

TRAILS REGELBUCH

FEUERLAND

EIN PARKS SPIEL

Keymaster™

Fifty-Nine Parks

VERSION 1.0

@KEYMASTERGAMES × @FIFTYNINEPARKS

WILLKOMMEN BEI TRAILS!

Wir hoffen, dass ihr beim Spielen Lust auf eine Erkundungstour im Grünen bekommt. In **TRAILS** sollt ihr Steine, Blätter und Eicheln sammeln. Aber wenn ihr draußen unterwegs seid, achtet darauf, möglichst wenig in die Natur einzugreifen und nehmt vor allem schöne Erinnerungen mit nach Hause.

MATERIAL


5 Streckenabschnitte


1 Einstieg


1 Ausstieg


1 Vogeltrophäe


1 Wildtierwürfel


4 Feldflaschen


1 Wildtier (Bär)


4 Wanderer


15 Rohstoffe Eichel


1 Sonne


15 Rohstoffe Blatt


42 Karten Abzeichen


15 Rohstoffe Stein


32 Karten Fotos

ÜBERBLICK

In **TRAILS** geht ihr einen Wanderweg auf und ab. Reihum bewegt ihr euren Wanderer und sammelt Rohstoffe oder macht Fotos. Begegnet ihr dabei einem Wildtier, gibt es einen Bonus. Am Einstieg und Ausstieg des Wanderweges könnt ihr Rohstoffe in Abzeichen tauschen. Danach macht ihr euch auf den Rückweg.

Immer wenn der Ausstieg erreicht wird, geht die Sonne über einem Abschnitt des Wanderwegs unter. Die nächt-

INHALTSVERZEICHNIS

2-3 • **ÜBERBLICK**
4-5 • **AUFBAU**
6-7 • **IN DEINEM ZUG**
8-9 • **AUF DEM WEG**
10-11 • **EINSTIEG & AUSSTIEG**
12-13 • **SPIELENDE & FAQ**
14-15 • **DIE ABZEICHEN**
16 • **CREDITS**

lichen Streckenabschnitte haben zwar stärkere Aktionen, aber aufgepasst: Hat die Sonne den Wanderweg ganz verlassen, wird das Spielende ausgelöst.

SPIELENDE

Prüft, wer die meisten Vögel auf Fotos und Abzeichen hat und dadurch die Vogeltrophäe erhält. Addiert nun die Punkte auf euren Fotos, Abzeichen und ggf. der Vogeltrophäe. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt!

PERSÖNLICHER AUFBAU

Nimm dir 1 Wanderer und die farblich passende Feldflasche. Lege deine Feldflasche mit der gefüllten Seite nach oben (siehe unten) vor dir ab. Nimm dir jeweils 1 Rohstoff Eichel, Blatt und Stein. Deinen Wanderer platzierst du in Punkt 6. des allgemeinen Aufbaus.

NIMM DIR



Wanderer und Feldflasche einer Farbe



je 1 von jedem Rohstoff

ALLGEMEINER AUFBAU

Für die 1. Partie empfehlen wir diesen Aufbau.



3

1 STRECKEN-ABSCHNITTE



2a



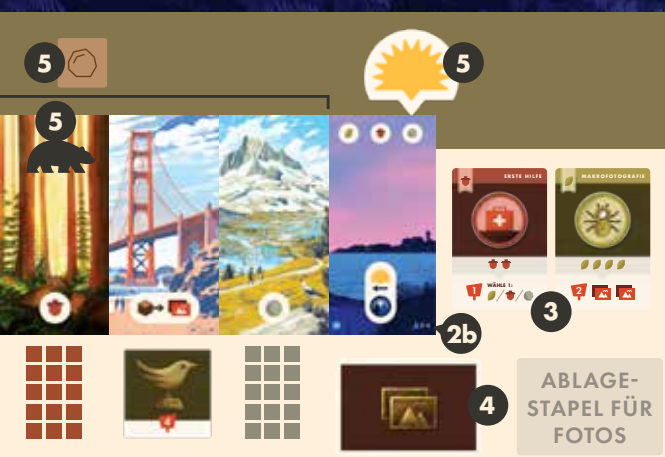
3

DER WANDERWEG BESTEHT AUS 5 STRECKENABSCHNITTEN SOWIE EIN- UND AUSSTIEG.

1. STRECKENABSCHNITTE • Sucht die 5 Streckenabschnitte heraus und mischt sie. Legt sie dann mit der Tagseite nach oben nebeneinander. Legt die grauen Steine, die grünen Blätter und die roten Eicheln unter ihren passenden Streckenabschnitt. Legt die Vogeltrophäe unter den Streckenabschnitt .

2. EINSTIEG / AUSSTIEG • Legt den Einstieg (**2a**) links und den Ausstieg (**2b**) rechts neben die Streckenabschnitte. Die Zahlen neben dem Symbol für die Spieleranzahl in den unteren Ecken geben euch an, welche Seite des Ein- bzw. Ausstiegs oben liegen sollte.

3. ABZEICHEN • Mischt die Abzeichen und legt sie als verdeckten Stapel unter den Einstieg. Legt nun je 2 Abzeichen offen neben den Einstieg und den Ausstieg. Zieht alle 1 verdecktes Abzeichen. Schaue dir dein Abzeichen an, aber halte es vor den anderen geheim.



4. FOTOS • Mischt die Fotos und legt sie als verdeckten Stapel unter den Ausstieg.

5. WILDTIERE & SONNE • Stellt den Bären auf den mittleren Streckenabschnitt und legt den Würfel daneben. Legt die Sonne so über den Ausstieg, dass ihre Spitze auf das am weitesten rechts gelegene Symbol auf der Sonnenleiste (oben auf Einstieg und Ausstieg) zeigt.

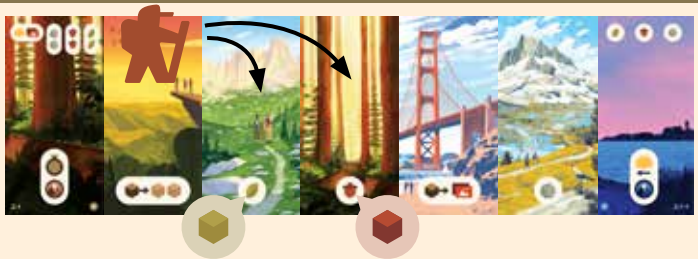
6. WANDERER • Bestimmt zufällig, wer beginnt.

Spiel zu zweit oder zu dritt • Stelle deinen Wanderer mit Blick zum weiteren Wanderweg auf den Einstieg.

Spiel zu viert • Bist du als Erstes oder als Zweites am Zug, stelle deinen Wanderer auf den Ausstieg. Ansonsten stelle deinen Wanderer auf den Einstieg. In beiden Fällen blickt dein Wanderer Richtung Wanderweg.

Und jetzt: Auf geht's!

IN DEINEM ZUG



WANDERN • Bist du am Zug, bewegst du deinen Wanderer 1-2 Schritte in Blickrichtung auf dem Wanderweg voran. Die Blickrichtung deines Wanderers erkennst du an Hut und Wanderstock →. Danach darfst du die Aktion des Wanderwegs durchführen, je nachdem, wo dein Wanderer die Bewegung beendet hat.

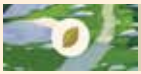
Dies sind die Aktionen des Wanderwegs:



TAG • Nimm 1 Eichel.



NACHT • Nimm 2 Eicheln.



TAG • Nimm 1 Blatt.



NACHT • Nimm 2 Blätter.



TAG • Nimm 1 Stein.



NACHT • Nimm 2 Steine.



TAG • Tausche 1 beliebigen Rohstoff gegen 2 Rohstoffe einer anderen Art.



NACHT • Tausche 1 beliebigen Rohstoff gegen je 1 Rohstoff der anderen Arten.



TAG • Gib 1 beliebigen Rohstoff ab, um 1 Foto zu machen (Seite 8).



NACHT • Mache kostenlos 1 Foto (Seite 8).

EINSTIEG



1. Drehe deinen Wanderer um, so dass er wieder auf den Wanderweg blickt.
2. Fülle deine leere Feldflasche wieder auf, indem du sie umdrehst. Tue dies nicht, wenn sie noch gefüllt ist.
3. Erhalte Abzeichen (Seite 10).

AUSSTIEG



1. Drehe deinen Wanderer um, so dass er wieder auf den Wanderweg blickt.
2. Erhalte den Sonnenbonus (Seite 11).
3. Bewege die Sonne nach links (Seite 11).
4. Erhalte Abzeichen (Seite 10).

FELDFLASCHE • Anstatt in deinem Zug deinen Wanderer 1-2 Schritte zu bewegen, kannst du deine volle Feldflasche leeren (umdrehen) und deinen Wanderer eine beliebige Anzahl Schritte in Blickrichtung bewegen (max. bis zum Aus-/Einstieg). Du kannst die Feldflasche erst dann wieder nutzen, wenn du sie am Einstieg neu gefüllt hast.



gefüllt



leer

Ziehe 2, behalte 1.



ODER

Nimm 1 offene.



EIN FOTO MACHEN • Fotos geben dir Punkte und/oder Vögel. Immer wenn du die Fotoaktion durchführst, hast du die Wahl: Ziehe 2 Fotos vom Stapel, behalte 1 davon und lege das andere offen auf den Ablagestapel **– ODER –** nimm die oberste Karte vom Ablagestapel. Lege das gewählte Foto verdeckt vor dir ab. Du darfst es dir jederzeit ansehen, hältst es aber bis zur Zählung der Punkte vor den anderen geheim.

Sollte der Fotostapel aufgebraucht sein, dreht den Ablagestapel ohne zu mischen um und nutzt ihn als neuen Fotostapel.

Am Spielende drehst du deine Fotos um, addierst ihre Punkte zu deiner Gesamtpunktzahl und vergleichst für die Vogeltrophäe die Anzahl deiner Vögel mit der Anzahl der anderen (Seite 12).



2 Punkte



1 Punkt • 1 Vogel



0 Punkte • 2 Vögel

WILDTIERE • Immer wenn dein Wanderer auf einem Streckenabschnitt mit dem Bären stehen bleibt, begegnest du Wildtieren! Wirf den Wildtierwürfel und stelle den Bären auf den Streckenabschnitt, der dem Würfelergebnis entspricht. Du darfst die Aktion des gewürfelten Streckenabschnitts durchführen und wählen, ob du dies vor oder nach deiner normalen Aktion tust. Liegt die Nachtseite des Streckenabschnitts oben, darfst du die Nachtaktion durchführen.

Ist das Würfelergebnis , darfst du den Bären auf einen beliebigen Streckenabschnitt stellen oder ihn stehen lassen und die Aktion durchführen. Du darfst den Bären aber nie auf Einstieg oder Ausstieg stellen.



Zeigt ein Abzeichen oder Sonnenbonus das Wildtiersymbol, dann wirfst du den Würfel, bewegst den Bären und darfst seine Aktion durchführen.

WÜRFELERGEBNISSE UND IHRE STRECKENABSCHNITTE



BEISPIEL: *Dein Wanderer besucht den Streckenabschnitt mit dem Blatt. Da du dort auf den Bären triffst, wirfst du den Würfel. Der Würfel zeigt den Stein und du stellst den Bär auf den Streckenabschnitt mit dem Stein. Als Aktion bekommst du einen Stein vom neuen Streckenabschnitt des Bären und ein Blatt von deinem Streckenabschnitt.*



ABZEICHEN ERHALTEN • Erreicht dein Wanderer den Ein- oder Ausstieg, kannst du Abzeichen erhalten. Du kannst keines, das Abzeichen auf deiner Hand und/oder die Abzeichen bei deinem Wanderer neben Ein- bzw. Ausstieg erhalten (insgesamt also 0-3). Um ein Abzeichen zu erhalten, bezahlst du die auf der Karte angezeigten Rohstoffe (**A**) und legst die Karte dann offen vor dir ab.

Deine Abzeichen geben dir Punkte (**B**) und manchmal sogar Vögel (**C**). Viele Abzeichen haben eine Bonusaktion (**D**), die du sofort und einmalig durchführen darfst, sobald du sie erhalten hast oder sie geben dir einen Bonus, je nachdem, wieviele Abzeichen einer Art du hast. Die Art des Abzeichens (**E**) ist in der oberen linken Ecke abgebildet. Eine Liste der Abzeichen und ihrer Boni findest du auf den Seiten 14-15.

Am Ende deines Zuges füllst du leere Plätze neben dem Ein- bzw. Ausstieg mit Abzeichen vom Stapel auf, bis dort wieder jeweils 2 liegen. Hast du das Abzeichen auf deiner Hand erhalten, ziehst du 1 neues vom Stapel.

SONNE • Die Sonne bewegt sich über dem Wanderweg von Ausstieg zu Einstieg. So sinkt die Sonne im Spielverlauf und die Nacht bricht langsam herein.

Erreicht dein Wanderer den Ausstieg (**A**) – *nicht den Einstieg* – erhältst du den aktuellen Sonnenbonus:

- Zeigt die Sonne auf ein Feld der Sonnenleiste (**B**), erhältst du den Bonus, auf den die Sonne zeigt.
- Zeigt die Sonne auf einen Streckenabschnitt, darfst du die Aktion des Streckenabschnitts durchführen.

Nachdem du den Sonnenbonus erhalten hast, bewegst du die Sonne 1 Schritt Richtung Einstieg (**C**). Die Sonne bewegt sich über jedes Feld der Sonnenleiste am Ausstieg, gefolgt von den Streckenabschnitten und jedem Feld der Sonnenleiste am Einstieg. Verlässt die Sonne einen Streckenabschnitt, drehe ihn auf die Nachtseite. Wanderer und Bär bleiben ggf. dort stehen. Ein- und Ausstieg werden nie gedreht.





Sonnenbonus: Du darfst die Aktion des Streckenabschnitts durchführen.

Nach Bewegung der Sonne drehst du den Streckenabschnitt um.

ROHSTOFFLIMIT 8 • Am Ende deines Zuges darfst du nicht mehr als 8 Rohstoffe haben. Hast du mehr, musst du überzählige deiner Wahl in den Vorrat zurücklegen.

CHECKLISTE ZUGENDE • Nachdem du deinen Wanderer bewegt und deine Aktion(en) durchgeführt hast, prüfe anhand dieser Liste, dass

- du nicht mehr als 8 Rohstoffe hast,
- du ein Abzeichen auf der Hand hast,
- je 2 Abzeichen neben Ein- und Ausstieg liegen.

Danach ist die/der Nächste an der Reihe. Fahrt auf diese Weise fort, bis das Spielende ausgelöst wird.

SPIELENDE

Erreicht dein Wanderer den Ausstieg und die Sonne zeigt auf das linke Feld der Sonnenleiste des Einstiegs (), machst du kostenlos ein Foto, nimmst die Sonne und legst sie vor dir ab. Führe den Rest deines Zuges wie gewohnt durch. Dann dürfen alle anderen noch einen Zug machen, bevor das Spiel endet. Da die Sonne untergegangen ist, kann am Ausstieg niemand mehr einen Sonnenbonus erhalten. Haben alle anderen ihren letzten Zug gemacht, werden die Punkte gezählt.

Decke deine Fotos auf und zähle die Anzahl deiner Vögel auf Fotos und Abzeichen. Hast du die meisten Vögel gesehen, erhältst du die Vogeltrophäe und damit 4 Punkte. Bei einem Gleichstand an Vögeln erhalten alle Beteiligten die vollen 4 Punkte.

Addiere die Punkte von deinen Abzeichen, Fotos und ggf. der Vogeltrophäe. Hast du die meisten Punkte gesammelt, gewinnst du das Spiel!

Löst Gleichstände wie folgt auf:
1. Gleichstand meiste Abzeichen
2. Gleichstand meiste Fotos
3. Gleichstand meiste Vögel

Sollte dann immer noch Gleichstand herrschen, teilen sich die Beteiligten den Sieg.

FAQ

Darf ich den gleichen Streckenabschnitt besuchen wie ein anderer Wanderer? Ja. Wanderer blockieren sich nicht gegenseitig.

Darf ich meine Feldflasche nutzen, um meinen Wanderer direkt zum Einstieg oder Ausstieg zu bewegen? Ja, abhängig von der Blickrichtung deines Wanderers.

Was passiert, wenn ich ein Abzeichen erhalte, aber seine Bonusaktion nicht nutzen kann? Dann hast du Pech gehabt und die Bonusaktion verfällt. Es lohnt sich, vorbereitet zu sein!

Bewege ich die Sonne, wenn mein Wanderer den Einstieg besucht? Nein.

Was kann ich tun, wenn Spielmaterial fehlt oder beschädigt ist? Wir helfen dir gern mit Ersatz im Servicebereich unserer Internetseite: **www.feuerland-spiele.de**



ABZEICHEN-NAME	PUNKTE & VÖGEL	BONUSAKTION
ABSEILEN	„Abseilen“ zählt so viele Punkte wie dein Abzeichen mit den meisten Punkten. *Beispiel: Ist dein Abzeichen mit den meisten Punkten* **6 Punkte** *wert, zählt „Abseilen“ ebenfalls* **6 Punkte**.	
AUFMERKSAM	**2 Punkte + 1 Vogel**	Erhalte **2 Punkte** zusätzlich, wenn du am Ende des Spiels die Vogeltrophäe hast. Du erhältst die Punkte auch, wenn du an einem Gleichstand um die Trophäe beteiligt bist.
ERSTE HILFE	**1 Punkt**	Nimm dir 1 beliebigen Rohstoff.
FORSCHUNG	**2 Punkte**	Zahle für „Forschung“ 1 Rohstoff weniger für jedes Abzeichen der gezeigten Art, das du bereits hast.
FOTOGRAFIE	**4 Punkte**	Mache ein Foto. (Siehe S. 8 *Ein Foto machen*)
KARTOGRAFIE & NAVIGATION	**3 Punkte**	Erhalte die auf dem Abzeichen gezeigten 2 Rohstoffe.
KLETTERN	**6 Punkte**	Keine Bonusaktion.
MAKROFOTOGRAFIE	**2 Punkte**	Mache nacheinander 2 Fotos. (Siehe S. 8 *Ein Foto machen*)
RECYCLING	**4 Punkte**	Du darfst 1 beliebigen Rohstoff gegen 2 Rohstoffe 1 anderen Art



ABZEICHEN-NAME	PUNKTE & VÖGEL	BONUSAKTION
RECYCLING FORTSETZUNG		tauschen. Hast du keinen Rohstoff, verfällt die Bonusaktion.
SAMMELN	Dieses Abzeichen zählt am Spielende **1 Punkt** pro Abzeichen der gezeigten Art (es selbst inklusive). *Beispiel: Hast du am Spielende das Blatt-Abzeichen „Sammeln" und 3 weitere Blatt-Abzeichen, dann ist das Blatt-Abzeichen „Sammeln" **4 Punkte** wert.*	
SONNENSCHEIN	**5 Punkte**	Erhalte den Sonnenbonus. *Bewege nicht die Sonne!*
STERNKUNDE	**1 Punkt**	Erhalte ein weiteres Abzeichen, ohne die Kosten zu zahlen. Dies kann das Abzeichen auf deiner Hand sein oder ein Abzeichen bei deinem Wanderer am Ein- bzw. Ausstieg.
SUCHEN	**2 Punkte + 1 Vogel**	Führe die Aktion *Wildtiere* durch. (Siehe S. 9 *Wildtiere*)
VOGELBEOBACHTUNG	**3 Punkte + 2 Vögel**	Keine Bonusaktion.
WISSENSCHAFT	**3 Punkte**	„Wissenschaft" zählt als jede Abzeichenart (Blatt, Eichel, Stein). „Wissenschaft" zählt für alle erhaltenen Abzeichen „Sammeln".

ILLUSTRATOREN

Benjamin Flouw
benjaminflouw.com

THE APPALACHIAN TRAIL *est. 1923*



Little Friends of Printmaking
thelittlefriendsofprintmaking.com

JOSHUA TREE NATIONAL PARK *est. 1994*



Dan McCarthy
danmccarthy.org

CAPE COD NATIONAL SEASHORE *est. 1961*




Nicolas Delort
nicolasdelort.com

ARCHES NATIONAL PARK *est. 1929*

GREAT SAND DUNES NATIONAL PARK *est. 2004*




Daniel Danger
tinymediaempire.com

OLYMPIC NATIONAL PARK *est. 1938*



Glenn Thomas
glennthomas.studio

MUIR WOODS NATIONAL MONUMENT *est. 1908*

THE CONTINENTAL DIVIDE TRAIL *est. 1978*




Chris Turnham
christurnham.com

THE PACIFIC CREST TRAIL *est. 1968*

GOLDEN GATE NATIONAL RECREATION AREA *est. 1972*




CREDITS

AUTOR • Henry Audubon / **REDAKTION** • Mattox Shuler, Matt Aiken, Jennifer Graham-Macht und Kyle Key

REGELN & REGELLAYOUT • Travis D. Hill, Donny Behne und Brigette Indelicato

LAYOUT DESIGN & KÜNSTLERISCHE LEITUNG • Mattox Shuler und J.P. Boneyard (künstlerischer Leiter der *Fifty-Nine Parks* Illustrationsreihe)

ZUSÄTZLICHE ILLUSTRATIONEN & DESIGN • Kyle Key und Mattox Shuler

DEUTSCHE BEARBEITUNG • I. Keutmann / **LEKTORAT** • C. Heeren und G. Tischler