

Woods of Tarnaris

Path to Luslaria

SPIELANLEITUNG © 2019 ADELLOS

Tief verborgen in den Wäldern von Tarnaris liegt Luslaria, das Reich der Elfen. Hier beschützen diese edlen Krieger die Pflanzen, Tiere und Fabelwesen ihrer Heimat und erfreuen sich an ihrer Farbenpracht und Eleganz. Wenn du mit ihnen spielen willst, dann präge dir genau ein, wo du sie gefunden hast.

Inhalt: 1 Spielanleitung, 4 mal 20 Spielkarten je eines Wappens

Spieleranzahl: 2 bis 4 Spieler ab 4 Jahren

Spieldauer: ca. 10 Minuten

Vorderseite

Wappen



Nummer

3

Folgekarte



Spezialfunktion



Rückseite



Spielvorbereitung:

Jeder Spieler erhält je 20 Karten des gleichen Wappens und mischt sie sorgfältig. Danach legt er diese in einem Kartenfeld vor sich aus, so dass 10 Kartenplätze mit jeweils zwei übereinanderliegenden Karten entstehen, deren Rückseite nach oben zeigt.



Spielablauf:

Ziel des Spiels: Gewonnen hat der Spieler, welcher zuerst alle seine Karten in der Mitte abgelegt hat.

Runde 1: Der erste Spieler deckt zwei Kartenplätze auf und sieht sich die Karten an. Wenn er eine Karte mit der Nummer 1 findet, muss er damit einen neuen Ablagestapel in der Mitte des Tisches beginnen. Der Spieler kann alle aufgedeckten Karten in aufsteigender Nummernreihenfolge auf einem oder mehreren Ablagestapeln ablegen. Karten die nicht in aufsteigender Nummernreihenfolge abgelegt werden können, müssen wieder verdeckt auf den eigenen Kartenplätzen abgelegt werden. Dabei darf die Reihenfolge der Karten geändert werden. Danach beginnt der nächste Spieler seinen ersten Zug und deckt zwei Kartenplätze auf.

Runde 2 und folgende Runden: In allen folgenden Runden darf jeder Spieler nur noch einen beliebigen Kartenplatz aufdecken, egal aus wie vielen Karten dieser Kartenplatz besteht.

Sonderzüge: Falls ein Spieler die Position einer passenden obersten Karte in seinem Kartenfeld kennt, darf er das jederzeit durch lautes Rufen „Ich weiß es, ich weiß es!“ anzeigen, auch wenn er nicht an der Reihe ist. Dabei kann er die oberste Karte des betreffenden Kartenplatzes aufnehmen und verdeckt auf den passenden Ablagestapel legen. Es ist möglich, auf diese Karte weitere Sonderzüge in aufsteigender Nummernreihenfolge anzuzeigen und weitere Karten verdeckt abzulegen. Rufen jedoch mehrere Spieler gleichzeitig „Ich weiß es, ich weiß es!“ für die gleiche Kartennummer desselben Ablagestapels, darf nur der Spieler den Sonderzug durchführen, welcher die Karte zuerst abgelegt hat. Die anderen Spieler nehmen ihre Karten verdeckt wieder zurück. Danach dreht der Spieler seine Karte um. Stimmt die Karte, darf sie liegen bleiben und weitere Sonderzugkarten werden umgedreht oder der nächste Spieler beginnt seinen regulären Zug. Hat der Spieler die falsche Kartennummer gelegt, muss er die falsche Karte wieder auf ihren ursprünglichen Kartenplatz zurücklegen. Als Strafe wählt er nun einen Spieler aus, der ihm eine beliebige eigene Karte ungesehen abgibt und auf den Kartenplatz mit der falschen Karte ablegt. Falls auf die falsche Karte weitere Sonderzugkarten verdeckt abgelegt wurden, nehmen diese Spieler ihre Karten verdeckt zurück. Danach dürfen weitere Sonderzüge ausgeführt werden, oder der nächste Spieler beginnt seinen regulären Zug.

Spezialkarten:

Sobald ein Spieler eine oder mehrere Spezialkarten regulär oder durch einen Sonderzug ablegt, wird die Spezialfunktion ausgeführt. Dabei warten die anderen Spieler bis alle Spezialfunktionen ausgeführt wurden. Karten die bereits durch einen Sonderzug verdeckt abgelegt wurden, können nicht von einer Spezialfunktion beeinflusst werden. Erst nachdem die Spezialfunktion ausgeführt wurde, dürfen wieder Sonderzüge angezeigt oder weitere verdeckt abgelegte Sonderzugkarten umgedreht werden.



Karte 3 besitzt die Spezialfunktion „**Eine Karte abgeben**“. Dabei darf der Spieler eine eigene Karte verdeckt an einen beliebigen anderen Spieler abgeben. Dieser muss die Karte verdeckt auf einen eigenen frei wählbaren Kartenplatz legen.



Karte 5 besitzt die Spezialfunktion „**Vier Karten mischen**“. Hierbei darf der Spieler 4 beliebige Karten eines anderen Spielers vermischen. Die Karten dürfen dabei nicht angesehen werden und müssen auf vier verschiedene Kartenplätze oder leere Kartenplatzpositionen dieses Spielers zurückgelegt werden.



Karte 7 besitzt die Spezialfunktion „**Kartenplatz tauschen**“. Der Spieler darf einen beliebigen eigenen Kartenplatz mit einem beliebigen Kartenplatz eines anderen Spielers verdeckt austauschen. Dabei ist es egal, aus wie vielen Karten die einzelnen Kartenplätze bestehen.



Karte 10 besitzt die Spezialfunktion „**Schau nach**“. Alle Spieler dürfen gleichzeitig eine Karte aus ihrem Kartenfeld nur für sich sichtbar umdrehen und ansehen. Es ist möglich dabei sofort „Ich weiß es, ich weiß es!“ zu rufen und einen Sonderzug zu machen.



© 2019 Adellos
Autor: Jörg Keller
Entwicklung: Jörg Keller & Till Engel
Design: Daniel Klaus



Version 2