12 rivers



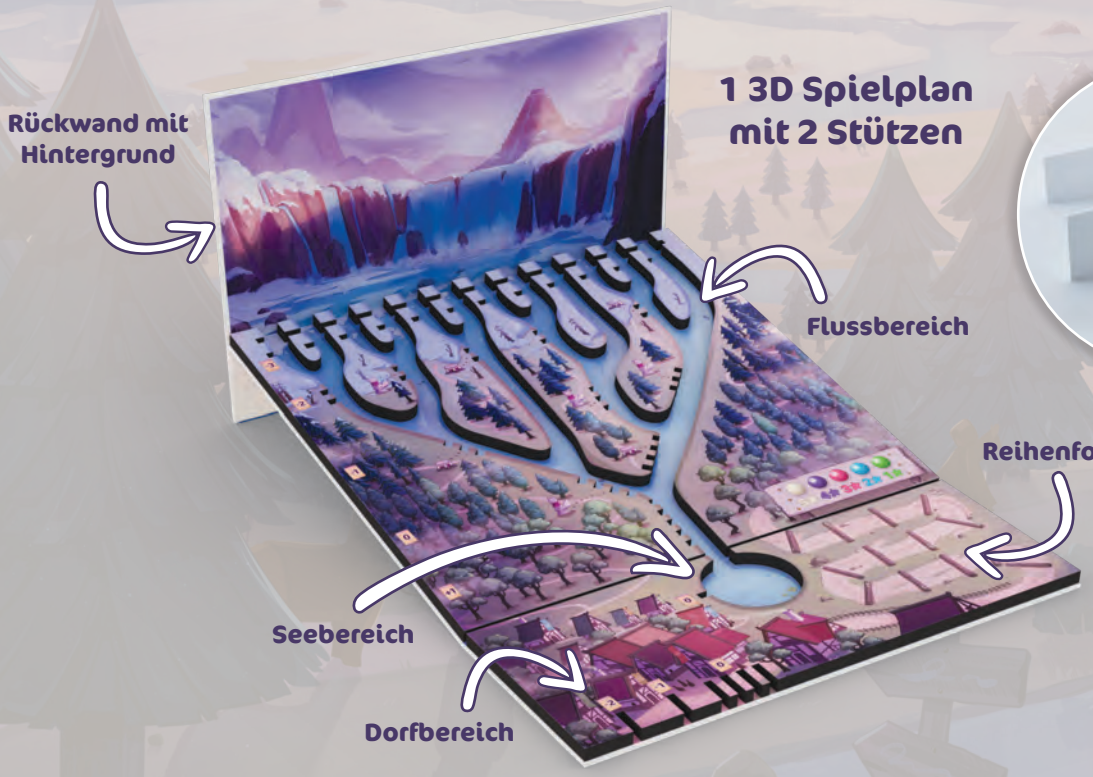
Ein friedliches Sammelspiel für
2 bis 4 abenteuerlustige Alpakafans
ab 10 Jahren von Romain Caterdjian

Pegasus Spiele

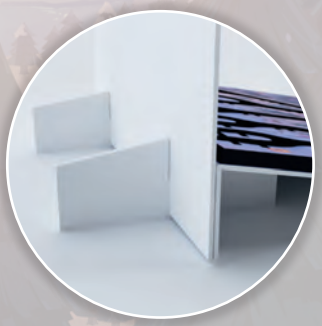
Willkommen im Tal der sagenumwobenen 12 Flüsse! Von einem mystischen See hoch oben in den Bergen ergießen sie sich in einem spektakulären Wasserfall. Wo sie zusammenfließen, steht das kleine Dorf Marka, in dem viele Menschen und Tiere – die Markaya – harmonisch zusammenleben.

Erkundet als Oberhäupter geschäftstüchtiger Handelsfamilien mit euren treuen Alpakas die Flüsse auf der Suche nach magischen bunten Perlen, die für Wachstum und Wohlstand im Dorf sorgen. Liefert sie an die Markaya, um lebenslange Freundschaften zu schließen und euren Ruf zu steigern. Vielleicht hilft euch dabei die eine oder andere freundliche Fee?

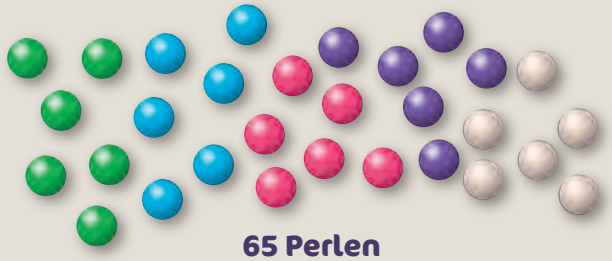
Spielmaterial



1 3D Spielplan mit 2 Stützen



Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns:
www.pegasus.de/ersatzteilservice
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.
Dein Pegasus Spiele Team



65 Perlen
(17× grün, 15× blau, 13× pink, 11× lila, 9× weiß)



4 Alpakapläne



4 Start-Markayaplättchen



5 Alpakakarten



26 Markayaplättchen



50 Lagerkarten
(je 10× 5 Arten)



25 Feenplättchen
(je 5× 5 Arten)



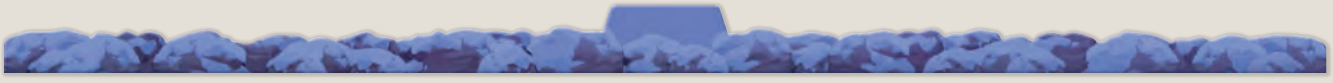
12 Familienmarker
(je 3× in 4 Spielfarben)



1 Beutel



2 Spielhilfen



1 Dammplättchen

Spielvorbereitung

1 Setzt den **Spielplan** zusammen:

1a. Faltet die Rückwand, sodass unten 2 Schlitze entstehen.



1b. Faltet die beiden Stützen und schiebt sie vorsichtig in die Schlitze der Rückwand.

1c. Stellt den zusammengesetzten Spielplan so in die Spielfläche, dass die Rückwand nach oben zeigt, die Flüsse abwärts Richtung Spielfläche führen und See- und Dorfbereich eben auf der Spielfläche liegen. Achtet zudem darauf, dass alle Personen den Plan gut erreichen können.

2 Setzt das **Dammplättchen** (kurz: Damm) in die lange Rille ganz oben an den Flüssen auf dem Spielplan.

3 Füllt alle 65 **Perlen** in den **Stoffbeutel** und legt ihn neben dem Spielplan bereit.

4 Mischt alle 25 **Feenplättchen** (kurz: Feen) verdeckt und zählt pro Person 5 zufällige Feen ab (z. B. 20 bei 4 Personen). Legt diese Feen verdeckt neben dem Spielplan als Vorrat bereit. Legt die übrigen Feen (z. B. 5 bei 4 Personen) in die Schachtel zurück. Legt die 2 **Spielhilfen** mit der Übersicht der Feen so bereit, dass alle sie sehen können.

5 Legt die 5 **Alpakakarten** offen nebeneinander in die Nähe des Spielplans, sodass alle sie sehen können.

6 Legt die 4 **Start-Markaya-plättchen** beiseite, dann mischt die übrigen 26 **Markaya-plättchen** (kurz: Markaya) und bildet daraus einen verdeckten **Markayastapel**. Legt ihn in die Nähe des Dorfbereichs neben dem Spielplan.





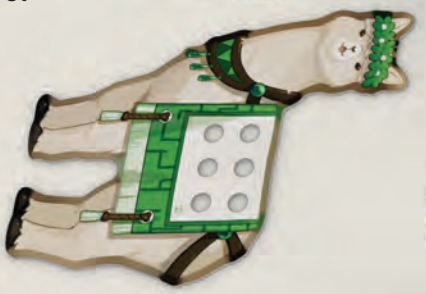




















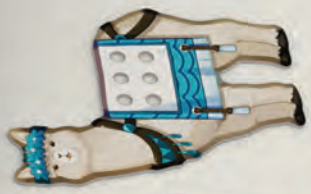
Beispiel: Spielvorbereitung für 4 Personen.























Anfang der Leiste

Ende der Leiste

3 Nehmt nun von den **Start-Markaya** so viele, wie Personen mitspielen, beginnend bei dem Plättchen mit der Nummer 1 (Beispiel: Im Spiel zu dritt nehmt ihr die Start-Markaya 1, 2 und 3). Legt alle übrigen Start-Markaya in die Schachtel zurück.

Verteilt die Start-Markaya zufällig an alle mitspielenden Personen, dadurch ergibt sich die Startreihenfolge: Wer das Plättchen mit der 1 hat beginnt, dann folgt die Person mit der 2 usw. Legt eure Start-Markaya jeweils in eurem persönlichen Spielbereich vor euch aus.

8 Nehmt euch jeweils die 3 **Familienmarker** einer Farbe und den **Alapakaplan** (kurz: Alpaka) mit dem gleichfarbigen Sattel. Legt das Alpaka zu eurem Start-Markaya in euren persönlichen Spielbereich.

9 Die Person mit Start-Markaya 1 legt ihren ersten Familienmarker auf das erste Feld der **Reihenfolgeleiste** (= das Feld oben links in Richtung der Flüsse), dann legt die Person mit Start-Markaya 2 ihren ersten Familienmarker auf das zweite Feld usw. Haben alle Personen ihren ersten Familienmarker gelegt, beginnt wieder bei der Person mit Start-Markaya 1 und fahrt so lange fort, bis alle ihre 3 Familienmarker auf die Reihenfolgeleiste gelegt haben.

10 Mischt die 50 **Lagerkarten** verdeckt und teilt davon **6 an jede Person** aus. Legt die übrigen Lagerkarten als verdeckten **Kartenstapel** in die Nähe des Spielplans. Deckt die obersten 3 Karten davon auf und legt sie nebeneinander als **offene Auslage** neben den Kartenstapel.

Spielübersicht

In **12 Rivers** setzt ihr 5 Runden lang eure Familienmarker ein, um damit magische Perlen aufzufangen, die die Flüsse hinunterrollen. Eingesammelte Perlen liefert ihr an befreundete Markaya, um am Ende des Spiels Rufpunkte ★ zu erhalten.

In der **Vorbereitungsphase** füllt ihr neue Perlen in die Flüsse, platziert neue Feen auf dem Spielplan und tauscht die Markaya im Dorf aus. All diese Dinge können beeinflussen, was ihr in dieser Runde sammeln wollt.

Entsprechend der Reihenfolge auf der Reihenfolgeleiste setzt ihr in der **Erkundungsphase** jeweils eure 3 Familienmarker in den Aussparungen eurer Wahl auf dem Spielfeld ein. Gebt Lagerkarten aus, um eure Familienmarker weiter oben in den Flüssen zu positionieren und vor der Konkurrenz an die begehrten Perlen zu gelangen. Oder versucht es günstiger flussabwärts bzw. unten am See, wo sich alle übrigen Perlen sammeln. Alternativ könnt ihr eure Familienmarker im Dorf einsetzen, um euch mit den Markaya anzufreunden und sie in euren Spielbereich zu legen. Sammelt hilfreiche Feen entlang der Flüsse ein oder spielt Pärchen von Lagerkarten für ihren Effekt aus, um den Ablauf der Runde zu beeinflussen.

In der **Sammelphase** entfernt ihr den Damm vom Spielplan, sodass die Perlen losrollen und von euren Familienmarkern gestoppt werden. Dann folgt ihr den Flussläufen. Jede Person sammelt dort eine Perle ein, wo sich einer ihrer Familienmarker befindet, und lagert sie auf ihrem Alpaka. Dann entfernt sie ihren Familienmarker, sodass die verbleibenden Perlen weiterrollen können zum nächsten Familienmarker bzw. zum See. Beim Sammeln der Perlen könnt ihr versuchen, die Ziele der Alpakakarten zu erfüllen.

Nachdem alle Familienmarker aus den Flüssen und dem See entfernt wurden, handelt ihr die Familienmarker im Dorf ab. Für jeden Familienmarker dort freundet sich die entsprechende Person mit einem Mitglied der Markaya an. Dadurch erhaltet ihr zum einen neue Lagerkarten, zum anderen bietet jedes Markayaplättchen Platz, um Perlen zu lagern, und ein Bonusziel, das ihr versuchen könnt zu erfüllen.

Sind alle Familienmarker aus allen Aussparungen entfernt und liegen wieder auf der Reihenfolgeleiste, dürft ihr Perlen von eurem Alpaka auf eure befreundeten Markaya legen. Perlen, die ihr auf Markaya gelegt habt, bringen euch am Spielende zwischen 1 und 5 Rufpunkte ★, je nach Farbe:



Nachdem ihr diese 3 Phasen 5× durchlaufen habt, wertet ihr alle Perlen auf euren befreundeten Markaya, alle erfüllten Bonusziele und alle Alpakakarten, die ihr während der Partie gesammelt habt. Die Person mit den meisten Rufpunkten ★ gewinnt.



Spielablauf

Eine Partie **12 Rivers** verläuft über genau 5 Runden. Jede Runde besteht aus 3 Phasen, die ihr in dieser Reihenfolge abhandelt:

1. Vorbereitungsphase
2. Erkundungsphase
3. Sammelphase

Nach der 5. Runde endet das Spiel und ihr zählt eure Rufpunkte ★ zusammen. Die Person mit den meisten Rufpunkten ★ gewinnt.

Vorbereitungsphase

Führt gemeinsam die folgenden Schritte aus:

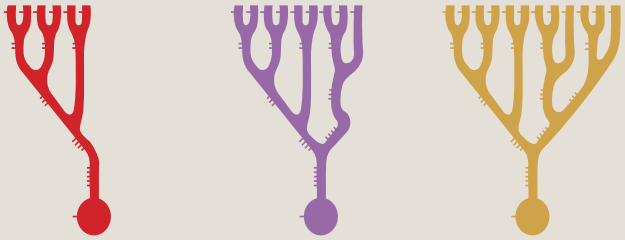
1. Perlen nachfüllen
2. Feen platzieren
3. Markaya austauschen

1. Perlen nachfüllen

Setzt den Damm in der Rille ganz oben an den Flüssen ein (entfällt in der ersten Runde, da schon bei der Spielvorbereitung geschehen).

Die Person, deren Familienmarker auf dem 1. Feld der Reihenfolgeleiste liegt, zieht dann nacheinander Perlen aus dem Beutel und legt oberhalb des Damms **von links nach rechts je 1 Perle in jeden aktiven Fluss**. Pro Person sind immer 3 Flüsse aktiv, beginnend von links.

Im Spiel mit 2 Personen legt die Person also Perlen in die 6 linken Flüsse und die rechten 6 Flüsse bleiben leer. Im Spiel mit 3 Personen legt sie Perlen in die 9 linken Flüsse und die rechten 3 Flüsse bleiben leer. Im Spiel mit 4 Personen sind alle 12 Flüsse aktiv.



2 Personen **3 Personen** **4 Personen**



Beispiel: *Im Spiel mit 3 Personen befüllt ihr nur die 9 Flüsse von links.*

Habt einen Blick darauf, wo welche Perlen liegen und wie ihr Weg die Flüsse hinunter verlaufen wird, um zu entscheiden, wo ihr eure Familienmarker in der Erkundungsphase einsetzen möchtet.

2. Feen platzieren

Zieht vom Vorrat so viele zufällige Feen, wie Personen mitspielen, und platziert sie offen von links nach rechts auf den Baumstümpfen oder Fuchsstatuen am linken Ufer neben den **aktiven** Flüssen, je nachdem, in welcher Runde ihr euch befindet:



In **ungeraden Runden** (1, 3 und 5) platziert ihr die Feen auf den **Baumstümpfen**.



In **geraden Runden** (2 und 4) platziert ihr die Feen auf den **Fuchsstatuen**.

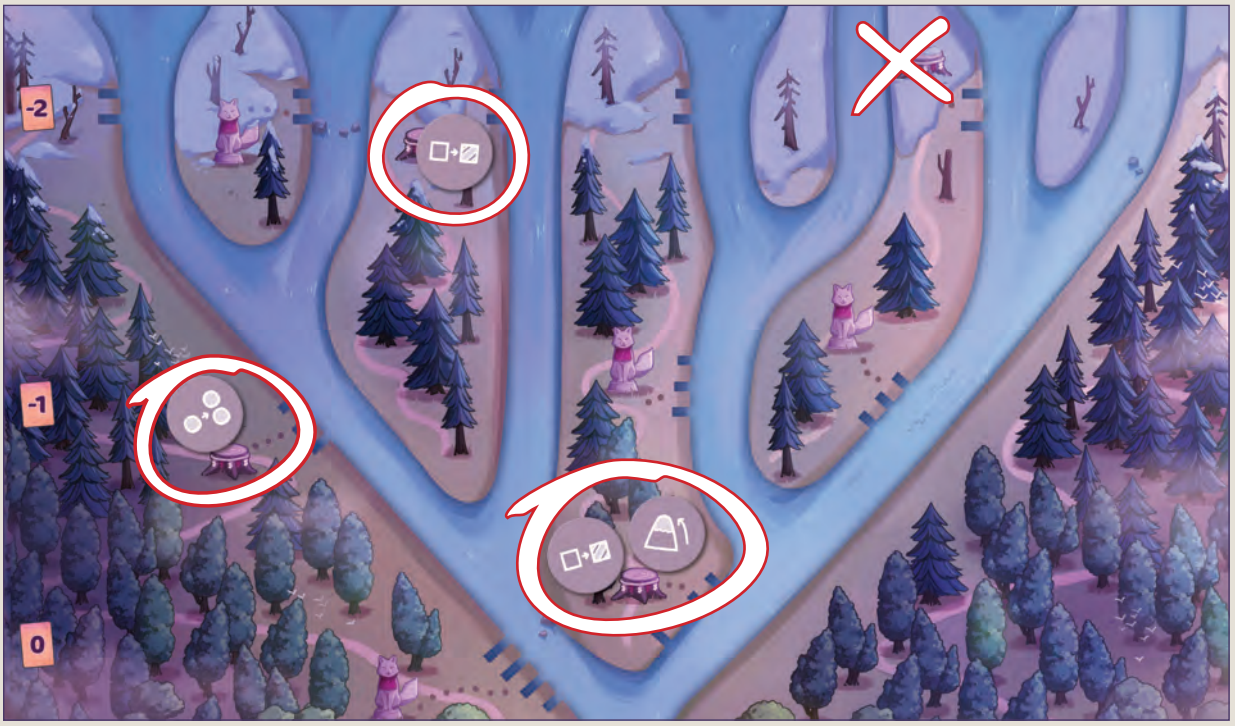
Befindet sich auf einem Baumstumpf bzw. einer Fuchsstatue noch eine Fee aus einer früheren Runde, legt die neue Fee daneben, sodass beide sichtbar sind.

Feen geben euch wertvolle Vorteile im Spiel (siehe S. 17, *Feen und ihre Kräfte*). Gepunktete Linien von den Baumstümpfen bzw. Fuchsstatuen zeigen an, von welchem Flussabschnitt ihr die Feen jeweils einsammeln könnt.

Habt einen Blick darauf, welche Feen in dieser Runde platziert wurden. Sie könnten beeinflussen, ob ihr eure Familienmarker an diesen Flussabschnitten einsetzen möchtet.



Beispiel: *Ihr spielt zu dritt und seid in der 3. Runde. Ihr zieht 3 Feen und platziert sie auf den 3 Baumstümpfen, die sich am Ufer neben euren aktiven Flüssen befinden. Auf einem der Baumstümpfe befindet sich noch eine Fee aus der 1. Runde. Ihr legt die neue Fee daneben. Auf den Baumstumpf neben dem 2. Fluss von rechts legt ihr keine Fee, da der Fluss nicht aktiv ist.*



3. Markaya austauschen

Schiebt zuerst alle Markaya, die sich noch neben dem Dorfbereich befinden, verdeckt unter den Markayastapel (entfällt in der ersten Runde).

Deckt dann 6 Markaya oben vom Stapel auf und legt sie offen nebeneinander neben dem Dorfbereich aus.

Sich mit den Markaya anzufreunden, bietet mehrere Vorteile.

Denn nur Perlen auf Markayaplättchen bringen euch am Spielende Rufpunkte ★, zudem schaltet ihr mit ihnen Bonusziele frei und füllt euren Vorrat an Lagerkarten auf (siehe S. 14, *Markaya befreunden*).

Habt einen Blick darauf, welche Markaya in dieser Runde verfügbar sind, sie könnten beeinflussen, ob ihr eure Familienmarker in dieser Runde im Dorfbereich einsetzen möchtet.



Erkundungsphase

Die **12 Flüsse** auf dem Spielplan fließen nach und nach zusammen, bis sie in einem **See** in der Nähe des **Dorfes** münden. Jeder dieser Bereiche hat mehrere Abschnitte mit je 1 bis 5 Aussparungen, in denen ihr eure Familienmarker einsetzen könnt. Mit Familienmarkern, die ihr entlang der Flüsse oder am See einsetzt, könnt ihr Perlen sammeln, die die Flüsse hinabrollen. Mit jedem Familienmarker im Dorfbereich freundet ihr euch hingegen mit 1 Markaya an.

Setzt nun abwechselnd eure Familienmarker ein. Beginnt bei der Person, deren Familienmarker auf dem ersten belegten Feld der Reihenfolgeleiste liegt: Nimm deinen Familienmarker von dem Feld der Reihenfolgeleiste und setze ihn in eine freie Aussparung in einem Bereich und Abschnitt deiner Wahl. In jeder Aussparung kann sich nur 1 Familienmarker befinden. Du darfst aber mehrere Familienmarker in denselben Abschnitt setzen, wenn dieser über mehrere Aussparungen verfügt.

Wirf 0 bis 3 Lagerkarten von deiner Hand ab oder nimm dir 1 Lagerkarte, je nach den auf dem Spielplan abgebildeten Kosten für den Abschnitt mit deiner gewählten Aussparung.

***Hinweis**: Hast du eine* Feuerfee*, darfst du sie als 1 Lagerkarte nutzen, wenn du die Kosten bezahlst. Hast du eine* Windfee*, darfst du sie nutzen, um die Kosten vollständig zu ignorieren (siehe S. 17,* Feen und ihre Kräfte*).*

Du darfst nach dem Einsetzen auch ein oder mehrere Paare von Lagerkarten ausspielen, um ihren Effekt zu nutzen (siehe S. 11, *Lagerkarten in der Erkundungsphase*).

Anschließend ist die Person am Zug, deren Familienmarker auf dem zweiten Feld der Reihenfolgeleiste liegt usw. Führt so lange Züge in der durch die Leiste vorgegebenen Reihenfolge aus, bis ihr alle Familienmarker eingesetzt habt und die Leiste leer ist. Damit endet die Erkundungsphase und ihr geht zur Sammelphase über.



Die Bereiche im Detail

Flussbereich

Setzt du in einer Aussparung an einem der Flüsse deinen Familienmarker ein, darfst du dir in der Sammelphase **1 der Perlen nehmen**, die durch deinen Familienmarker am Weiterrollen gehindert werden (siehe S. 12, *Perlen vom Fluss sammeln*).

Links am Rand des Flussbereichs findest du die Kosten (von -3 bis +1), um deinen Familienmarker an den unterschiedlichen Abschnitten der Flüsse einzusetzen. Die Kosten gelten jeweils für alle Abschnitte, die sich horizontal auf derselben Höhe befinden. Je weiter flussaufwärts (= näher am Damm) du deinen Familienmarker einsetzt, desto höher sind die Kosten. Dafür hast du aber auch früher Zugriff auf die Perlen, die in der Sammelphase dort entlang flussabwärts rollen werden.



***Beispiel:** Annemarie (rot) setzt ihren Familienmarker hier ein und muss dafür 2 Lagerkarten abwerfen, da die angezeigten Kosten* **-2** *sind.*

Je nach Abschnitt gibt es 1 bis 5 Aussparungen. Setze deinen Familienmarker am besten immer in der obersten freien Aussparung deines gewählten Abschnitts ein, sodass du früher Zugriff auf die Perlen hast, als andere Personen, die nach dir Familienmarker im selben Abschnitt einsetzen. (Du darfst auch freiwillig eine andere Aussparung wählen.)

Befinden sich am Ufer direkt links neben deinem gewählten Abschnitt eine oder mehrere Feen, nimm dir sofort **alle** diese Feen und lege sie in deinen Spielbereich.



***Beispiel:** Ricardo (grün) setzt seinen Familienmarker hier ein und nimmt sich die* Windfee*, die sich am Ufer links daneben befindet.*

Der letzte Abschnitt flussabwärts, an dem alle Flüsse zusammengeflossen sind, ist besonders: Statt Lagerkarten abwerfen zu müssen, darfst du dir stattdessen 1 Lagerkarte nehmen, wenn du hier deinen Familienmarker einsetzt.



Seebereich

Der See hat nur 1 Aussparung. Die Kosten, um hier einen Familienmarker einzusetzen, sind 0. Setzt du in dieser Aussparung deinen Familienmarker ein, darfst du in der Sammelphase **beliebig viele der Perlen** nehmen, die sich dort befinden (siehe S. 12, *Perlen vom See sammeln*).



Tipp: *In den See gelangen vor allem Perlen, die nicht so wertvoll sind. Wie viele Perlen dort ankommen, hängt davon ab, wie viele Familienmarker in den Flüssen eingesetzt werden. Manchmal erreichen keine Perlen den See, also setze deinen Familienmarker hier mit Bedacht ein.*

Dorfbereich

Setzt du in einer Aussparung im Dorf deinen Familienmarker ein, darfst du dir in der Sammelphase **1 der Markayaplättchen nehmen**, die neben dem Dorfbereich ausliegen (siehe S. 14, *Markaya befreunden*).

Das Dorf hat 6 Aussparungen, bei 4 davon sind die Kosten 0. Für die Aussparung ganz links musst du 2 Lagerkarten abwerfen. Für die zweite Aussparung von links musst du 1 Lagerkarte abwerfen. Je weiter links sich dein Familienmarker befindet, desto früher darfst du in der Sammelphase auswählen.

Nur an deine genommenen (= befreundeten) Markaya darfst du Perlen liefern, um dafür am Spielende Rufpunkte ★ zu erhalten. Zusätzlich bringen sie dir neue Lagerkarten und zeigen jeweils ein Bonusziel, das du erfüllen kannst für zusätzliche Rufpunkte ★ (siehe S. 16, *Markaya und Bonusziele*).



Beispiel: *Uta (blau) hat 2 Lagerkarten abgeworfen, um ihren Familienmarker in der Aussparung ganz links im Dorf einzusetzen, sodass sie in der Sammelphase als Erste 1 Markaya auswählen darf.*

Lagerkarten in der Erkundungsphase

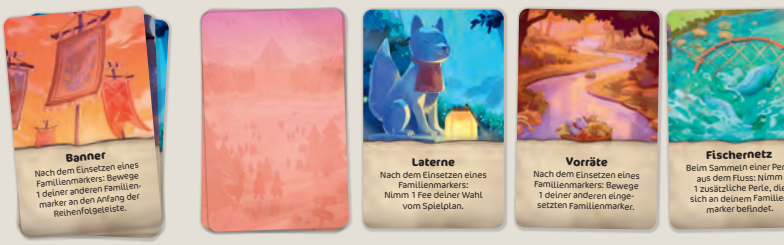
Lagerkarten abwerfen

Je nachdem, wo du deine Familienmarker einsetzt, musst du ggf. Lagerkarten abwerfen, um die Kosten für das Einsetzen zu bezahlen, insbesondere in den Abschnitten flussaufwärts. Lege abgeworfene Karten auf einen offenen Ablagestapel neben dem verdeckten Kartenstapel. Wenn du Lagerkarten abwirfst, um Kosten zu bezahlen, darfst du ihren Effekt nicht nutzen.

Hinweis*: Hast du eine* Feuerfee*, darfst du sie als 1 Lagerkarte nutzen, wenn du die Kosten bezahlst. Hast du eine* Windfee*, darfst du sie nutzen, um die Kosten vollständig zu ignorieren (siehe S. 17,* Feen und ihre Kräfte*).*

Lagerkarten nehmen

Es gibt **kein Handkartenlimit**, du darfst also beliebig viele Lagerkarten auf der Hand haben. Immer wenn du eine Lagerkarte nehmen darfst, darfst du 1 der 3 Karten aus der offenen Auslage nehmen oder die oberste Karte vom Kartenstapel ziehen. Immer wenn du eine der Karten aus der Auslage nimmst, decke **sofort** eine neue Karte vom Stapel auf, um die Auslage wieder aufzufüllen.



Sollten in der Auslage jemals 3 identische Lagerkarten liegen, mische sie und alle Lagerkarten vom Ablagestapel wieder in den Kartenstapel und decke 3 neue Lagerkarten für die Auslage auf. (Sollte der Kartenstapel leer sein, mische ebenfalls alle Lagerkarten vom Ablagestapel, um einen neuen Kartenstapel zu bilden.)

Lagerkarten ausspielen

In deinem Zug, **nachdem** du deinen Familienmarker eingesetzt und Lagerkarten abgeworfen oder genommen hast, darfst du auch beliebig viele **Paare von Lagerkarten** ausspielen (und anschließend auf den Ablagestapel legen), um **ihren Effekt 1× pro Paar zu nutzen**. Wenn du Lagerkarten ausspielst, kannst du sie nicht mehr nutzen, um damit Kosten für das Einsetzen von Familienmarkern zu bezahlen.

In der Erkundungsphase kannst du Paare der folgenden Lagerkarten ausspielen, um ihren Effekt zu nutzen:



Banner

Nachdem du deinen Familienmarker eingesetzt hast, bewege 1 deiner anderen, **noch nicht eingesetzten** Familienmarker auf das soeben freigewordene Feld der Reihenfolgeleiste.

Tipp: *Indem du ein Paar* Banner *ausspielst, kannst du mehrere Züge hintereinander ausführen, sodass du mehr Kontrolle darüber hast, was du in der Sammelphase erhältst.*





Laterne

Nachdem du deinen Familienmarker eingesetzt hast, nimm **1 Fee** von einem Baumstumpf oder einer Fuchsstatue deiner Wahl.

Tipp: *Indem du ein Paar* Laternen *ausspielst, kannst du nützliche Feen einsammeln, ohne deinen Familienmarker daneben einsetzen zu müssen.*





Vorräte

Nachdem du deinen Familienmarker eingesetzt hast, bewege 1 deiner **anderen eingesetzten** Familienmarker zu einer freien Aussparung deiner Wahl, ohne die Kosten zu zahlen (die Bewegung zählt nicht als Einsetzen).

Tipp: *Indem du ein Paar* Vorräte *ausspielst, kannst du 1 deiner Familienmarker neu positionieren, mit dem du z. B. Feen eingesammelt oder eine Lagerkarte genommen hast. Oder du kannst einen Familienmarker wegbewegen, nachdem eine andere Person einen ihrer Familiemarker weiter flussaufwärts im selben Fluss eingesetzt hat und du dadurch keine Perle mehr bekommen würdest. Zudem vermeidest du die Kosten der attraktiven Abschnitte flussaufwärts oder im Dorf.*



Sammelphase

Führt in dieser Phase die folgenden Schritte in dieser Reihenfolge aus:

1. Damm entfernen
2. Perlen vom Fluss sammeln
3. Perlen vom See sammeln
4. Markaya befreunden
5. Markaya beliefern

1. Damm entfernen

Zieht den Damm aus der langen Rille, sodass die Perlen flussabwärts rollen, bis sie von Familienmarkern aufgehalten werden oder den See erreichen. Es spielt keine Rolle, wer von euch den Damm entfernt. (Sollten Perlen innerhalb eines Flusses stecken bleiben, stupst sie etwas mit einem Finger an, damit sie weiterrollen.)

2. Perlen vom Fluss sammeln

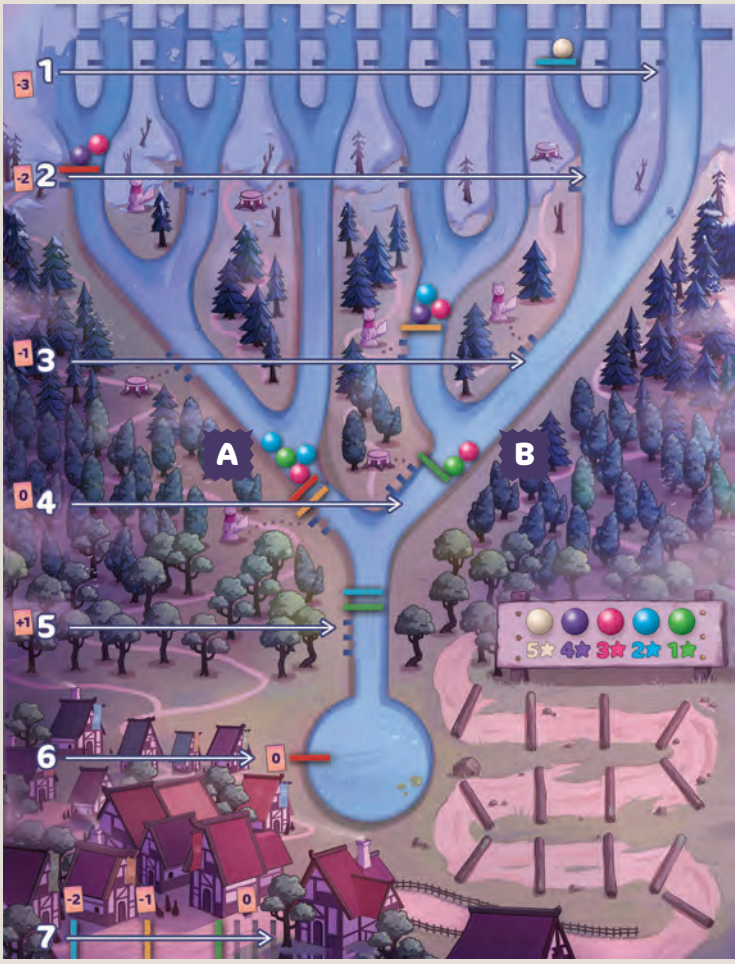
Sammelt nun abwechselnd Perlen ein: Beginnt bei dem Abschnitt mit einem oder mehreren Familienmarkern, der sich **am weitesten flussaufwärts** und dort **am weitesten links** befindet. Fahrt dann **abschnittsweise von links nach rechts** und **von oben nach unten** fort (siehe Beispiel rechts).

Hat dein Familienmarker eine oder mehrere Perlen aufgehalten, darfst du dir nun **1 Perle davon nehmen** und auf dein Alpaka legen. Sind bereits alle 6 Plätze auf deinem Alpaka belegt, darfst du stattdessen 1 Perle von deinem Alpaka mit 1 der Perlen oberhalb deines Familienmarkers austauschen. Kannst du keine neue Perle nehmen und willst keine Perle tauschen, tust du nichts.

Nachdem du 1 Perle genommen bzw. ausgetauscht hast (oder darauf verzichtet hast), entferne deinen Familienmarker aus der Aussparung. Die verbleibenden Perlen im Fluss rollen dadurch weiter bis zum nächsten Familienmarker bzw. zum See. Lege deinen Familienmarker auf das **hinterste freie Feld der Reihenfolgeleiste** (beginnend unten rechts). Dadurch ergibt sich die Reihenfolge für die nächste Erkundungsphase. Je weiter flussaufwärts du deine Familienmarker im Fluss einsetzt, desto später darfst du also in der nächsten Runde deinen Familienmarker einsetzen.

Wurden in einem Abschnitt mehrere Familienmarker eingesetzt, wählt immer zuerst die Person eine Perle, deren Familienmarker sich in der obersten Aussparung dieses Abschnitts (= am nächsten an den Perlen) befindet. Erst nachdem diese Person ihren Familienmarker entfernt und auf die Reihenfolgeleiste gelegt hat, wählt die nächste Person mit einem Familienmarker in diesem Abschnitt eine Perle usw.

Verfahrt auf diese Weise mit allen Familienmarkern, die sich im Flussbereich befinden, bis ihr alle entfernt habt. Fahrt dann mit dem Seebereich fort.



Beispiel: *In dieser Situation nimmt zuerst Uta (blau) in Reihe 1 die weiße Perle. Dann nimmt Annemarie (rot) in Reihe 2 eine der beiden möglichen Perlen und lässt die andere weiterrollen. Nach ihr nimmt Raed (gelb) in Reihe 3 eine der 3 möglichen Perlen und lässt die anderen beiden weiterrollen. In Reihe 4 haben nun bei A erst Annemarie und dann Raed die Auswahl, anschließend Ricardo (grün) bei B. In Reihe 5 haben danach erst Uta und dann Ricardo nochmal die Wahl aus allen Perlen, die dort angekommen sind. Alle übrigen Perlen rollen weiter zum See.*

3. Perlen vom See sammeln

Hast du deinen Familienmarker am See eingesetzt, darfst du dir **beliebig viele der Perlen** nehmen, die sich dort befinden und **auf dein Alpaka** legen. Sind bereits alle Plätze auf deinem Alpaka belegt, darfst du stattdessen beliebig viele Perlen von deinem Alpaka mit der gleichen Anzahl Perlen im See tauschen.

Entferne anschließend deinen Familienmarker und lege ihn auf das **hinterste freie Feld** der Reihenfolgeleiste. Befinden sich noch Perlen im See, weil du nicht alle Perlen nehmen konntest bzw. wolltest (oder weil niemand in dieser Runde dort einen Familienmarker eingesetzt hat), bleiben sie liegen. Sie können in den nächsten Runden eingesammelt werden.



Beispiel: *Annemarie (rot) hat am See 3 Perlen zur Auswahl, aber nur noch 2 freie Plätze auf ihrem Alpaka. Sie nimmt 1 blaue und 1 grüne Perle und lässt die andere grüne Perle im See liegen. Dann legt sie ihren Familienmarker auf die Reihenfolgeleiste.*

Alpakas

Alle Perlen, die du aus den Flüssen oder dem See sammelst, legst du zunächst auf dein Alpaka. Dein Alpakaplan hat 6 kleine Löcher und bietet damit **Platz für genau 6 Perlen**, egal welcher Farbe. Du darfst am Ende der Runde Perlen auf deinem Alpaka lagern, um sie in die nächste Runde mitzunehmen.

In Schritt 5 der Sammelphase darfst du Perlen von deinem Alpaka an befreundete Markaya (in deinem Spielbereich) liefern. Es kann sich aber lohnen, Perlen in bestimmten Farben zunächst auf deinem Alpaka zu belassen, um damit Alpakakarten zu erfüllen (siehe rechts). Andererseits wird der Platz für neue Perlen auf dem Alpaka dadurch schnell knapp. Entscheide also mit Bedacht, welche Perlen du auf deinem Alpaka sammelst und wie du mit dem verfügbaren Platz umgehst.

Sind alle Plätze auf deinem Alpaka belegt, während du Perlen sammelst, darfst du Perlen von deinem Alpaka mit denen tauschen, die sich an deinem Familienmarker befinden (nur 1 Perle, wenn sich der Familienmarker in einem Flussabschnitt befindet, beliebig viele Perlen, wenn sich der Familienmarker am See befindet).

Perlen auf Alpakas bringen dir am Spielende **keine Rufpunkte** ★! Es ist daher wichtig, dich rechtzeitig mit Markaya anzufreunden, an die du deine gesammelten Perlen liefern kannst.

Alpakakarten

Bei Spielbeginn liegen die 5 Alpakakarten offen in der Nähe des Spielplans. Wer sie jeweils als Erstes erfüllt, erhält am Spielende 4 zusätzliche Rufpunkte ★. Um eine Alpakakarte zu erfüllen, müssen sich auf deinem Alpaka eine bestimmte Anzahl Perlen derselben Farbe befinden.

Immer wenn du eine Perle aus einem der Flüsse (oder mehrere aus dem See) genommen hast, überprüfe, ob du eine der offenen Alpakakarten erfüllst. Falls ja, darfst du die entsprechende Alpakakarte nehmen und sie verdeckt in deinen Spielbereich legen. Sie zeigt 4 ★ auf der Rückseite.

Jede Alpakakarte kann nur einmal erfüllt werden. Andere Personen können dir diese Karte nicht wegnehmen. Die erforderlichen **Perlen bleiben auf deinem Alpaka**, du musst sie nicht abgeben und darfst sie später an Markaya liefern.



Beispiel: *Nachdem sie Perlen aus dem See gesammelt hat, hat Annemarie (rot) 4 blaue Perlen auf ihrem Alpaka. Da die Alpakakarte für 4 blaue Perlen noch offen liegt, nimmt sie sich die Karte, dreht sie auf die Rückseite und legt sie in ihren Spielbereich.*

4. Markaya befreunden

Habt ihr alle Familienmarker aus dem Fluss- und Seebereich entfernt, ist es Zeit, neue Freundschaften zu schließen: Beginnt bei der **ersten Aussparung von links** mit einem Familienmarker im Dorf.

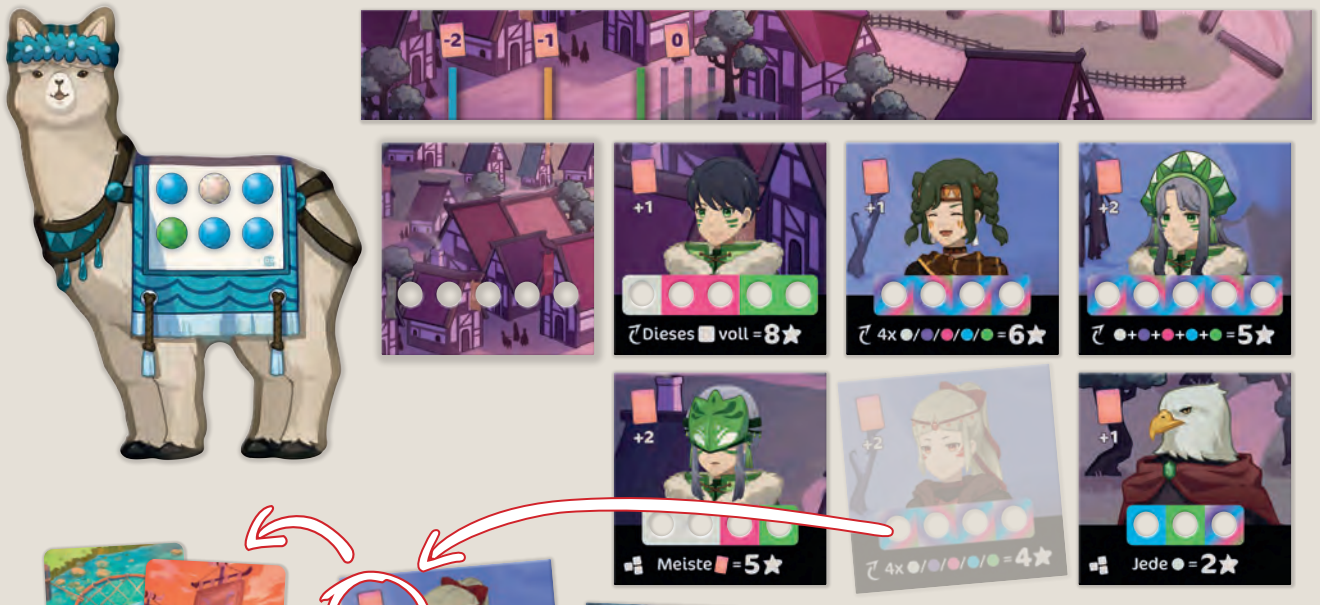
Befindet sich dein Familienmarker in der entsprechenden Aussparung, darfst du nun **1 der Markaya** wählen, die neben dem Dorfbereich ausliegen, und in deinen Spielbereich legen. Ihr seid nun befreundet.

Nimm dir so viele Lagerkarten, wie oben links auf dem genommenen Markayaplättchen angegeben ist. Wie üblich darfst du die Lagerkarten aus der Auslage nehmen oder oben vom Kartenstapel ziehen (siehe S. 10, *Lagerkarten nehmen*).

Entferne anschließend deinen Familienmarker und lege ihn auf das hinterste freie Feld der Reihenfolgeleiste.

Beachte: Du deckst dafür **kein neues Plättchen vom Markayastapel** auf. Je weiter rechts sich dein Familienmarker also im Dorfbereich befindet, desto weniger Markaya stehen dir zur Auswahl.

Verfahrt auf diese Weise **von links nach rechts** mit allen Familienmarkern, die sich im Dorfbereich befinden, bis ihr alle entfernt habt.



Beispiel: *Uta (blau) hat ihren Familienmarker ganz links im Dorfbereich eingesetzt und darf nun als Erste 1 Markaya wählen. Sie legt das gewählte Plättchen in ihren Spielbereich neben ihren Start-Markaya und nimmt sich 2 Lagerkarten.*

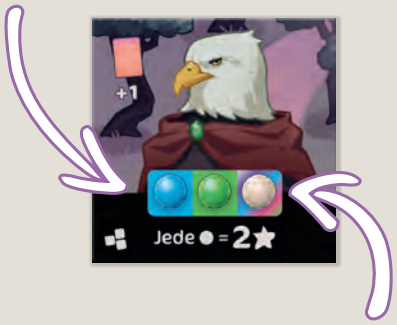
5. Markaya beliefern

Diesen Schritt dürft ihr alle gleichzeitig ausführen.

Du darfst (nur jetzt!) beliebig viele Perlen von deinem Alpaka nehmen und auf deine befreundeten Markaya legen. Diese Perlen sind nun ausgeliefert.

Wenn du Perlen an Markaya lieferst, beachte folgende Regeln:

- Jede Perle muss der Farbvorgabe des Lagerplatzes (= Farbe um das Loch auf dem Markayaplättchen) entsprechen, auf den du sie legst.



- Auf Lagerplätze mit Regenbogenfarbe darfst du eine Perle beliebiger Farbe legen.

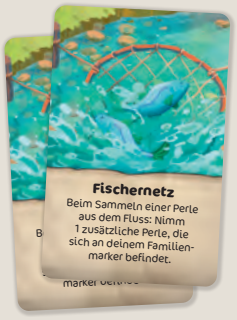
Hast du eine Perle ausgeliefert, bleibt sie bis zum Spielende auf dem entsprechenden Markayaplättchen liegen. Ausnahme: Nutzt du eine *Erdfee*, darfst du bis zu 3 ausgelieferte Perlen zwischen deinen befreundeten Markaya bewegen (siehe S. 17, *Feen und ihre Kräfte*).

Zur Erinnerung: Du musst nicht alle Perlen von deinem Alpaka an Markaya liefern, selbst wenn sie passende Lagerplätze haben. Bedenke aber, dass Perlen auf deinem Alpaka dir am Spielende keine Rufpunkte ★ bringen und dein Alpaka nur 6 Perlen gleichzeitig tragen kann.

Lagerkarten in der Sammelphase

Während der Sammelphase darfst du auch beliebig viele **Paare von Lagerkarten** ausspielen (und anschließend auf den Ablagestapel legen), um **ihren Effekt 1× pro Paar zu nutzen**.

In der Sammelphase kannst du Paare der folgenden Lagerkarten ausspielen, um ihren Effekt zu nutzen:



Fischernetz
Wenn du in der Sammelphase eine Perle aus dem Fluss sammelst, darfst du 1 zusätzliche Perle nehmen, die sich an deinem Familienmarker befindet.

Tipp: *Indem du ein Paar* Fischernetze *ausspielst, kannst du effizienter Perlen sammeln, z. B. um mehr wertvolle Perlen zu erhalten oder Bonusziele deiner befreundeten Markaya bzw. Alpakakarten schneller zu erfüllen. Es gelangen dadurch auch weniger Perlen bis zum See.*





Instrument
Nachdem du in der Sammelphase 1 Markaya befreundet (= genommen) hast, bewege deinen Familienmarker zur nächsten freien Aussparung weiter rechts im Dorfbereich (du darfst mit diesem Familienmarker also noch 1 weiteren Markaya nehmen). Du kannst diesen Effekt nicht nutzen, wenn es keine freien Aussparungen weiter rechts gibt.



Tipp: *Indem du ein Paar* Instrumente *ausspielst, freundest du dich schneller mit Markaya an, die du mit Perlen beliefern kannst, und bekommst auch mehr Lagerkarten.*

Markaya und Bonusziele

Am Spielende erhältst du Rufpunkte ★ für jede Perle, die du an deine befreundeten Markaya ■ geliefert hast.

Auf jedem Markayaplättchen befindet sich unten zudem ein Bonusziel, mit dem du am Spielende zusätzliche Rufpunkte ★ verdienen kannst. **Extrovertierte Markaya** ■■ geben dir z. B. Rufpunkte ★ für Perlen in bestimmten Farben auf all deinen befreundeten Markaya, für ungenutzte Feen oder für Lagerkarten auf deiner Hand. **Introvertierte Markaya** ♡ geben dir stattdessen z. B. Rufpunkte ★, wenn du ihnen eine bestimmte Kombination von Perlen lieferst.

Wichtig: Perlen auf deinem Alpaka bringen dir keine Rufpunkte ★ und zählen auch nicht für die Bonusziele!

■■ Extrovertierte Markaya

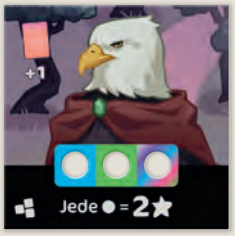
Diese Markaya sind interessiert an allem, was um sie herum passiert, weshalb ihre Bonusziele sich z. B. auf deine Feen oder Lagerkarten sowie auf Perlen beziehen, die du an all deine befreundeten Markaya geliefert hast. **Für ihre Bonusziele spielt es keine Rolle, ob alle Lagerplätze auf dem entsprechenden Plättchen befüllt sind**. Es gibt folgende Bonusziele von extrovertierten Markaya:



Du erhältst 3 ★ für jedes Markayaplättchen ■ in deinem Spielbereich (inklusive diesem), auf dem alle Lagerplätze mit Perlen befüllt sind.

Hinweis: *Dies ist das Bonusziel aller Start-Markaya.*





Du erhältst 2 ★ für jede Perle der abgebildeten Farbe auf den Markayaplättchen in deinem Spielbereich (inklusive diesem).



Du erhältst 2 ★ für jede ungenutzte Fee, die sich noch in deinem Spielbereich befindet.



Du erhältst 1 ★ für jede Lagerkarte, die du auf der Hand hast.



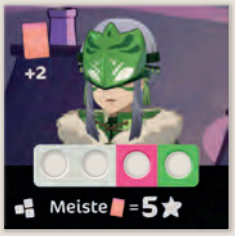
Du erhältst 6 ★, wenn du die meisten Perlen der abgebildeten Farbe auf Markayaplättchen im eigenen Spielbereich hast.

Beachte: *Bei Gleichstand erhältst du keine Punkte.*



Du erhältst 6 ★, wenn du die meisten ungenutzten Feen im eigenen Spielbereich hast.

Beachte: *Bei Gleichstand erhältst du keine Punkte.*



Du erhältst 5 ★, wenn du die meisten Lagerkarten auf der Hand hast.

Beachte: *Bei Gleichstand erhältst du keine Punkte.*

Introvertierte Markaya

Diese Markaya beschäftigen sich gern allein, weshalb ihre Bonusziele sich nur auf die Perlen beziehen, die du ihnen lieferst. **Du musst alle Lagerplätze auf introvertierten Markaya befüllen**, um durch ihre Bonusziele Rufpunkte ★ zu erhalten.

Es gibt folgende Bonusziele von introvertierten Markaya:



Du erhältst 8 ★, wenn du alle Lagerplätze auf diesem Markayaplättchen ■ befüllt hast.



Du erhältst 6 ★, wenn auf diesem Markayaplättchen 4 Perlen derselben Farbe liegen.



Du erhältst 5 ★, wenn auf diesem Markaya-plättchen 5 Perlen in 5 unterschiedlichen Farben liegen.

Feen und ihre Kräfte

Du darfst Feen in deinem Spielbereich nutzen, indem du sie zum passenden Zeitpunkt in die Schachtel zurücklegst.

Feuerfee

Sie ist fasziniert von der Feuerstelle, die in deinem Zeltlager brennt.

Diese Fee zählt als 1 Lagerkarte deiner Wahl.

Nutze diese Fee, um die Kosten für das Einsetzen von 1 Familienmarker um 1 zu reduzieren oder als Hälfte eines Paares, um den Karteneffekt zu nutzen. Du darfst 2 Feuerfeen nutzen, um damit den Effekt einer Lagerkarte deiner Wahl zu nutzen.

Erdfee

Sie sorgt dafür, dass dein Alpaka einen sicheren Tritt hat und die Perlen schneller ankommen.

Bewege zu einem Zeitpunkt deiner Wahl bis zu 3 Perlen von deinem Alpaka und/oder deinen befreundeten Markaya zu deinen (anderen) befreundeten Markaya. Du musst dabei die Farbvorgaben der Lagerplätze einhalten.

Nutze diese Fee, um während der Erkundungsphase Platz auf deinem Alpaka zu gewinnen oder Perlen auf deinen befreundeten Markaya neu anzuordnen.

Windfee

Sie gibt deiner Familie Rücken-wind. Plötzlich geht es viel leichter flussaufwärts!

Ignoriere die Kosten für das Einsetzen von 1 Familienmarker.

Nutze diese Fee, um 1 Familienmarker weit flussaufwärts oder links im Dorf einzusetzen.

Lichtfee

Sie spielt den Augen einen Streich.

Verwandle 1 Lagerplatz in ein Regenbogenfeld.

Nutze diese Fee (in Schritt 5 der Sammelphase oder in Kombination mit einer *Erdfee*), damit du 1 Perle ausliefern kannst, die nicht zu den Farbvorgaben auf deinen befreundeten Markaya passt. Du erhältst für diese Perle am Spielende ganz normal ★ entsprechend ihrer Farbe.

Tipp: *Statt diese Fee in die Schachtel zurück-zulegen, darfst du sie auch als Erinnerung neben die Perle auf das entsprechende Markayaplättchen legen. Vergiss aber nicht, dass du diese Fee nun genutzt hast. Sie zählt daher nicht für Bonusziele von Markaya, die sich auf ungenutzte Feen in deinem Spielbereich beziehen.*

Wasserfee

Sie verändert die Strömung, sodass dir die Perlen direkt in die Hände treiben.

Wenn du eine Perle aus dem Fluss sammelst, darfst du 2 Perlen nehmen statt 1. Beide Perlen müssen sich an deinem Familienmarker befinden.

Nutze diese Fee, um mit 1 Familienmarker mehrere Perlen auf einmal zu sammeln und damit z. B. eine Alpakakarte zu erfüllen. Es gelangen dadurch auch weniger Perlen bis zum See.

Spielende und Wertung

Nach 5 Runden (es liegen jetzt keine Feen mehr im Vorrat) endet das Spiel und ihr zählt eure Rufpunkte ★. Dazu geht jede Person wie folgt vor:

- Zähle die ★ von allen Perlen zusammen, die sich auf deinen befreundeten Markaya befinden (zur Erinnerung: Für Perlen, die sich jetzt noch auf deinem Alpaka befinden, erhältst du keine ★). Die Perlen bringen dir diese Punkte:



- Zähle die ★ von deinen erfüllten Bonuszielen hinzu, beginnend beim Start-Markaya (3 ★ für jedes Markayaplättchen ■ in deinem Spielbereich, auf dem alle Lagerplätze mit Perlen befüllt sind). Überprüfe danach die Bonusziele deiner anderen befreundeten Markaya (siehe S. 16, *Markaya und Bonusziele*).
- Zähle abschließend je 4 ★ hinzu für jede Alpakakarte in deinem Spielbereich.

Die Person mit den meisten Rufpunkten ★ gewinnt das Spiel – ihre Familie genießt den besten Ruf im Dorf Marka. Im Falle eines Gleichstands um die meisten Rufpunkte ★ teilen sich die daran beteiligten Personen den Sieg.

Wertungsbeispiel

Ricardo hat die folgenden Markaya, Perlen, Alpakakarten und Feen in seinem Spielbereich:



Punkte für Perlen auf seinen Markaya:

- *2 weiße Perlen = 10 ★*
- *1 lila Perle = 4 ★*
- *1 pinke Perle = 3 ★*
- *8 blaue Perlen = 16 ★*
- *2 grüne Perlen = 2 ★*

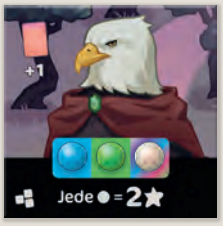
Durch seine Perlen erhält er in Summe 35 ★.

Bonusziele seiner Markaya:



Start-Markaya

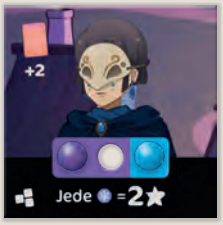
Auf 3 seiner Markaya-plättchen sind alle Lagerplätze befüllt = 9 ★



Er hat 2 weiße Perlen auf seinen Markaya-plättchen = 4 ★



Auf diesem Markaya-plättchen befinden sich 4 Perlen derselben Farbe (blau) = 6 ★



Er hat 2 ungenutzte Feen = 4 ★



Keine andere Person hat 2 oder mehr Feen, daher = 6 ★

Durch seine Bonusziele erhält er in Summe 29 ★.

Alpakakarten:



Er hat 1 Alpakakarte erfüllt und erhält dadurch 4 ★.

Insgesamt hat Ricardo also 35 + 29 + 4 = 68 ★ erhalten.

Impressum

Spieldesign
Romain Caterdjian

Entwicklung
Allen Wang, Alice Chen, Kim Brebach

Redaktion
Allen Wang, Zong-Ger

Kreative Leitung
Alice Chen, Amanda Lai

Illustration
Dofinn

Grafikdesign
Boyea Lai, Peter Gifford

Deutsche Ausgabe

Grafikdesign
Jessy Töpfer

Übersetzung und Redaktion
Ronja Lauterbach

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von Good Games Publishing. © 2025 Good Games Publishing. © der deutschen Ausgabe 2026 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



Übersicht Spielablauf

Ihr spielt 5 Runden. Zählt anschließend jeweils eure Rufpunkte ★ zusammen.

Jede Runde:

Vorbereitungsphase

1. Perlen nachfüllen (nur aktive Flüsse)
2. Feen platzieren (ungerade Runden: , gerade Runden: )
3. Markaya austauschen (verbliebene Markaya unter den Stapel, 6 neue aufdecken)

Erkundungsphase

1. Setze deinen Familienmarker, wenn er sich am weitesten vorne auf der Reihenfolgeleiste befindet, in einer freien Aussparung deiner Wahl auf dem Spielplan ein.
2. Wirf Lagerkarten ab oder nimm Lagerkarten entsprechend der Kosten für das Einsetzen in dieser Aussparung (reduziere Kosten mit *Feuerfee* bzw. *Windfee*).
3. Du darfst Paare von *Bannern*, *Laternen* und/oder *Vorräten* spielen, um ihre Effekte 1× pro Paar zu nutzen.
4. Wiederholt Schritte 1 bis 3, bis sich keine Familienmarker mehr auf der Reihenfolgeleiste befinden.

Sammelphase

1. Damm entfernen (egal wer).
2. Perlen vom Fluss sammeln (von links nach rechts und von oben nach unten, immer nur 1 Perle nehmen bzw. tauschen (+1 für ein Paar *Fischernetze* oder *Wasserfee*), ggf. Alpakakarte erfüllen, Familienmarker immer auf das hinterste freie Feld der Reihenfolgeleiste).
3. Perlen vom See sammeln (so viele Perlen nehmen bzw. tauschen wie gewünscht, ggf. Alpakakarte erfüllen, Familienmarker auf das hinterste freie Feld der Reihenfolgeleiste).
4. Markaya befreunden (von links nach rechts, immer nur 1 Markaya nehmen, Familienmarker auf das hinterste freie Feld der Reihenfolgeleiste bzw. ein Paar *Instrumente* spielen, um ihn zu anderer Aussparung rechts im Dorf zu bewegen).
5. Markaya beliefern (von Alpaka auf befreundete Markaya, Farbvorgaben beachten, ggf. *Erdfee* oder *Lichtfee* nutzen).

Spielende

1. Zähle die ★ von Perlen auf deinen befreundeten Markaya zusammen (keine ★ für Perlen auf Alpaka).
2. Zähle die ★ von erfüllten Bonuszielen deiner befreundeten Markaya hinzu.
3. Zähle die ★ von deinen erfüllten Alpakakarten hinzu.
4. Höchste Summe gewinnt. Geteilter Sieg bei Gleichstand.