**, die du auslöst, wenn du die Karte spielst.

Wenn die Karte zwei Reihen hat, musst du entweder die kleine (obere Reihe) oder die große (untere Reihe) Voraussetzung erfüllen.

Im Glossar auf Seite 11 sind die Karten mit ihren Voraussetzungen und Effekten im Detail erklärt.

Sobald du eine Karte gespielt, ihre Voraussetzung erfüllt und ihre Effekte aufgelöst hast, legst du sie offen auf den Ablagestapel.

### Einen Tempel platzieren



Lege 3 Elementkarten aus deiner Hand ab, um einen Tempel zu platzieren. Dabei löst du die Karteneffekte nicht aus und musst auch ihre Voraussetzungen nicht erfüllen.

*Tipp: Diese Aktion kann (auch zu Beginn des Spiels) sinnvoll sein, wenn die Voraussetzungen deiner Karten nur schwer oder gar nicht zu erfüllen sind oder wenn du deine Karten schneller ersetzen möchtest (siehe KARTEN NACHZIEHEN auf Seite 7).*

Wähle einen Tempel aus dem Tempelbereich deines Spielertableaus. Du kannst die Tempel in beliebiger Reihenfolge bauen.

Platziere den Tempel auf einem **Wald- oder Startplättchen** deines Geländes, auf dem sich noch kein Tempel befindet (du darfst nicht mehr als einen Tempel pro Feld haben). Du darfst einen Tempel auf ein Plättchen legen, auf dem sich ein Baumhaus befindet (siehe EIN DORF BAUEN).

Wo du den Tempel platzierst, kann wichtig sein, um die Ziele bestimmter Dorfkarten zu erreichen.

Löse dann den Effekt neben dem Tempel, den du gebaut hast, aus.

Du kannst jeden Effekt eines Tempels nur einmal auslösen.

**Beispiel:** Ben wirft 3 Karten aus seiner Hand ab und platziert einen Tempel auf einem Waldplättchen in seinem Geländebereich. Dieser Tempel erlaubt es ihm, sofort 2 Bewegungen mit seinen Windreitern auszuführen.



Wenn du mit den Karten auf deiner Hand unzufrieden bist, aber bereits alle Tempel gebaut hast, kannst du einfach 3 Karten abwerfen, ohne einen Tempel zu bauen.

## Ein Dorf bauen

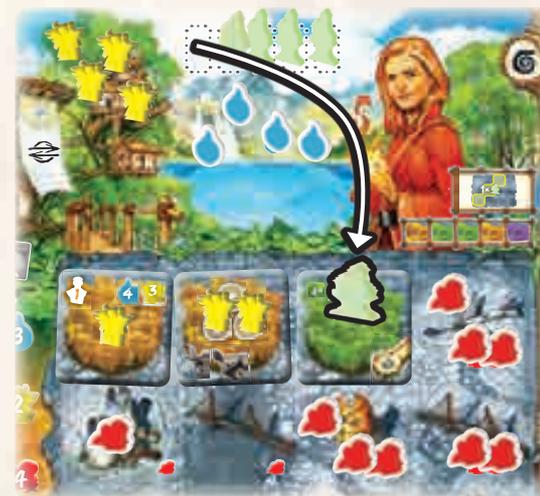
**Wichtig:** Der Bau eines Dorfes ist eine eigene Aktion. Dörfer bauen sich nicht automatisch.

 Dieses Symbol ist ein Feld für Windreiter. Jedes Waldplättchen hat davon zwischen 2 und 4. Wenn alle Felder mit Windreitern besetzt sind (einer pro Feld), darfst du das Plättchen auf die Dorfseite drehen. **Du kannst nur ein Dorf pro Zug bauen.** Entferne die Windreiter von den Feldern und lege sie zurück in deine Hauptstadt. Alle zusätzlichen Windreiter oder Tempel auf dem Plättchen bleiben dort (lege sie zurück auf die Dorfseite des Plättchens, sobald es umgedreht wurde).

Lege jeweils 1 Verschmutzung auf jedes Geländefeld, das orthogonal an das neue Dorfplättchen angrenzt und auf dem noch kein Waldplättchen liegt (das -Symbol dient als Erinnerung).



Dann nimmst du eines deiner Baumhäuser aus dem oberen Teil deines Spielertableaus und stellst es auf das umgedrehte Plättchen. Damit hast du ein Dorf gebaut. Das Waldplättchen zählt nach wie vor als Waldplättchen.



## Gebäude-Boni

Jedes Waldplättchen verfügt über mindestens 1 Bonus, den du einmalig aktivieren kannst, wenn du das Waldplättchen auf die Dorfseite drehst. Solange das Plättchen auf der Waldseite liegt, ist der Bonus ausgegraut, um anzuzeigen, dass er nicht aktiv ist.

 Befindet sich auf dem Plättchen eine **Windturbine**, brauchst du keine Verschmutzungen legen beim Bau eines Dorfes (Auch daran erkennbar, dass dieses Waldplättchen kein -Symbol zeigt).

 Befindet sich auf dem Plättchen ein **Katapult**, kannst du beim Bau des Dorfes einen beliebigen Windreiter von deinem Spielplan (auch einen aus der Hauptstadt oder einen, der zum Bau des Dorfes verwendet wurde) auf ein beliebiges anderes Plättchen bewegen.

 Einige Waldplättchen zeigen ein **Windportal**. Dies hat keinen Effekt beim Bau des Dorfes. Ein Dorf mit einem Windportal gilt jedoch als benachbart zur Hauptstadt und zu anderen Windportalen. Ein Windreiter braucht nur eine Bewegung, um von der Hauptstadt oder einem Windportal zu einem Windportal zu ziehen.

**Beispiel:** Jennifer hat eine Karte gespielt, mit der sie 2 Bewegungen ausführen kann. Sie bewegt 1 Windreiter wie folgt:



## Dorfkarte

Jedes Mal, wenn du ein Dorf baust, nimmst du eine Dorfkarte deiner Wahl aus der Dorfauslage. Du kannst entweder sofort die rechte Seite der Karte nutzen oder die Karte behalten und versuchen, das Ziel auf der linken Seite bis zum Ende des Spiels zu erreichen.



! Wenn du die **rechte Seite** wählst, führst du sofort die angegebenen Effekte aus und lege die Karte ab.

 Ein Katapult erlaubt es dir, einen deiner Windreiter auf ein beliebiges Feld zu bewegen.

 Mit einem Tempel kannst du **sofort** die Aktion **TEMPEL PLATZIEREN** ausführen, ohne Elementkarten abzulegen – du löst trotzdem den Effekt des Tempels aus.

★ Wenn du dich für die **linke Seite** entscheidest, schiebst du die Karte unter die linke Seite deines Spielertableaus, so dass nur der linke Teil sichtbar ist. Du kannst nicht später deine Meinung ändern und die rechte Seite verwenden. Du kannst nicht mehr als 4 Dorfkarten auf der linken Seite deines Spielertableaus haben (einschließlich der Karte, die du bei der Aufstellung gelegt hast). Wenn du eine 5. Dorfkarte erhältst und deren linke Seite nutzen möchtest, musst du eine andere Dorfkarte von deinem Spielplan entfernen. **Am Ende des Spiels erhältst du zusätzliche Punkte, wenn du es schaffst, die Ziele auf behaltene Dorfkarten zu erfüllen.**



## 2. KARTEN NACHZIEHEN

Nachdem du deine Aktion ausgeführt hast, nimmst du am Ende deines Zuges so viele Karten wie nötig, bis du 5 Karten auf deinem Kartenhalter hast. Nimm sie aus der Elementar-Auslage und/oder vom Elementkarten-Nachziehstapel.

Wenn du aufgrund der Aktion TEMPEL PLATZIEREN 3 Karten ziehen musst, schau dir die Vorderseiten beim Ziehen **nicht** an, sondern erst, wenn du alle 3 Karten gezogen hast.

Fülle die Auslage wieder auf 4 Karten auf, nachdem du nachgezogen hast.



## FÄHIGKEITEN DER ANFÜHRER

Auf jedem Spielertableau befinden sich zwei spezielle Bedingungen, die Fähigkeiten deines Anführers aktivieren.



Wenn du eine dieser Bedingungen erfüllst, darfst du nach dem KARTEN NACHZIEHEN eine deiner Anführer-Karten auslegen. Die Fähigkeit dieser Karte steht dir bis zum Spielende zur Verfügung. Jede Bedingung kann nur einmal erfüllt werden. Wenn du beide Bedingungen erfüllst, kannst du so zwei Fähigkeiten aktivieren!

## BEDINGUNGEN

Eine der Bedingungen besteht darin, die Waldplättchen so zu legen, dass sie einer bestimmten Farbreihenfolge folgen. Auf jedem Spielertableau ist eine andere Reihenfolge angegeben.

Um diese Bedingung zu erfüllen, musst du in der Lage sein, mit orthogonal benachbarten Waldplättchen einen „Pfad“ in der auf deinem Spielertableau gezeigten Reihenfolge zu erstellen. Du darfst ein Waldplättchen nicht mehr als einmal in deinem Pfad verwenden. Du musst das Startplättchen nicht benutzen.

*Beispiel: Diese Anordnung ist zulässig.*



Die andere Bedingung ist bei jedem Anführer anders:



Auf 8 **Feldern** in deinem Geländebereich dürfen keine Verschmutzungsplättchen liegen. (Wie viele Verschmutzungsplättchen auf den anderen Feldern liegen, spielt keine Rolle.) Felder mit einem Wald- oder Startplättchen zählen zu diesen 8 Feldern.

2!

Du hast beim Bau eines Dorfes zweimal die rechte Seite der Dorfkarte gewählt.

3★

Du hast 3 Dorfkarten auf der linken Seite deines Spielertableaus ausliegen. Die Dorfkarte, die du beim Spielaufbau ausgelegt hast, zählt mit.



Du hast ein Dorf auf einem der gekennzeichneten Felder errichtet.



Du hast einen Tempel auf einem der gekennzeichneten Felder platziert.

Wenn du durch eine Aktion eine deiner Bedingungen erfüllst, wählst du **nach dem KARTEN NACHZIEHEN** eine deiner Anführer-Karten und schiebst sie unter den rechten Teil deines Spielertableaus. Es ist möglich, beide Bedingungen auf einmal zu erfüllen. In diesem Fall kannst du selbstverständlich 2 Anführer-Karten wählen. Die Fähigkeiten der Anführer-Karten kannst du bis zum Spielende einsetzen.



## SPIELENDE

Wenn jemand sein 5. Dorf baut, wird damit das Spielende ausgelöst. Diese Person nimmt sich das Spielende-Plättchen und legt es neben sich ab. Spielt die aktuelle Runde zu Ende (bis zu der Person, die das Startplättchen mit der höchsten Nummer hat), so dass ihr alle die gleiche Anzahl an Zügen gespielt habt. Spielt dann eine letzte Runde (ihr habt also alle noch einen letzten Zug).

## WERTUNG



Siegpunkte (SP) sind mit diesem Symbol gekennzeichnet. Auf dem unteren Teil deines Spielertableaus findest du eine kurze Erinnerung daran, wie du Punkte sammeln kannst.

- Wenn du das **Spielende-Plättchen** hast (weil du als Erster dein 5. Dorf gebaut hast), erhältst du 5 SP.
- Jedes **Baumhaus** in deinem Geländebereich ist 3 SP wert.
- Wenn du alle 4 **Tempel** in deinem Geländebereich platziert hast, erhältst du 7 SP. Wenn du nur 3 Tempel platziert hast, erhältst du 3 SP.
- Zähle die **Geländefelder**, die noch Verschmutzungsplättchen enthalten (egal wie viele). Du bekommst dafür SP wie folgt:

Anzahl der Felder mit Verschmutzungen	0	1	2	3 oder mehr
Siegpunkte	12	7	3	0

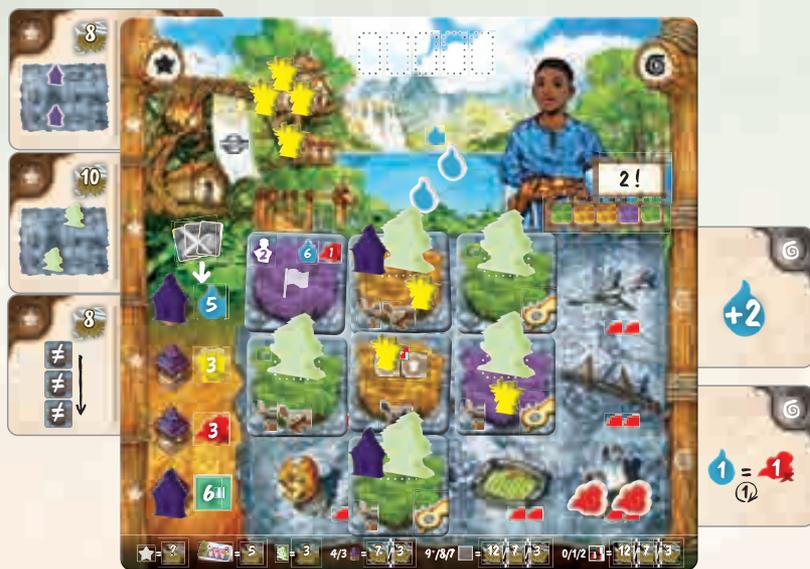
- Zähle die **Waldplättchen** (mit oder ohne Dorfmarker und einschließlich deines Startplättchens) in deinem Geländebereich und erhalte wie folgt SP:

Anzahl der Wald- und Startplättchen	9 oder mehr	8	7	6 oder weniger
Siegpunkte	12	7	3	0

- Für die erfüllten Ziele deiner **Dorfkarten** am linken Rand deines Spielertableaus erhältst du SP wie darauf angegeben.

Zähle alle deine SP zusammen. **Wer am meisten SP hat, gewinnt.** Bei einem Gleichstand gewinnt, wer mehr Wasserplättchen besitzt. Ist dies auch gleich, teilen sich die beiden Personen den Sieg.

**Beispiel:** Hier sieht man Joachims Spielplan am Spielende.  
 Er hat das Spielende-Plättchen nicht (0 SP).  
 Er hat 5 Baumhäuser gebaut ( $5 \times 3 = 15$  SP).  
 Er hat nur 2 Tempel platziert (0 SP).  
 Sein Spielertableau enthält 7 Waldplättchen (3 SP).  
 Er hat nur ein Geländefeld mit Verschmutzungen (7 SP).  
 Er hat das Ziel auf seiner ersten Dorfkarte (8 SP) und das auf seiner zweiten Dorfkarte (10 SP) erfüllt. Sein drittes Ziel hat er jedoch nicht erreicht (0 SP).  
 Sein Endergebnis beträgt 43 SP.



## SPIEL ZU ZWEIT

Alle Regeln bleiben gleich, mit Ausnahme der Voraussetzungen der Elementkarten. Dafür gelten die Elementarauslage und die oberste Karte des Nachziehstapels (insgesamt 5 Kartenrückseiten) als zweiter Nachbar.



## NICHT VERGESSEN!

Verwechselt nicht die Symbole auf den Kartenrückseiten (Gelb, Rot, Blau, Grün) mit den Symbolen (Blitz, Feuer, Wasser, Wald), die sich auf die Spielmaterialien (Plättchen und Figuren) beziehen. Die Voraussetzungen der Elementkarten beziehen sich immer auf die Kartenrückseiten (also die Anzahl der Karten dieser Kategorie), während sich die Karteneffekte immer auf die Spielfiguren oder Plättchen beziehen.

Für die Voraussetzungen gelten nur deine eigenen Karten und die Karten deiner (linken und rechten) Nachbarn. Bei mehr als 3 Spielern berücksichtigst du nicht die Karten der Personen, die nicht neben dir sitzen.

Die Karte, die du spielst, zählt immer für ihre eigene Voraussetzung mit. Überprüfe alle deine Karten, um zu sehen, ob eine Voraussetzung erfüllt ist, BEVOR du eine Karte ausspielst.

Tempel sind hilfreich, um nutzlose Züge zu vermeiden. Wenn die Voraussetzungen deiner Karten nicht gut zusammenpassen, kannst du mit einem Tempel nicht benötigte Karten loswerden und neue Karten ziehen.

Das Spiel ist ein Wettrennen: Wer zuerst sein 5. Dorf baut, erhält einen Bonus und beendet das Spiel! Beobachte alle anderen, behalte ihre Dörfer im Auge und baue unbedingt deine eigenen Baumhäuser! Das Spiel könnte schneller zu Ende sein, als du denkst.

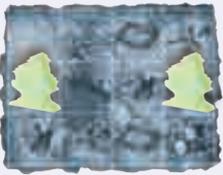
## GLOSSAR

### DORFKARTEN

Bei den verschiedenen Zielen können Arten, Felder, Mengen, Regionen und Boni variieren. Ebenso kann die Farbanforderung „gleichfarbig“ oder „verschiedenfarbig“ sein. Alle Ziele beziehen sich auf den Geländebereich deines Spielertableaus:

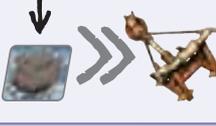


Beide Felder mit diesem Symbol müssen mit einem Waldplättchen bedeckt sein.

	Auf jedem gekennzeichneten Feld muss ein Baumhaus sein.
	Auf jedem gekennzeichneten Feld muss ein Tempel sein.
	In dem gekennzeichneten Bereich müssen auf mindestens X Feldern Waldplättchen sein (in diesem Beispiel mindestens 3 Waldplättchen in der unteren Reihe).
	Mindestens 3 Waldplättchen derselben Farbe müssen waagrecht aneinander angrenzen.
	3 Waldplättchen derselben Farbe müssen senkrecht aneinander angrenzen.
	3 Waldplättchen derselben Farbe müssen in einer Linie diagonal aneinander angrenzen. Dabei kann die Richtung auch entgegengesetzt sein.
	3 Waldplättchen derselben Farbe müssen in der gezeigten Form aneinander angrenzen. Dabei kann die Figur auch gedreht oder gespiegelt sein.
	Mindestens 3 Baumhäuser müssen auf Waldplättchen mit dem gezeigten Bonus platziert sein (in diesem Fall 3 Baumhäuser auf Waldplättchen mit einem Windportal).
	Deine Baumhäuser müssen auf Waldplättchen mit insgesamt mindestens 9 Bauboni platziert sein.

## ANFÜHRER-KARTEN

Folgende Fähigkeiten könnt ihr mit den Anführer-Karten erlangen (dabei können Werte oder Symbole variieren, der Effekt ist aber derselbe):

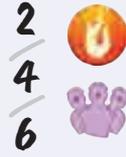
	Jedes Mal, wenn du eine Elementkarte einer bestimmten Sorte ausspielst, erhältst du zusätzlich einen Bonus (in diesem Beispiel erhältst du beim Ausspielen einer roten Elementkarte zusätzlich 3 Bewegungen). Diese Fähigkeit wird nur durch das AUSSPIELEN EINER ELEMENTKARTE ausgelöst, nicht durch das Abwerfen einer Karte beim PLATZIEREN EINES TEMPELS.
	Immer wenn du am Zug bist, darfst du die genannte Anzahl an Wasser abgeben und dafür den entsprechenden Ertrag erhalten (in diesem Beispiel kannst du 2 Wasser abgeben, um 3 Verschmutzungen zu entfernen). Du darfst dies pro Runde nur einmal nutzen.
	Du erhältst jedes Mal den genannten Bonus, wenn du ein Waldplättchen auf ein Feld deines Geländebereichs legst (in diesem Beispiel erhältst du 4 Wasser beim Legen eines Waldplättchens).
	Immer wenn du durch den Effekt einer Elementkarte, eines Tempels oder einer Dorfkarte den gezeigten Effekt erhältst, erhöht sich dieser Effekt um den entsprechenden Wert (in diesem Beispiel entfernst du 1 Verschmutzung zusätzlich, wenn du durch einen Effekt Verschmutzung entfernen kannst).
	Immer wenn du an der Reihe bist, darfst du 2 Wasser abgeben und dafür 1 eigenen Windreiter auf ein beliebiges Zielfeld bewegen. Du darfst dies pro Runde nur einmal nutzen.
	Immer wenn du ein Waldplättchen auf ein Feld deines Geländebereichs legst, darfst du 1 eigenen Windreiter auf ein beliebiges Zielfeld bewegen.

	Immer wenn du ein Waldplättchen auf ein Feld deines Geländebereichs deines Spielertableaus legst, darfst du <b>alle Verschmutzungen</b> von einem Feld deines Geländebereichs entfernen.
	Du musst beim Legen eines Waldplättchens 1 Wasser weniger abgeben. Du musst aber mindestens 1 Wasser abgeben. Zusätzlich darfst du 1 Verschmutzung entfernen.
	Für jede Verschmutzung, die du entfernst, erhältst du 2 Wasser.
	Immer wenn du an der Reihe bist, darfst du zusätzlich zu deiner Aktion 6 Wasser abgeben und 1 Waldplättchen auf einem Feld deines Geländebereichs platzieren. Du darfst dies pro Runde nur einmal nutzen.
	Du musst beim Legen eines Waldplättchens 2 Wasser weniger abgeben. Du musst aber mindestens 1 Wasser abgeben.

## ELEMENTKARTEN

Die Elementkarten zeigen die folgenden **Voraussetzungen** (dabei nutzen wir für alle Beispiele das rote Feuerelement, aber natürlich gibt es ebenso Karten, die andere Elemente verlangen). Als Nachbarn gelten die beiden Personen, die direkt vor und nach dir am Zug sind.

	Du musst <b>mindestens</b> die gezeigte Anzahl an Karten dieses Elements auf deinem Kartenhalter haben.
	Du <b>darfst keine</b> Karten dieses Elements auf deinem Kartenhalter haben.
	Du musst mindestens 1 Karte jedes Elements auf deinem Kartenhalter haben.
	Die Anzahl der Karten dieses Elements bei dir und deinen Nachbarn bestimmt die Stärke des Effekts.

	Für die kleine Voraussetzung muss ein Nachbar mindestens 1 Karte dieses Elements auf ihrem Kartenhalter haben, für die große Voraussetzung beide Nachbarn.
	Für die kleine Voraussetzung musst du <b>mehr</b> Karten dieses Elements haben als ein Nachbar, für die große Voraussetzung mehr als beide Nachbarn.
	Für die kleine Voraussetzung musst du <b>weniger</b> Karten dieses Elements haben als ein Nachbar, für die große Voraussetzung weniger als beide Nachbarn. Dabei kannst du nicht weniger haben als Nachbarn, die keine Karte dieses Elements auf ihrem Kartenhalter haben.
	Die Anzahl der Karten dieses Elements bei dir und deinen Nachbarn bestimmt die Stärke des Effekts. Bei 2 oder 3 Karten dieses Elements wird der obere Effekt ausgelöst, bei 4 oder 5 Karten der mittlere und bei mindestens 6 Karten der untere Effekt.

**GANZ WICHTIG! Überprüfe die Voraussetzung, bevor du die Elementkarte ausspielst. Diese Karte zählt mit beim Erfüllen der Voraussetzung!**

Nach dem Ausspielen der Elementkarte löst du deren **Effekt** aus. Die folgenden Effekte sind möglich:

-  Nimm dir die gezeigte Anzahl an Wasser (in diesem Beispiel 4) aus dem allgemeinen Vorrat und lege sie in deinen persönlichen Vorrat.
-  Entferne die gezeigte Anzahl an Verschmutzungen (in diesem Beispiel 2) aus deinem Geländebereich und lege sie in den allgemeinen Vorrat. Du darfst die Verschmutzungen aus einem oder verschiedenen Feldern irgendwo in deinem Geländebereich nehmen.
-  Lege entsprechend viel Wasser (in diesem Beispiel 4) aus deinem persönlichen Vorrat in den allgemeinen Vorrat und nimm dir ein Waldplättchen aus der Waldauslage oder vom entsprechenden Stapel. Lege dieses Plättchen sofort auf ein leeres Feld (darf keine Verschmutzung und kein Wald- oder Startplättchen enthalten) in deinem Geländebereich. Dabei musst du das Plättchen senkrecht oder waagrecht angrenzend an ein anderes Wald- oder Startplättchen platzieren und die Waldseite muss sichtbar sein. Fülle dann – falls nötig – die Waldauslage wieder auf 4 Waldplättchen auf.

**Beispiel:** Mit dem Effekt ihrer Elementkarte darf Jennifer 4 Wasser abgeben, um ein Waldplättchen zu legen. Sie muss es angrenzend an ein anderes Waldplättchen legen, dabei muss das Feld auch leer sein. Sie legt das Waldplättchen mit der Waldseite nach oben ab, dann füllt sie die Waldauslage wieder auf.



**5** Führe entsprechend viele Bewegungen mit deinen Windreitern aus. Das Versetzen eines Windreiters auf ein orthogonal angrenzendes Waldplättchen ist 1 Bewegung. Dabei gelten deine Hauptstadt und dein Startplättchen als benachbart, das Setzen eines Windreiters von deiner Hauptstadt auf dein Startplättchen ist also 1 Bewegung.

**Beispiel:** Jennifer hat 5 Bewegungen. Sie versetzt 2 Windreiter aus der Hauptstadt um jeweils 2 Felder. Die letzte Bewegung führt sie mit einem Windreiter auf ihrem Dorf aus.



**6** Nimm dir entsprechend viel Wasser aus dem allgemeinen Vorrat oder führe entsprechend viele Bewegungen durch (in diesem Beispiel 6). Du darfst den Wert dabei auch zwischen diesen Effekten aufteilen (zum Beispiel 2 Wasser nehmen und 4 Bewegungen durchführen).

**X** Steht bei einem Effekt kein Wert sondern die Variable X, hängt deren Wert vom entsprechenden Wert in der Voraussetzung ab.

**8-x** Hier wirst du 8 minus X Wasser abgeben für ein Waldplättchen, dabei wirst du aber immer mindestens 1 Wasser abgeben.

**Beispiel:** Du und deine benachbarten Personen habt zusammen 6 Elementkarten Erde, daher darfst du für 2 Wasser ( $8-6=2$ ) ein Waldplättchen legen.



**1+5** und **3/6** Falls beim Effekt mehrere Symbole auftauchen, musst du die Rechenzeichen genau beachten: Ein „+“ bedeutet, du erhältst beide Effekte, ein „/“ bedeutet „oder“, du musst dich also zwischen den gezeigten Effekten entscheiden und darfst nur **1** davon auswählen.

**1**  
**2**  
**3** Falls 2 oder 3 Symbole übereinander stehen und dabei jeweils mit einem „/“ getrennt sind, hängt der Effekt davon ab, wie gut die Voraussetzung erfüllt ist.



**Beispiel:** Joachim spielt eine Elementkarte aus. Er hat 3 Elementkarten Feuer, die Nachbarn 1 bzw. keine Karte dieses Elements. Für die Gesamtzahl von 4 Elementkarten Feuer darf er 2 Verschmutzungen entfernen.

#### Impressum:

Autor: Joachim Thöme  
Illustration: Vincent Dutrait

#### Deutsche Ausgabe:

Grafik: Daniel Müller  
Redaktion: Stefan Stadler

© 2022, LA BOITE DE JEU – All Rights Reserved.  
© 2023 HUCH! – Alle Rechte vorbehalten.

Hutter Trade GmbH + Co. KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
89312 Günzburg, DEUTSCHLAND  
www.hutter-trade.com

Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet.  
Kleine Teile. Erstickungsgefahr.

Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation.

Avvertenze! Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.

