



LERNE DIE
REGELN IN
5 MINUTEN





Spielmaterial



- A** 44 Start-Plättchen:
11 rote , 11 blaue , 11 grüne , 11 gelbe 
- B** 4 Zuflucht-Marker    
- C** 4 Stoffbeutel    
- D** 4 Zuflucht-Plättchen    
- E** 4 Siegpunkte-Marker    
- F** 1 Spielplan
- G** 8 Wetter-Plättchen (4 × Sonnenschein, 4 × Gewitter)
5 Reserve-Gewitter-Plättchen

Wetter

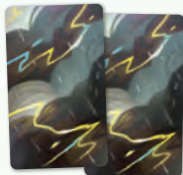


Vorderseite



Rückseite

Reserve-Gewitter



Vorderseite Rückseite

- H** Spaziergang-Plättchen:
48 Objekte, 28 Landschaften und 20 Tiere

Objekt



Vorderseite Rückseite

Landschaft



Vorderseite Rückseite

Tier



Vorderseite Rückseite

- I** 63 Schritt-Marker
- J** 5 Schaf-Marker
- K** 9 Dreißig-Siegpunkte-Marker



Spielaufbau



Wählt alle je eine Farbe und nehmt euch den passenden Stoffbeutel. Legt den hölzernen Zuflucht-Marker und die 11 Start-Plättchen in eurer Farbe dort hinein.



Plant eure Wanderroute, indem ihr die Spaziergang-Plättchen herausucht, mit denen ihr spielen wollt.
Ihr könnt entweder eine der drei vorgefertigten Routen spielen oder eure eigene zusammenstellen
(siehe Seite 12). Legt diese Plättchen in die Spaziergang-Auslage neben den Spielplan.

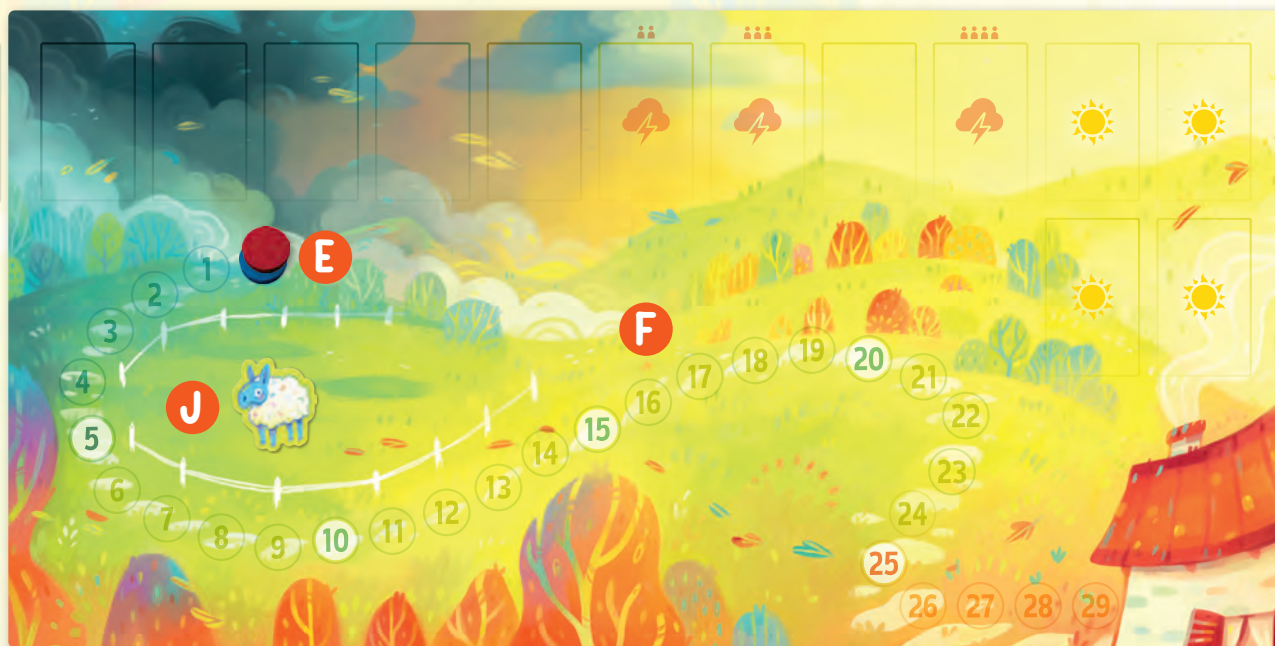


Legt 1 Schaf-Marker in die Koppel auf dem Spielplan, um anzuzeigen, dass dies der erste Spaziergang ist.



Legt die 5 Reserve-Gewitter als Stapel neben den Spielplan.

Mischt die Wetter-Plättchen zu einem verdeckten Stapel und legt ihn neben die Gewitter-Reserve.



Legt jeweils das Zuflucht-Plättchen in eurer Farbe vor euch und nehmt euch je 2 Schritt-Marker.





Worum geht es?



Begebt euch auf einen traumhaften Spaziergang. Wählt euren Weg, indem ihr Plättchen aus eurem Beutel zieht und neue hineinlegt. Dabei habt ihr viele Möglichkeiten: Wollt ihr nützliche Gegenstände sammeln, pittoreske Landschaften betrachten oder faszinierende Tiere beobachten? In jedem Fall solltet ihr den Himmel im Blick behalten, denn ein Gewitter zieht auf!



So wird gespielt



Jede Partie besteht aus 5 Spaziergängen. Ein Spaziergang wird über mehrere Runden gespielt. In jeder Runde zieht ihr alle gleichzeitig Plättchen aus euren Beuteln und legt jeweils eines an euren Weg an. Mit jeder Runde verlängert ihr euren Weg, außer ihr beschließt, in eure Zuflucht zurückzukehren, oder ihr werdet vom Gewitter überrascht.

Ablauf einer Runde

Plättchen ziehen und spielen

- 1 Alle ziehen gleichzeitig **2 Plättchen** aus ihren Beuteln, ohne hinzusehen. Haltet eure Plättchen in der geschlossenen Hand. Wenn alle fertig sind, deckt ihr eure Plättchen gleichzeitig auf.

Hinweis: Wenn du nur noch 1 Plättchen in deinem Beutel hast, ziehst du dieses eine.

- 2 Alle wählen **1 ihrer gezogenen Plättchen und spielen es**. Die nicht gewählten Plättchen kommen am Ende der Runde zurück in den Beutel.



Hat eines deiner Plättchen dieses Symbol, musst du es wählen. Haben beide dieses Symbol, entscheidest du, welches du spielst.

- 3 Alle wenden den **Effekt ihres gespielten Plättchens an**. Die Effekte werden auf Seite 8 erklärt.

- 4 Alle drehen ihr ausgespieltes Plättchen um und legen es rechts an ihren Weg an. Dein Weg beginnt bei deinem Zuflucht-Plättchen.



Hast du 1 Gewitter gezogen, lege es auf das erste freie Gewitter-Feld der Wetterleiste. Dein zweites Plättchen spielst du und legst es an deinen Weg an. **Hast du 2 Gewitter gezogen**, lege sie beide auf Gewitter-Felder. Du spielst in dieser Runde kein Plättchen.

Beispiel: Plättchen spielen

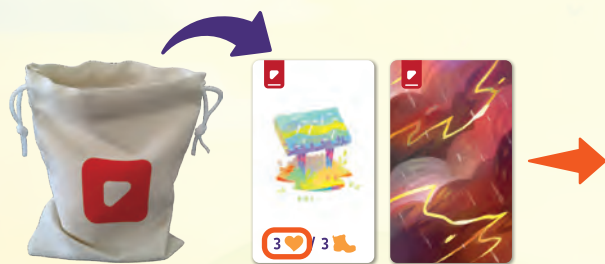
Blau zieht 2 Plättchen. Sie beschließt, die Orientierungstafel zu spielen, und wendet deren Effekt an. Dies gibt ihr 3 Siegpunkte oder 3 Schritte. Sie nimmt die Schritte.



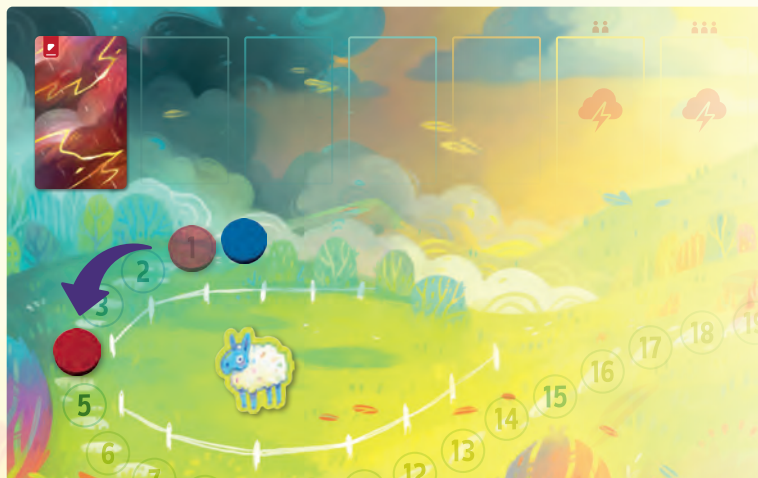
Dann dreht sie das Plättchen um und legt es rechts an ihr Zuflucht-Plättchen an.



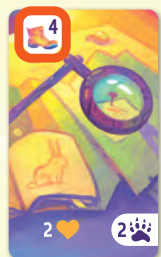
Rot zieht 2 Plättchen.



Das Gewitter-Plättchen muss er auf die Wetterleiste des Spielplans legen. Das andere Plättchen (Kleine Orientierungstafel) spielt er und nimmt für den Effekt 3 Siegpunkte. Dann dreht er das Plättchen um und legt es rechts an seinen Weg an.



Ein Spaziergang-Plättchen kaufen



Jetzt dürfen alle 1 der Plättchen aus der Spaziergang-Auslage kaufen. Gib dazu so viele Schritte aus, wie oben links auf dem Plättchen angegeben, und lege das Plättchen in deinen Beutel.

Hinweis: Wenn von einem Plättchen nur noch 1 übrig ist und mehrere Leute es kaufen wollen, hat die Person mit den wenigsten Siegpunkten Vorrang. Bei Gleichstand hat Vorrang, wer weniger Schritte besitzt. Herrscht auch dort Gleichstand, werft eine Münze.

Wetter überprüfen

Wenn alle mit Einkaufen fertig sind, deckt das oberste Wetter-Plättchen vom Stapel auf und legt es auf die Wetterleiste.



Ist es ein Gewitter, legt es auf das erste freie Gewitterfeld.



Ist es Sonnenschein, legt es auf ein beliebiges freies Sonnenscheinfeld.

Falls der Wetterstapel leer ist, legt ihr 1 Reserve-Gewitter auf die Wetterleiste. Je länger der Spaziergang andauert, desto höher ist das Gewitterisiko.

Überprüft, ob das Gewitter losbricht. Dies passiert ab einer bestimmten Anzahl von Gewitter-Plättchen auf der Wetterleiste, je nachdem wie viele Personen mitspielen:

- ab 6 Gewitter-Plättchen bei
- ab 7 Gewitter-Plättchen bei
- ab 9 Gewitter-Plättchen bei

Wenn ein Gewitter losbricht, lest den entsprechenden Abschnitt auf Seite 6. Ansonsten endet die Runde.

Rundenende

Alle legen ihre nicht gewählten Plättchen in ihre Beutel zurück.

Hinweis: Wenn dein Beutel keine Plättchen mehr enthält, musst du zu Beginn der nächsten Runde in deine Zuflucht zurückkehren.

In die Zuflucht zurückkehren

Wer nicht vom Gewitter überrascht werden will, muss rechtzeitig in seine Zuflucht zurückkehren. Nimm dazu am Beginn einer Runde deinen **Zuflucht-Marker** aus deinem Beutel, **anstatt** 2 Plättchen zu ziehen. Halte den Zuflucht-Marker genau wie ein Plättchen in deiner geschlossenen Hand und zeige ihn erst, wenn alle ihre Plättchen aufdecken. Lege den Marker dann auf das Zufluchtfeld unten rechts auf dem Spielplan und befolge diese Anweisungen:

- 1 Du darfst keine Plättchen kaufen.
- 2 Du erhältst Siegpunkte für **alle Tiere** auf deinem Weg. Auf dem Rückweg hast du Zeit, sie in Ruhe zu bewundern.
- 3 Du darfst 1 Spaziergang-Plättchen, das vor dir liegt, **aus dem Spiel entfernen**. Lege es in die Schachtel zurück.
- 4 Lege alle deine Plättchen zurück in deinen Beutel. **Ausnahme:** Deine Gewitter-Plättchen bleiben auf der Wetterleiste, bis der Spaziergang für alle endet. Für dich ist der Spaziergang nun vorbei. Die anderen spielen normal ohne dich weiter.



Tipp: Entferne Plättchen, die dir nur wenig nutzen. Dadurch verbesserst du deine Chancen, etwas wirklich Interessantes zu ziehen.

Das Gewitter bricht los

Wenn am Ende einer Runde das Gewitter losbricht, endet der Spaziergang für alle.

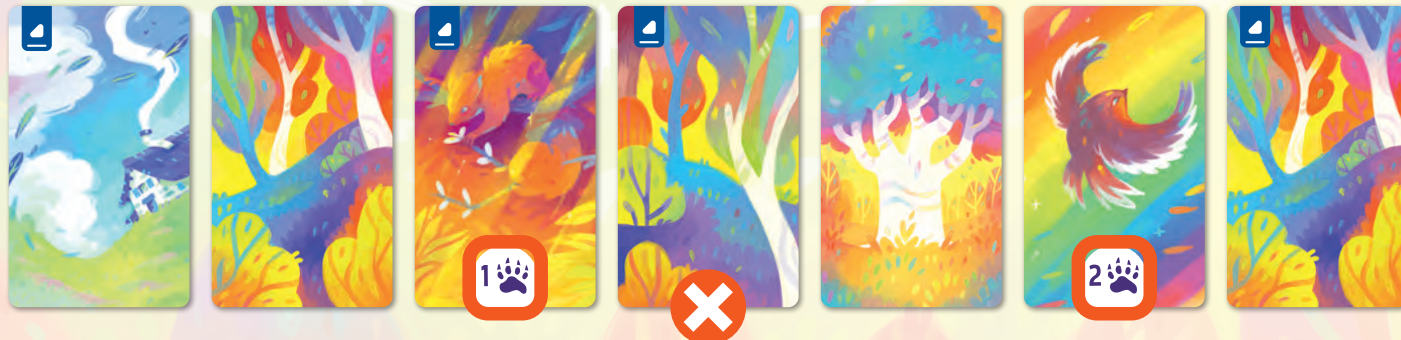
Wer zu diesem Zeitpunkt nicht in seiner Zuflucht ist, wird vom Gewitter überrascht und muss diese Anweisungen befolgen:

- 1 Du erhältst **keine Siegpunkte** für die Tiere auf deinem Weg, da du im strömenden Regen keine Zeit hast, sie zu bewundern.
- 2 Du **verlierst 1 Schritt** für jedes Wald-Plättchen auf deinem Weg. Der aufgeweichte Boden macht den Rückweg zu einer Tortur. (Siehe nächste Seite.)

Hast du nicht genügend Schritte, verlierst du für jeden Schritt, den du nicht abgeben kannst, stattdessen 1 Siegpunkt. Würdest du dadurch unter 0 Siegpunkte fallen, bleibst du stattdessen bei 0.
- 3 Lege alle deine Plättchen in deinen Beutel zurück.

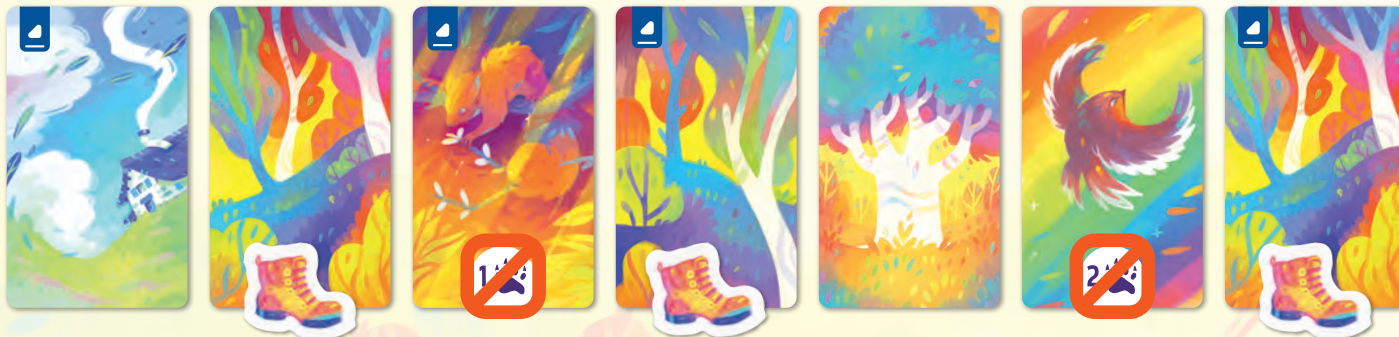
Beispiel: In die Zuflucht zurückkehren

Blau erhält 3 Siegpunkte (2 für den Vogel + 1 für das Eichhörnchen) und entfernt ein Wald-Plättchen aus dem Spiel.



Beispiel: Das Gewitter bricht los

Blau erhält keine Siegpunkte für ihre Tiere und verliert 3 Schritte für ihre 3 Wald-Plättchen.



Die 4 Arten von Wald-Plättchen



Ende des Spaziergangs

Ein Spaziergang kann auf zwei Arten enden: wenn ihr alle in eure Zuflucht zurückgekehrt seid oder wenn das Gewitter losbricht. Führt in beiden Fällen folgende Schritte aus:

- 1 Sammelt eure Gewitter-Plättchen ein und legt sie zusammen mit euren restlichen Plättchen und eurem Zuflucht-Marker in euren Beutel.
- 2 Bildet einen neuen Wetterstapel, indem ihr 4 Gewitter- und 4 Sonnenschein-Plättchen mischt. Legt bei Bedarf die Reserve-Gewitter zurück.
- 3 Legt einen Schaf-Marker in die Koppel auf dem Spielplan, um den nächsten Spaziergang zu beginnen. Wenn die Koppel voll ist, wird dies der letzte Spaziergang der Partie.



Ende der Partie

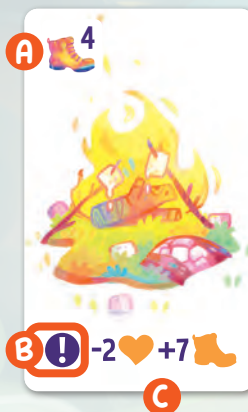


Nach dem fünften Spaziergang endet die Partie. Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt!

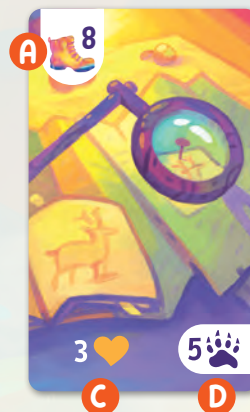
☀ Die Plättchen im Detail ☀

- A** Schritt-Kosten des Plättchens
- B** Dieses Plättchen hat Vorrang.
- C** Effekt beim Spielen
- D** Vorschau auf die Siegpunkte, die das Plättchen geben kann
- E** So viele Siegpunkte gibt das Plättchen, wenn du in deine Zuflucht zurückkehrst.

Objekt
Vorderseite



Tier
Vorderseite



Tier
Rückseite



☀ Effekte der Plättchen ☀

Allgemeiner Hinweis: Deine Zuflucht ist kein Spaziergang-Plättchen. Sie zählt nicht als Teil deines Weges und bleibt immer an Ort und Stelle.

Du erhältst die angegebene Anzahl Schritte aus dem Vorrat.

Du erhältst die angegebene Anzahl Siegpunkte. Rücke deinen Marker entsprechend vor.

Du musst nach diesem Plättchen 1 zusätzliches Plättchen spielen. Dabei hast du 2 Optionen:

- 1** Du kannst dein zweites gezogenes Plättchen spielen.
- 2** Willst du dein zweites gezogenes Plättchen nicht spielen, kannst du es beiseitelegen (es kommt am Ende der Runde zurück in deinen Beutel) und stattdessen 1 neues Plättchen aus deinem Beutel ziehen. Dieses musst du spielen.

Wenn du direkt wieder ein zusätzliches Plättchen spielen musst, ziehe es aus deinem Beutel.

Hinweis: Falls du nicht genügend Plättchen in deinem Beutel hast, wende diesen Effekt so weit wie möglich an.

Objekte



Kleiner Wegweiser

Du erhältst 1 Schritt.



Großer Wegweiser

Du erhältst 2 Schritte.



Kleine Orientierungstafel

Du erhältst 3 Siegpunkte
ODER 3 Schritte.

2



1 / 3

Kompass

Du musst 1 zusätzliches Plättchen spielen **ODER** du erhältst 3 Schritte.

2



1 x

Kamera

Du erhältst Schritte in Höhe der Siegpunkte aller Tiere auf deinem Weg.

Beispiel: Kamera



$$4 + 6 = 10$$

2



1 / 3

Steinpyramide

Du **darfst** dein zweites gezogenes Plättchen oder 1 Spaziergang-Plättchen von deinem Weg (außer diesem) aus dem Spiel entfernen **ODER** du erhältst 3 Schritte.

3



1 + 2

Hirtin

Du musst 1 zusätzliches Plättchen spielen **UND** du erhältst 2 Schritte.

3



4

Rucksack

Du erhältst 4 Schritte.

3

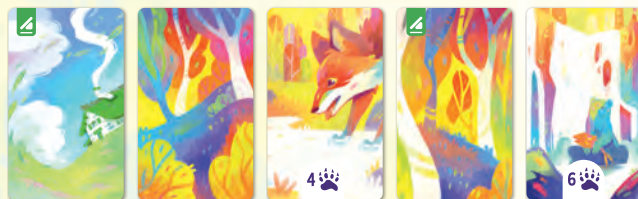


1 x

Wanderstöcke

Du erhältst 1 Schritt pro Spaziergang-Plättchen auf deinem Weg. Dieses Plättchen und die Zuflucht zählen nicht mit.

Beispiel: Wanderstöcke



$$= 4$$

4



3 x

Sonnenbrille

Du erhältst 3 Schritte pro Sonnenschein auf der Wetterleiste.

4



1 + 2

Wanderer

Du **darfst** dein zweites gezogenes Plättchen oder 1 Spaziergang-Plättchen von deinem Weg (außer diesem) aus dem Spiel entfernen **UND** du erhältst 2 Schritte.



Lagerfeuer

Du **musst** dieses Plättchen spielen. Du verlierst 2 Siegpunkte **UND** erhältst 7 Schritte. Kannst du keine 2 Siegpunkte verlieren, hat dieses Plättchen keinen Effekt und du erhältst keine Schritte.



Trinkflasche

Du erhältst 5 Schritte.



Große Orientierungstafel

Du erhältst 3 Siegpunkte **ODER** du erhältst 5 Schritte.



Landkarte

Du **musst** 2 zusätzliche Plättchen spielen.

Tiere



Schmetterling

Du erhältst sofort 1 Siegpunkt. Wenn du in deine Zuflucht zurückkehrst, erhältst du 1 Siegpunkt.



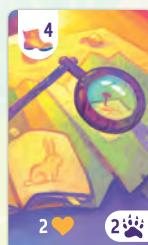
Igel

Du erhältst sofort 1 Siegpunkt. Wenn du in deine Zuflucht zurückkehrst, erhältst du 2 Siegpunkte.



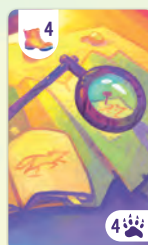
Eichhörnchen

Du erhältst sofort 2 Siegpunkte. Wenn du in deine Zuflucht zurückkehrst, erhältst du 1 Siegpunkt.



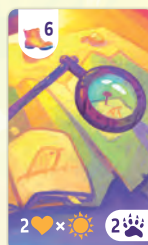
Kaninchen

Du erhältst sofort 2 Siegpunkte. Wenn du in deine Zuflucht zurückkehrst, erhältst du 2 Siegpunkte.



Fuchs

Wenn du in deine Zuflucht zurückkehrst, erhältst du 4 Siegpunkte.



Vogel

Du erhältst sofort 2 Siegpunkte pro Sonnenschein auf der Wetterleiste. Wenn du in deine Zuflucht zurückkehrst, erhältst du 2 Siegpunkte.



Reh

Du erhältst sofort 3 Siegpunkte.
Wenn du in deine Zuflucht zurückkehrst, erhältst du 5 Siegpunkte.



Bär

Du erhältst sofort 6 Siegpunkte.
Wenn du in deine Zuflucht zurückkehrst, erhältst du 6 Siegpunkte.

Landschaften



Hängebrücke

Du **musst** dieses Plättchen spielen.
Du erhältst 4 Siegpunkte.



Höhle

Du **darfst** 1 oder 2 Plättchen aus dem Spiel entfernen, wobei du aus deinem zweiten gezogenen Plättchen und den Spaziergang-Plättchen auf deinem Weg (außer diesem) wählen darfst, **ODER** du erhältst 4 Siegpunkte.



See

Du erhältst 5 Siegpunkte.



Hochsitz

Du erhältst Siegpunkte für alle Tiere auf deinem Weg (siehe Beispiel: Kamera).



Gipfel

Du verlierst 2 Schritte **UND** erhältst 8 Siegpunkte. Kannst du keine 2 Schritte verlieren, hat dieses Plättchen keinen Effekt und du erhältst keine Siegpunkte.



Baumriese

Du erhältst 10 Siegpunkte.



Sternenhimmel

Du erhältst 3 Siegpunkte **UND** 1 Siegpunkt pro Spaziergang-Plättchen auf deinem Weg. Dieses Plättchen und die Zuflucht zählen nicht mit.



Tipps zur Aufbewahrung



Sortiert nach dem Spielen alle Materialien nach Farben und legt sie in die passenden Beutel. Die übrigen Plättchen könnt ihr im dafür vorgesehenen Fach der Schachtel aufbewahren.



Die Wanderrouen

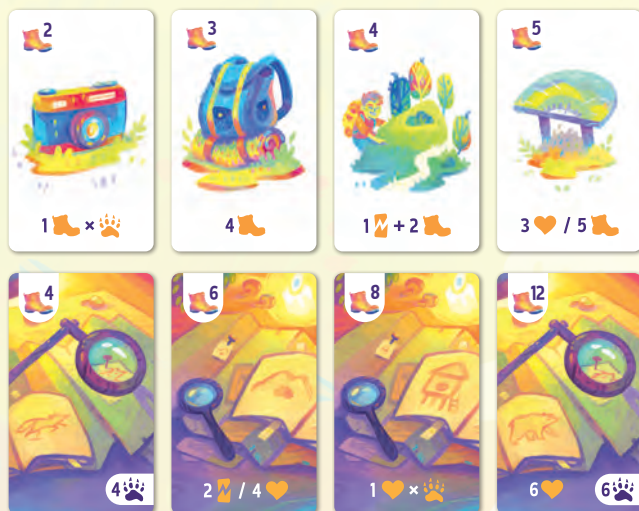


Ihr könnt entweder eine der drei vorgefertigten Wanderrouen spielen (mit aufsteigender Schwierigkeit) oder eure eigene zusammenstellen. In jedem Fall bildet ihr 8 Stapel mit je 4 gleichen Plättchen und legt sie in die Spaziergang-Auslage neben dem Spielplan. Legt die Objekte in die obere Reihe und die Landschaften und Tiere in die untere.

Blumenwiesen-Zauber



Im Schatten des Waldes



Bergtour



Für eure eigene Wanderroue wählt ihr einfach 4 Arten von Objekt-Plättchen und 4 Arten von Landschafts-/Tier-Plättchen. Wir empfehlen, Plättchen mit unterschiedlichen Kosten zu nehmen: 2-3-4-5 für die Objekt-Plättchen und 4-6-8-12 für die Landschafts-/Tier-Plättchen. Ihr könnt auch den Zufall entscheiden lassen.

Wenn ihr eure Plättchen ausgewählt habt, bildet wie üblich 8 Stapel mit jeweils 4 gleichen Plättchen. Legt sie in die Spaziergang-Auslage neben dem Spielplan, wie üblich die Objekte in die obere Reihe und die Landschaften/Tiere in die untere.



Credits



Autor: Gérald Cattiaux

Illustration: Seppy

Deutschsprachige Ausgabe – Asmodee Germany:

Susanne Kraft, Franziska Wolf, Max Breidenbach und Steffen Trzensky

Schriftart: Khurasan (<https://fontbundles.net/khurasan>)



ColorADD
The Color Alphabet

ColorADD ist eine universelle, integrative und nicht-diskriminierende Sprache, die es Personen mit Farbsehschwäche ermöglicht, Farben zu erkennen. Verwendet unter Lizenz von Bombyx.