

DIE GESCHICHTE DER SPIRITS

Es war einmal, vor langer, langer Zeit, da sammelten Wildtiere am Flussufer bunte Steine und legten sie zu prachtvollen Mustern. Jedes Tier bevorzugte bestimmte Steine. Nur der immer ungeduldige Kojote beteiligte sich nicht an diesem Zeitvertreib. Er hatte große Freude daran, die anderen Tiere abzulenken.

Heute ist die Aufgabe der Spieler, den Tieren ihre Lieblingssteine zu besorgen. Und wenn der Kojote vorbeikommt, schicken sie ihn fort, damit er jemand anderen ärgert!

SPIELMATERIAL

- 1 Schale
- 1 Kojote
- 30 doppelseitig bedruckte Tiertableaus (Englisch und Deutsch)
- 1 Stoffbeutel
- 56 Steine (jeweils 8 in 7 verschiedenen Farben)
- 12 Aktionskarten (6 pro Spieler)
- 36 Spirit-Kraftkarten (18 englische, 18 deutsche)

ZIEL DES SPIELS

Mithilfe ihrer Aktionskarten versuchen die Spieler, bunte Steine zu sammeln und auf ihre Tiertableaus zu legen, um möglichst viele Punkte zu erzielen, und den Kojoten zu meiden. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt!



SO WIRD GE SPIELT

Wer an der Reihe ist, wählt eine seiner offenen Aktionskarten und führt deren Aktion aus. Anschließend dreht er die Karte um. Damit endet der Zug, und der andere Spieler ist an der Reihe.

AKTIONSKARTEN

EINEN STEIN NEHMEN (X2)

Der Spieler nimmt einen Stein aus der Schale und legt ihn auf eins seiner Tiertableaus.

Die Rückseiten dieser Karten ergeben das Bild eines Kojoten. Nachdem der Spieler die zweite Karte dieser Art umgedreht (dadurch das Bild vervollständigt) und einen Stein platziert hat, darf er den Kojoten bewegen.

Hinweis: Diese Aktion kann nicht genutzt werden, falls sich keine Steine in der Schale befinden.

Für durch Linien miteinander verbundene Kombinationen wie Paare oder Drillinge können nur Steine derselben Farbe verwendet werden. Diese Kombinationen bringen erst Punkte, wenn sie vollständig sind. Legt der Spieler einen ersten Stein auf ein Feld einer durch Linien miteinander verbundenen Kombination, muss er auf den anderen Feldern dieser Kombination Steine derselben Farbe platziieren.

Nimmt ein Spieler sich einen Stein, den er auf seinen Tableaus nicht unterbringen kann, muss er ihn in die Schale zurücklegen.

ZWEI STEINE NEHMEN

Der Spieler nimmt zwei Steine aus der Schale und legt sie auf dasselbe oder zwei verschiedene seiner Tiertableaus.

Hinweis: Diese Aktion kann nicht genutzt werden falls sich weniger als zwei Steine in der Schale befinden.

ZWEI STEINE ZIEHEN UND EINEN STEIN NEHMEN

Der Spieler zieht zwei Steine aus dem Beutel und legt sie in die Schale. Dann nimmt er sich einen Stein aus der Schale und legt ihn auf eins seiner Tiertableaus.

Jeder Spieler legt seine sechs Aktionskarten offen vor sich ab.

Ein Startspieler wird bestimmt. Er dreht seine „Zwei Steine nehmen“-Karte um, sodass sie nun verdeckt ist. Diese Aktion steht ihm jetzt nicht mehr zur Verfügung, bis die Karte wieder aufgedeckt wird (mehr dazu später).

Die Spirit-Kraftkarten werden gemischt. Sechs dieser Karten werden in zwei offene Stapel aus jeweils drei Karten aufgeteilt. Die restlichen Karten kommen zurück in die Schachtel.

Alle Steine werden in den Beutel gefüllt und gemischt. Dann werden vier Steine aus dem Beutel gezogen und in die Schale gelegt. Sind schillernde Kraftsteine dabei, kommen sie zurück in den Beutel und werden durch neue Steine aus dem Beutel ersetzt, sodass schließlich vier normale Steine in der Schale liegen.

KARTEN ZURÜCKHOLEN UND SPIRIT-KRAFT NUTZEN

Der Spieler deckt alle seine verdeckten Aktionskarten auf. Außerdem wählt er eine der beiden offenen Spirit-Kraftkarten, führt deren Aktion(en) in der angegebenen Reihenfolge aus und legt die gewählte Karte anschließend unter ihren Stapel.

Hinweis: Diese Aktion darf der Spieler erst nutzen, wenn mindestens drei seiner Aktionskarten verdeckt sind.

STEINE NEHMEN

Nachdem der Spieler sich einen Stein aus der Schale genommen hat, legt er ihn auf eins seiner Tiertableaus. Hat er einen Stein platziert, kann dieser nicht mehr verschoben werden. Jedes Tier hat bestimmte Bedingungen, die erfüllt sein müssen, um dort Steine platziert zu können – z. B. „Alle Farben unterschiedlich“ oder „Alle gleichfarbig“. Erfüllt ein Stein die Bedingungen eines Tiers nicht, kann er nicht auf dieses Tiertableau gelegt werden.

 Für durch Linien miteinander verbundene Kombinationen wie Paare oder Drillinge können nur Steine derselben Farbe verwendet werden. Diese Kombinationen bringen erst Punkte, wenn sie vollständig sind. Legt der Spieler einen ersten Stein auf ein Feld einer durch Linien miteinander verbundenen Kombination, muss er auf den anderen Feldern dieser Kombination Steine derselben Farbe platziieren.

Nimmt ein Spieler sich einen Stein, den er auf seinen Tableaus nicht unterbringen kann, muss er ihn in die Schale zurücklegen.

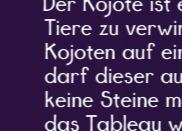
KRAFTSTEINE



Kraftsteine sind besondere, schillernde Steine. Sie können ausschließlich auf das Bonusfeld in der oberen Ecke des Tiertableaus gelegt werden – nicht auf andere Felder. Auf dieses Bonusfeld dürfen keine anderen Steine gelegt werden.

Ein Kraftstein verdoppelt am Ende der Partie die Punkte, die der Spieler für dieses Tiertableau erhält – ABER: Durch das Platzen eines Kraftsteins wird das Tiertableau abgeschlossen. Sofern der Kraftstein nicht entfernt wird, dürfen auf dieses Tiertableau keine weiteren Steine gelegt werden.

KOJOTE



Der Kojote ist ein Gauner und liebt es, andere Tiere zu verwirren. Stellt ein Spieler den Kojoten auf ein Tiertableau seines Mitspielers, darf dieser auf dem betreffenden Tableau keine Steine mehr platziieren, bis der Kojote das Tableau wieder verlässt.

Der Kojote verbietet es dem Spieler lediglich, Steine auf diesem Tiertableau zu platzieren. Er verhindert jedoch weder Aktionen, durch die von diesem Tableau Steine entfernt werden, noch die Wertung dieses Tiertableaus am Ende der Partie.

Den Kojoten zu bewegen, ist immer freiwillig: Wenn eine Aktion die Bewegung des Kojoten erlaubt, darf der Spieler ihn auf ein

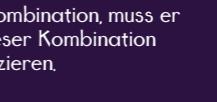
(anderes) Tiertableau seines Mitspielers stellen oder ihn stehen lassen. Es ist nicht möglich, den Kojoten auf ein eigenes Tiertableau zu stellen.

PASSEN

Falls beide Spieler übereinstimmend feststellen, dass ein Spieler keinen gültigen Zug machen kann, dreht dieser eine seiner Aktionskarten um, ohne deren Aktion auszuführen, und setzt aus.

Hinweis: Der Kojote kann nicht bewegt werden, wenn der Spieler passen muss und dabei seine zweite „Einen Stein nehmen“-Karte umdreht.

ENDE DER PARTIE

 Sind am Ende eines Spielzugs insgesamt fünf oder mehr Kraftsteine aus dem Beutel gezogen worden, endet die Partie sofort. Die Steine können sich in der Schale oder auf Tiertableaus befinden.

WERTUNG

Jeder Spieler addiert die Punkte, die er für seine Tiertableaus erhält. Legt ein Kraftstein auf dem Bonusfeld eines Tiertableaus, erhält der Spieler für dieses Tier den doppelten Punktewert.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

Im Falle eines Gleichstands verliert der Spieler, bei dem der Kojote steht.

JETZT KANN'S LOSGEHEN!

Der Rest dieser Spielanleitung liefert detaillierte Informationen zu den einzelnen Tiertableaus und Spirit-Kraftkarten und dient zum Nachschlagen, falls im Laufe der Partie Fragen auftreten sollten.

TIERTABLEAUS**AMEISEN**

Je mehr Steine insgesamt auf diesem Tiertableau liegen, desto mehr Punkte bringt es ein. Für die Farben dieser Steine gibt es keine Einschränkungen. Die Steine müssen immer auf das am weitesten links befindliche freie Feld gelegt werden. Wird ein Stein auf ein Feld mit einem A gelegt, darf der Spieler sofort den Kojoten bewegen. In einem Zug, in dem der Spieler mehrere Steine einsetzt, kann er den Kojoten auch zwischen dem Platzieren der einzelnen Steine bewegen.

Maximale Punktzahl: 7 Punkte. Mit Kraftstein: 14 Punkte.

**BIBER**

Für einen kompletten Drilling gibt es 5 Punkte. Die Vervollständigung des Paares bringt 2 Punkte. Falls beide Kombinationen komplett sind, gibt es dafür 7 zusätzliche Punkte. Unvollständige Kombinationen bringen keine Punkte.

Maximale Punktzahl: 14 Punkte. Mit Kraftstein: 28 Punkte.

**BUSCHRATTE**

Vom Feld für den Kraftstein abgesehen kann der Spieler auf dieses Tiertableau normalerweise keine Steine legen. Sofort nachdem er den Kojoten bewegt hat, zieht der Spieler „blind“ einen Stein aus dem Beutel und legt ihn in das Nest der Buschratte. Falls ein Kraftstein auf dem Kraftstein-Feld liegt, darf der Spieler keine Steine in das Nest legen. Für jeden normalen Stein im Nest gibt es 1 Punkt, für jeden Kraftstein im Nest 3 Punkte. Kraftsteine im Nest der Buschratte verdoppeln weder den Wert dieses Tiertableaus, noch hindern sie den Spieler daran, Steine dorthin zu legen; aber sie zählen zu den erforderlichen Kraftsteinen für das Ende der Partie.

Maximale Punktzahl: unterschiedlich.

**ELCH**

Alle Steine müssen dieselbe Farbe haben. Jeder Stein bringt 1 Punkt. Liegen auf dem Elch-Tableau des Spielers mehr Steine als auf dem Elch-Tableau seines Mitspielers, gibt es stattdessen 2 Punkte pro Stein.

Maximale Punktzahl: 16 Punkte. Mit Kraftstein: 32 Punkte.

**EULE**

Für jedes komplette Paar gibt es 3 Punkte. Unvollständige Kombinationen bringen keine Punkte.

Maximale Punktzahl: 9 Punkte. Mit Kraftstein: 18 Punkte.

**HASE**

Alle Steine müssen unterschiedliche Farben haben. Sobald der Spieler den dritten Stein auf dieses Tiertableau legt, darf er sofort den Kojoten bewegen.

OTTER

Diesen zusätzlichen Zug darf der Spieler auch dann noch ausführen, wenn die Partie nach seinem ersten Zug eigentlich enden würde. Ist das Tiertableau komplett belegt, bringt es 3 Punkte.

Maximale Punktzahl: 3 Punkte. Mit Kraftstein: 6 Punkte.

KANINCHEN

Alle Steine müssen unterschiedliche Farben haben. Ist die Kombination komplett, gibt es dafür 6 Punkte. Eine unvollständige Kombination bringt keine Punkte.

Maximale Punktzahl: 6 Punkte. Mit Kraftstein: 12 Punkte.

KONDOR

Für die Farben der Steine gibt es keine Einschränkungen. Die Steine müssen immer auf das am weitesten links befindliche freie Feld gelegt werden.

Maximale Punktzahl: 13 Punkte. Mit Kraftstein: 26 Punkte.

KRUSTENECHSE

Hier dürfen nur Steine in zwei verschiedenen Farben platziert werden. Pro Stein gibt es 1 Punkt. Befindet sich von beiden Farben dieselbe Anzahl Steine auf dem Tableau, bringt jeder Stein stattdessen 2 Punkte ein.

Maximale Punktzahl: 12 Punkte. Mit Kraftstein: 24 Punkte.

LACHS

Je mehr Steine insgesamt auf diesem Tiertableau liegen, desto mehr Punkte bringt es ein. Alle Steine müssen unterschiedliche Farben haben.

Maximale Punktzahl: 13 Punkte. Mit Kraftstein: 26 Punkte.

NACHTFALTER

Für einen kompletten Drilling gibt es 4 Punkte. Der einzelne Stein bringt 1 Punkt. Sobald beide Kombinationen vervollständigt sind, wählt der Spieler eine der offenen Spirit-Kraftkarten und führt ihre Aktion aus. Geschieht dies während der Ausführung einer anderen Spirit-Kraftkarte, wird diese unter den Stapel gelegt, bevor die neue Spirit-Kraftkarte ausgeführt wird.

Maximale Punktzahl: 5 Punkte. Mit Kraftstein: 10 Punkte.

OCHSENFROSCH

Sobald der Spieler den Drilling vervollständigt, zieht er drei Steine, legt sie in die Schale und nimmt sich dann zwei Steine.

Maximale Punktzahl: 2 Punkte. Mit Kraftstein: 4 Punkte.

DACHS

Der Spieler darf den Kojoten bewegen. Danach legt er einen beliebigen Stein des Tiertableaus, auf dem der Kojote steht, zurück in die Schale. (Auch ein Kraftstein darf gewählt werden.)

RABE

Für die Farben der Steine gibt es keine Einschränkungen. Sobald die Kombination vervollständigt ist, holt der Spieler sofort einen Stein aus dem Beutel. Der Spieler nimmt sich mindestens einen Stein ziehen. Der Spieler nimmt sich einen der gezogenen Steine, bevor sich sein Mitspieler einen der übrigen gezogenen Steine nimmt. Etwaige restliche gezogene Steine kommen zurück in den Beutel.

Maximale Punktzahl: 4 Punkte. Mit Kraftstein: 8 Punkte.

FUCHS

Alle Steine müssen dieselbe Farbe haben. Jeder Stein bringt so viele Punkte ein, wie der Spieler Kraftsteine auf seinen sämtlichen Tiertableaus liegen hat.

Maximale Punktzahl: unterschiedlich.

KONDO

Für die Farben der Steine gibt es keine Einschränkungen. Die Steine müssen immer auf das am weitesten links befindliche freie Feld gelegt werden.

Maximale Punktzahl: 14 Punkte. Mit Kraftstein: 28 Punkte.

SCHILDKRÖTE

Wie viele Punkte dieses Tier bringt, hängt davon ab, wie viele Steine auf dem Tableau liegen. Alle Steine müssen dieselbe Farbe haben.

Maximale Punktzahl: 14 Punkte. Mit Kraftstein: 28 Punkte.

SPIRIT-KRAFTKARTEN

Die Effekte der Spirit-Kraftkarte müssen in der angegebenen Reihenfolge ausgeführt werden. Falls es nicht möglich ist, alle genannten Effekte auszuführen, müssen so viele wie möglich umgesetzt werden.

ADLER

Der Spieler nimmt sich einen Stein aus der Schale. Am Ende dieses Zugs ist der Spieler noch einmal an der Reihe. Diesen zusätzlichen Zug darf der Spieler auch dann noch ausführen, wenn die Partie nach seinem ersten Zug eigentlich enden würde.

Maximale Punktzahl: 12 Punkte. Mit Kraftstein: 24 Punkte.

ORCA

Der Spieler wählt eine von zwei Aktionsmöglichkeiten: Entweder er nimmt sich zwei Steine (keine Kraftsteine) aus der Schale ODER er nimmt sich einen Kraftstein aus der Schale und ist am Ende seines Zugs ein weiteres Mal an der Reihe. Diesen zusätzlichen Zug darf der Spieler nur dann noch ausführen, wenn die Partie nach seinem ersten Zug eigentlich enden würde.

Maximale Punktzahl: 12 Punkte. Mit Kraftstein: 24 Punkte.

PUMA

Der Spieler zieht zwei Steine aus dem Beutel und legt sie in die Schale. Dann nimmt er sich zwei Steine aus der Schale.

Maximale Punktzahl: 12 Punkte. Mit Kraftstein: 24 Punkte.

WAPITI

Der Spieler wählt eine von zwei Aktionsmöglichkeiten: Entweder er nimmt sich zwei Steine (keine Kraftsteine) aus der Schale ODER er nimmt sich einen Kraftstein aus der Schale und ist am Ende seines Zugs ein weiteres Mal an der Reihe. Diesen zusätzlichen Zug darf der Spieler nur dann noch ausführen, wenn die Partie nach seinem ersten Zug eigentlich enden würde.

Maximale Punktzahl: 12 Punkte. Mit Kraftstein: 24 Punkte.

WASCHBÄR

Der Spieler nimmt einen Stein (keinen Kraftstein) von einem beliebigen fremden oder eigenen Tiertableau und platziert ihn auf einem eigenen Tiertableau. Dann zieht er drei Steine aus dem Beutel und legt sie in die Schale.

Maximale Punktzahl: 12 Punkte. Mit Kraftstein: 24 Punkte.

ROBBE

Der Spieler entfernt einen beliebigen Stein von einem seiner Tiertableaus (auch ein Kraftstein kann gewählt werden) und legt ihn in die Schale. Dann nimmt er sich einen Stein aus der Schale. Zuletzt wählt der Spieler einen Stein aus der Schale, den er in den Beutel zurückwirft. Die aus der Schale genommenen bzw. in den Beutel geworfenen Steine müssen nicht zu den drei Steinen gehören, die durch die Ausführung dieser Karte in die Schale gelegt worden sind.

Maximale Punktzahl: 12 Punkte. Mit Kraftstein: 24 Punkte.

DACHS

Der Spieler darf den Kojoten bewegen. Danach legt er einen beliebigen Stein des Tiertableaus, auf dem der Kojote steht, zurück in die Schale. (Auch ein Kraftstein darf gewählt werden.)

OTTER**EICHHÖRNCHEN**

Für die Farben der Steine gibt es keine Einschränkungen. Sobald die Kombination vervollständigt ist, holt der Spieler sofort einen Stein aus dem Beutel. Der Spieler nimmt sich mindestens einen Stein ziehen. Der Spieler nimmt sich einen der gezogenen Steine, bevor sich sein Mitspieler einen der übrigen gezogenen Steine nimmt. Etwaige restliche gezogene Steine kommen zurück in den Beutel.

RABE

Alle Steine müssen dieselbe Farbe haben. Jeder Stein bringt so viele Punkte ein, wie der Spieler Kraftsteine auf seinen sämtlichen Tiertableaus liegen hat.

Maximale Punktzahl: unterschiedlich.

FUCHS

Der Spieler zieht vier Steine aus dem Beutel und legt sie in die Schale. Dann nimmt sich der Spieler einen Stein aus der Schale.

Zuletzt wählt er einen Stein aus der Schale, den sein Mitspieler nehmen und auf einem seiner Tiertableaus platzieren muss, falls möglich. Falls durch das Platzieren dieser Steine beide Spieler einen zusätzlichen Zug bekommen, werden diese am Ende des normalen Zugs des aktiven Spielers in der Reihenfolge ausgeführt, in der sie ausgelöst worden sind, und bevor der Mitspieler seinen normalen Zug beginnt.

GEIER

Der Spieler wirft alle Steine aus der Schale zurück in den Beutel. Dann nimmt er sich einen „blind“ aus dem Beutel gezogenen Stein.

ORCA

Der Spieler wählt eine von zwei Aktionsmöglichkeiten: Entweder er nimmt sich zwei Steine (keine Kraftsteine) aus der Schale ODER er nimmt sich einen Kraftstein aus der Schale und ist am Ende seines Zugs ein weiteres Mal an der Reihe. Diesen zusätzlichen Zug darf der Spieler nur dann noch ausführen, wenn die Partie nach seinem ersten Zug eigentlich enden würde.

Maximale Punktzahl: 12 Punkte. Mit Kraftstein: 24 Punkte.

PUMA

Der Spieler zieht zwei Steine aus dem Beutel und legt sie in die Schale. Dann nimmt er sich zwei Steine aus der Schale.

Maximale Punktzahl: 12 Punkte. Mit Kraftstein: 24 Punkte.

WAPITI

Der Spieler wählt eine von zwei Aktionsmöglichkeiten: Entweder er nimmt sich zwei Steine (keine Kraftsteine) aus der Schale ODER er nimmt sich einen Kraftstein aus der Schale und ist am Ende seines Zugs ein weiteres Mal an der Reihe. Diesen zusätzlichen Zug darf der Spieler nur dann noch ausführen, wenn die Partie nach seinem ersten Zug eigentlich enden würde.

Maximale Punktzahl: 12 Punkte. Mit Kraftstein: 24 Punkte.

WASCHBÄR

Der Spieler nimmt einen Stein (keinen Kraftstein) von einem beliebigen fremden oder eigenen Tiertableau und platziert ihn auf einem eigenen Tiertableau. Dann zieht er drei Steine aus dem Beutel und legt sie in die Schale.

Maximale Punktzahl: 12 Punkte. Mit Kraftstein: 24 Punkte.

ROBBE

Der Spieler entfernt einen beliebigen Stein von einem seiner Tiertableaus (auch ein Kraftstein kann gewählt werden) und legt ihn in die Schale.

Zuletzt wählt der Spieler einen Stein aus der Schale, den er in den Beutel zurückwirft. Die aus der Schale genommenen bzw. in den Beutel geworfenen Steine müssen nicht zu den drei Steinen gehören, die durch die Ausführung dieser Karte in die Schale gelegt worden sind.

DACHS

Der Spieler darf den Kojoten bewegen. Danach legt er einen beliebigen Stein des Tiertableaus, auf dem der Kojote steht, zurück in die Schale. (Auch ein Kraftstein darf gewählt werden.)

SPINNE**WIDDER**

Der Spieler zieht Steine so lange einzeln nacheinander aus dem Beutel, bis er aufzu hören beschließt. Er muss mindestens einen Stein ziehen. Der Spieler nimmt sich einen der gezogenen Steine, bevor sich seine Mitspieler einen der übrigen gezogenen Steine nimmt. Etwas restliche gezogene Steine kommen zurück in den Beutel.

WOLF

Der Spieler zieht vier Steine aus dem Beutel und legt sie in die Schale. Dann nimmt sich der Spieler einen Stein aus der Schale.

Maximale Punktzahl: unterschiedlich.

EULE

Der Spieler wählt eine in der Schale befindende Farbe aus. Danach zieht er drei Steine aus dem Beutel und legt sie in die Schale.

Maximale Punktzahl: unterschiedlich.

WASCHBÄR

Der Spieler wählt eine in der Schale befindende Farbe aus. Danach zieht er drei Steine aus dem Beutel und legt sie in die Schale.

Maximale Punktzahl: unterschiedlich.

WIDDER

Der Spieler zieht zwei Steine aus dem Beutel und nimmt sie sich beide. Falls er einen oder beide Steine nicht platzieren kann, legt er sie in die Schale.

Maximale Punktzahl: unterschiedlich.

WOLF

Der Spieler zieht vier Steine aus dem Beutel und legt sie in die Schale. Dann nimmt sich der Spieler einen Stein aus der Schale.