

# BISON

DIE PRÄRIE BEBT!



EIN SPIEL VON WOLFGANG KRAMER UND MICHAEL KIESLING  
FÜR 2-4 SPIELER AB 10 JAHREN

## INHALT

- 1.0 EINLEITUNG
- 2.0 SPIELMATERIAL
- 3.0 SPIELVORBEREITUNG
- 4.0 SPIELABLAUF
- 5.0 SPIELENDEN UND SCHLUSSWERTUNG
- 6.0 ERWEITERUNGEN

### 1.0 EINLEITUNG

In **Bison** stellt jeder Spieler den Häuptling eines Indianerstamms dar, der im Westen Amerikas nach den besten Jagd- und Präriegründen sucht. Die Indianer jagen Bisons, Fische und Truthähne, die sie benötigen, um weitere Gebiete zu besiedeln oder auf dem Markt gegen neue Zelte und Kanus einzutauschen.

Am Ende des Jahres treffen sich alle Indianerstämme wieder und bestimmen den Häuptling zum Sieger, der die größten Jagdgründe mit den meisten Tieren in Besitz genommen hat.

### 2.0 SPIELMATERIAL

Jedes **Bison**-Exemplar enthält:

- ♣ 21 Geländetafeln (inkl. 3 Start-Tafeln)
- ♣ 44 Indianer (je 11 Holzwürfel in blau, rot, gelb, grün)
- ♣ 24 Zelte (je 6 Spielmarker in blau, rot, gelb, grün)
- ♣ 24 Kanus (je 6 Spielmarker in blau, rot, gelb, grün)
- ♣ 16 Aktionssteine (weiße Holzwürfel)
- ♣ 4 Übersichtstafeln
- ♣ 1 Totempfahl
- ♣ 1 Regelheft



Sollte eins der obigen Teile fehlen oder beschädigt sein, bitten wir um Entschuldigung. Bitte wenden Sie sich für ein Ersatzteil an uns.

Schreiben Sie an:

Phalanx Games b.v.

Attn.: Customer Service

Postbus 60230

1320 AG Almere

Niederlande

E-Mail: [customerservice@phalanxgames.nl](mailto:customerservice@phalanxgames.nl)

# BISON

## 2.1 Die Geländetafeln

Im Verlauf des Spiels werden die Geländetafeln auf dem Tisch aneinander gelegt und bilden einen Spielplan. Jede Geländetafel besteht aus 3 Feldern: Prärie (grün), Fluss (blau) und Berg (braun). Der Fluss trennt immer Prärie und Berg. Auf jeder Geländetafel befinden sich stets drei Tiere in einer beliebigen Kombination aus Bisons, Truthähnen und Fischen.

Je nach Auslegen der Geländetafeln ergeben sich während des Spiels verschieden große Gebiete aus Feldern der drei Landschaftsarten.



## 2.2 Indianer



Jeder Spieler verfügt über 11 Indianer-Spielsteine. Diese ziehen über den Spielplan, bauen Zelte und Kanus und jagen die verschiedenen Tiere. Außerdem helfen sie, die Tierbestände auf den Übersichtstafeln zu markieren.

## 2.3 Zelte

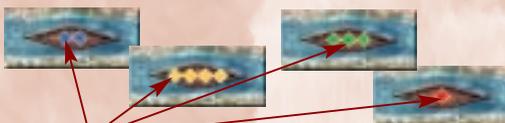
Jeder Spieler verfügt über 6 Zelte (2 Einer-, 2 Zweier-, 1 Dreier-, 1 Vierer-Zelt). Die Punkte auf den Zelten geben die Anzahl der im Zelt wohnenden Indianer an. Mit den Zelten versuchen die Spieler, ihren Einfluss in den verschiedenen Landgebieten zu vergrößern.



Die Punkte geben die Anzahl der im Zelt wohnenden Indianer an.

## 2.4 Kanus

Jeder Spieler verfügt über 6 Kanus (2 Einer-, 2 Zweier-, 1 Dreier-, 1 Vierer-Kanu). Die Punkte auf den Kanus geben die Anzahl der im Kanu sitzenden Indianer an. Mit den Kanus versuchen die Spieler, ihren Einfluss auf den Flussgebieten zu vergrößern.



Die Punkte auf den Kanus geben die Anzahl der im Kanu sitzenden Indianer an.

## 2.5 Übersichtstafeln

Jeder Spieler besitzt eine Übersichtstafel, auf der in der oberen Hälfte drei Skalen für die Tierbestände und in der unteren Hälfte die Markt- und Aktionskosten und die verschiedenen Aktionen abgebildet sind, aus denen die Spieler während einer Spielrunde vier von sechs Aktionen (aber jede nur einmal) wählen können.

### 2.5.1 Die Skalen

Mit Hilfe von 3 Indianer-Spielsteinen zeigen die *Skalen* während des Spiels den Tierbestand der drei Tierarten an, den ein Spieler besitzt. Mit diesem Bestand „bezahlt“ er seine Aktionen und seine Einkäufe am Markt. Bei Spielende, d. h. nach der besonderen Schlusswertung, zeigen die Skalen, wer gewonnen hat. Dies ist der Spieler, der die höchste Summe an Tieren (Bisons plus Fische plus Truthähne) besitzt.

### 2.5.2 Die Markt- und Aktionskosten

In dem unteren linken Teil der Übersichtstafel sind die Markt- und Aktionskosten aufgeführt. Die Markt- und Aktionskosten geben an, wie viele Tiere (Bisons, Fische oder Truthähne) ein Spieler am Markt und für seine Aktionen bezahlen muss. Die Kosten für eine Aktion hängen davon ab, wie viele Indianer daran beteiligt sind.



## 2.6 Die Aktionssteine

Jeder Spieler erhält 4 weiße Aktionssteine, mit denen er in der Spielrunde bereits gewählte Aktionen auf seiner Übersichtstafel markiert.



## 2.7 Totempfahl

Der Startspieler einer Spielrunde erhält den Totempfahl.

## 3.0 SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält:

Ψ 1 Übersichtstafel, die er vor sich auf den Tisch legt.

Ψ 3 Indianer, die er auf die 10er-Felder der 3 Skalen seiner Übersichtstafel stellt. Dies sind die Tierbestände bei Spielbeginn, über die jeder Spieler verfügt (10 Bisons, 10 Fische, 10 Truthähne).

Ψ 4 Indianer und je 1 Einer-Zelt, 1 Zweier-Zelt, 1 Einer-Kanu, 1 Zweier-Kanu. Dies ist der *Vorrat* eines Spielers, den er neben seine Übersichtstafel legt.

Ψ 4 weiße Aktionssteine, die neben die Übersichtstafel gelegt werden.

Die Auslage des Startspielers zu Spielbeginn



Ψ Das übrige Spielmaterial - Indianer, Zelte, Kanus - wird nach Farben geordnet und griffbereit am Tischrand abgelegt. Es bildet den *Markt*, von dem die Spieler einkaufen können.

Der Markt bei 2 Spielern



Ψ Bei weniger als 4 Spielern kommt das nicht benötigte Spielmaterial in die Schachtel zurück.

Ψ Die 3 *Start-Geländetafeln* werden in der Tischmitte so aneinander gelegt, dass das Totemsymbol in der Mitte sichtbar wird.

Ψ Die übrigen 18 *Geländetafeln* werden gemischt und dann als verdeckter Stapel auf den Tisch gelegt. Bei 2 Spielern werden die 6 obersten Tafeln unbesehen in die Schachtel zurückgelegt; bei 3 Spielern sind es 3 Tafeln, bei 4 Spielern 2 Tafeln.



Die 3 Start-Geländetafeln

Ψ Der jüngste Spieler erhält den *Totempfahl* und ist Startspieler.

# BISON

## 4.0 SPIELABLAUF

*Bison* läuft in Spielrunden ab. Die Anzahl der Runden ist abhängig von der Spielerzahl:

- Ψ bei 2 Spielern läuft es über 6 Runden,
- Ψ bei 3 Spielern über 5 Runden,
- Ψ bei 4 Spielern über 4 Runden.

In jeder Runde finden folgende Phasen in dieser Reihenfolge statt:

### 4.1 Startspieler bestimmen

### 4.2 Geländetafel nehmen

### 4.3 Abwechselnd 4 Aktionen ausführen

### 4.4 Wertung

#### 4.1 Startspieler bestimmen

Der Besitzer des Totempfahls ist der Startspieler in einer Runde. Der Totempfahl wird an den linken Nachbarn gegeben - in der ersten Runde erhält ihn der jüngste Spieler.

#### 4.2 Geländetafel nehmen

Jeder Spieler – beginnend mit dem Startspieler – nimmt sich reihum jeweils die oberste Geländetafel vom Stapel und schaut sie sich geheim an. Die Geländetafeln werden in Phase 4.3 ausgespielt.

#### 4.3 Abwechselnd 4 Aktionen ausführen

Reihum werden insgesamt je 4 Aktionen ausgeführt. Der Startspieler beginnt und führt seine erste Aktion aus. Er legt einen weißen Aktionsstein auf ein Aktionsfeld seiner Übersichtstafel und zeigt damit an, welche Aktion er jetzt ausführen möchte. Anschließend sagt er, mit wie vielen Indianern er die Aktion ausführt, bezahlt entsprechend der Kostenübersicht und führt die Aktion aus. Die unterschiedlichen Aktionen kann man in beliebiger Reihenfolge ausführen. Danach ist der linke Nachbar mit seiner ersten Aktion an der Reihe.

Wenn alle einmal an der Reihe waren, führt der Startspieler seine zweite Aktion aus, danach sein linker Nachbar usw. Da man in ein Aktionsfeld nur **einen** weißen Stein legen kann, ist ein belegtes Aktionsfeld für diese Runde gesperrt. Dies bedeutet, pro Runde kann eine Aktion nur einmal ausgeführt werden.

#### Kostenübersicht

Anzahl Indianer	Kosten: Anzahl Tiere Bisons / Fische / Truthahn	Bedeutung
0	+1	Wer eine Aktion ohne Indianer ausführt, erhält ein Tier seiner Wahl zu seinem Bestand, d.h. er setzt auf einer der drei Skalen einen Marker 1 Feld nach rechts.
1	0	Wer eine Aktion mit 1 Indianer ausführt, muss nichts bezahlen.
2	-2	Wer eine Aktion mit 2 Indianern ausführt, muss 2 Tiere bezahlen. Er rückt einen Marker 2 Felder nach links oder zwei Marker je 1 Feld nach links.
3	-4	Wer eine Aktion mit 3 Indianern ausführt, muss 4 Tiere bezahlen. Er rückt seine Marker in der Summe 4 Felder nach links. Die Kosten können beliebig auf die 3 Skalen aufgeteilt werden.
4	-7	Wer eine Aktion mit 4 Indianern ausführt, muss 7 Tiere bezahlen. Er rückt seine Marker in der Summe 7 Felder nach links. Die Kosten können beliebig auf die 3 Skalen aufgeteilt werden.
5	-10	Wer eine Aktion mit 5 Indianern ausführt, muss 10 Tiere bezahlen. Er rückt seine Marker in der Summe 10 Felder nach links. Die Kosten können beliebig auf die 3 Skalen aufgeteilt werden.



#### 4.3.1 Die einzelnen Aktionen

##### **Geländetafel anlegen und Indianer einsetzen (= ins Spiel bringen)**

Einmal pro Runde *mus*s ein Spieler eine Geländetafel anlegen und auf der neuen Tafel 0 - 5 Indianer einsetzen. Beim Anlegen muss nur die Passform beachtet werden (d. h. ein Fluss muss nicht fortgeführt werden und Prärie kann an Berg angelegt werden).

Das Anlegen einer Geländetafel ist eine „Pflichtaktion“ und wird normalerweise als erste Aktion in einer Runde ausgeführt.

**Wichtig:** Der Abstand zum Totemsymbol auf den Starttafeln darf niemals größer als 3 Geländetafeln sein!



Zusammenhängende Felder derselben Landschaftsart stellen ein *Gebiet* dar. Auf jedem *einzelnen* Feld einer Geländetafel darf höchstens ein Spieler vertreten sein. Dadurch können auf jeder Geländetafel bis zu 3 verschiedene Spieler vorkommen. Andere Spieler dürfen besetzte Felder durchqueren, aber nicht darauf stehen bleiben. In einem zusammenhängenden Gebiet dürfen mehrere Spieler vertreten sein.

Nur mit dem Anlegen einer Geländetafel kann man Indianer ins Spiel bringen. Die Indianer müssen sich im eigenen Vorrat befinden (man kann aber jederzeit auf dem Markt neue Indianer anwerben, sofern dort noch welche vorhanden sind - siehe unter 4.3.3 *Zusätzliche Handlungen*).

Alle Indianer, die man ins Spiel bringen will, müssen auf *ein* Feld (Prärie, Fluss oder Berg) der neu angelegten Geländetafel gestellt werden.

Wie viele Indianer man einsetzt, hängt davon ab, wie viel man zu zahlen bereit ist und wie viele Indianer man noch im Vorrat hat bzw. auf dem Markt kaufen kann. Die Kosten für das Einsetzen der Indianer sind der Kostenübersicht zu entnehmen.



**Beispiel:** Wer 3 Indianer einsetzt, muss (gemäß Kostenübersicht) 4 Tiere bezahlen, wer 4 Indianer einsetzt, muss bereits 7 Tiere bezahlen.

### Zelt errichten oder vergrößern

Zelte können nur auf den Feldern *Prärie* und *Berg* errichtet werden.

Außerdem kann auf einem Feld immer nur 1 Zelt stehen, mit beliebig vielen Indianern daneben. Wer auf einem Feld ein Zelt bauen will, *muss* dort Indianer besitzen. Ein Indianer kann 1 *Einer-Zelt* errichten, zwei Indianer 1 *Zweier-Zelt* usw.



Das Errichten läuft wie folgt ab: Man nimmt das Zelt aus dem eigenen Vorrat (eventuell muss man es vorher auf dem Markt kaufen) und stellt es zu den Indianern. Anschließend zahlt man die Kosten gemäß der Kostenübersicht und nimmt die entsprechende Anzahl Indianer, die in das Zelt eingezogen sind, von der Geländetafel zum *eigenen* Vorrat zurück.

# BISON

Beispiele: Eine Ausgangssituation und 3 Beispiele dazu

			
<b>Ausgangssituation:</b> Gelb hat 3 Indianer auf einem Feld. Er kann jetzt ein Einer-, Zweier- oder Dreier-Zelt errichten.	1 Indianer errichtet 1 Einer-Zelt. Dies kostet gemäß Kostenübersicht nichts. Das Einer-Zelt (aus dem eigenen Vorrat) stellt man zu den Indianern, ein Indianer kommt zum eigenen Vorrat zurück.	2 Indianer errichten 1 Zweier-Zelt. Dies kostet gemäß Kostenübersicht 2 Tiere. Das Zweier-Zelt (aus dem eigenen Vorrat) stellt man zu den Indianern, 2 Indianer kommen zum Vorrat zurück.	3 Indianer errichten 1 Dreier-Zelt. Dies kostet gemäß Kostenübersicht 4 Tiere. Das Dreier-Zelt (aus dem eigenen Vorrat) stellt man zu den Indianern. Die 3 Indianer kommen zum Vorrat zurück.

Je mehr Punkte (Bewohner) ein Zelt besitzt, desto wertvoller ist es bei einer Wertung. Wer bereits ein Zelt besitzt, kann es vergrößern, wenn neben dem Zelt auf demselben Landschaftsfeld noch Indianer stehen. Man zahlt die Aktion gemäß der Kostenübersicht, nimmt das größere Zelt vom eigenen Vorrat und stellt es auf das Feld; das kleinere Zelt und die Indianer kommen in den eigenen Vorrat zurück.

**Wichtig:** Pro Aktion kann *entweder* ein Zelt errichtet *oder* vergrößert werden.

Beispiele:

		
<b>Ausgangssituation:</b> Ein Spieler besitzt auf einem Feld 1 Einer-Zelt und 2 Indianer. Er kann sein Einer-Zelt wie folgt vergrößern:	1 Indianer vergrößert ein Einer-Zelt zu einem Zweier-Zelt. Dies kostet gemäß Kostenübersicht nichts. Das Zweier-Zelt nimmt man aus dem Vorrat. Das Einer-Zelt und der Indianer kommen in den Vorrat des Spielers zurück.	2 Indianer machen aus einem Einer-Zelt ein Dreier-Zelt. Dies kostet gemäß Kostenübersicht 2 Tiere. Das Dreier-Zelt nimmt man aus dem Vorrat (vorher am Markt kaufen). Das Einer-Zelt und die beiden Indianer kommen zum Vorrat zurück.

**Wichtig:** Die Aktion *Zelt errichten/vergrößern* führt man aus zwei Gründen aus:

- ❖ Man hat dadurch Vorteile bei einer Wertung - ein Einer-Zelt hat einen höheren Wert als eine beliebig große Anzahl an Indianern; ein Zweier-Zelt hat einen höheren Wert als eine beliebig große Anzahl an Einer-Zelten mit Indianern usw.
- ❖ Man bekommt Indianer in den eigenen Vorrat zurück und kann sie mit dem Anlegen einer Geländetafel wieder erneut einsetzen. Zusätzlich erhält man beim Vergrößern das kleinere Zelt zurück.



## Kanus bauen oder vergrößern

Kanus können nur auf einem *Flussfeld* eingesetzt werden, auf dem bereits eigene Indianer stehen. Auf einem Feld kann immer nur 1 Kanu stehen, mit beliebig vielen Indianern daneben. Ein Indianer kann 1 *Einer-Kanu* bauen, zwei Indianer 1 *Zweier-Kanu* usw.

Das Bauen läuft ab wie der Zeltbau: Man zahlt die Aktion gemäß der Kostenübersicht, nimmt die Indianer, die ein Kanu bauen, aus dem Spiel zum eigenen Vorrat zurück und stellt dafür das Kanu vom Vorrat auf den Fluss.

## Beispiele:

		
<b>Ausgangssituation:</b> Ein Spieler besitzt auf einem Flussfeld 2 Indianer. Er kann damit entweder ein Einer- oder ein Zweier-Kanu bauen.	Der Spieler hat ein Einer-Kanu gebaut und 1 Indianer zu seinem Vorrat zurückgenommen. Dies kostet gemäß Kostenübersicht nichts.	Der Spieler hat ein Zweier-Kanu gebaut und 2 Indianer zu seinem Vorrat zurückgenommen. Dies kostet gemäß Kostenübersicht 2 Tiere.

Je mehr Punkte (Ruderer) ein Kanu besitzt, desto wertvoller ist es bei einer Wertung. Wer bereits ein Kanu besitzt, kann es vergrößern, wenn neben dem Kanu auf demselben Flussfeld noch Indianer stehen. Man zahlt die Aktion gemäß der Kostenübersicht, nimmt das größere Kanu vom eigenen Vorrat und stellt es auf den Fluss; das kleinere Kanu und die Indianer kommen in den *eigenen* Vorrat zurück.

**Wichtig:** Pro Aktion kann *entweder* ein Kanu gebaut *oder* vergrößert werden.

## Beispiel:

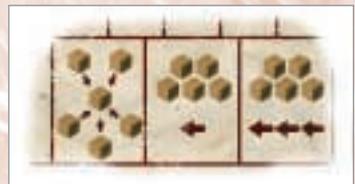
<b>Ausgangssituation:</b> Der Spieler besitzt auf einem Fluss 1 Einer-Kanu und 1 Indianer. Er kann das Einer-Kanu wie folgt vergrößern.			Der Spieler baut mit 1 Indianer aus dem Einer-Kanu ein Zweier-Kanu und nimmt 1 Indianer und das Einer-Kanu zu seinem Vorrat zurück. Dies kostet gemäß Kostentabelle nichts.
--	---	---	---

**Wichtig:** Die Aktion Kanu bauen/vergrößern führt man aus denselben Gründen aus wie die Aktion Zelt errichten/vergrößern. Man hat Vorteile bei der Wertung und erhält wieder Indianer und das kleinere Kanu in seinen Vorrat zurück.

## Indianer bewegen

Beim Bewegen von Indianern gelten folgende Regeln:

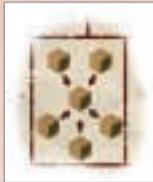
- ❖ Auf einem Feld kann nur *ein* Spieler mit beliebig *vielen* Indianern und 1 Zelt (Prärie, Berg) bzw. 1 Kanu (Fluss) vertreten sein.
- ❖ Eigene Indianer können über von Mitspielern besetzte Felder ziehen (dürfen dort aber nicht stehen bleiben)!
- ❖ Jede Geländetafel besitzt 3 Felder mit den 3 Landschaften (Prärie, Fluss, Berg). Der Wechsel zu einem benachbarten Feld entspricht einem Bewegungspunkt. Prärie <-> Fluss; Berg <-> Fluss. Der Wechsel von Prärie zu Berg auf *einer* Tafel kann *nur* über den Fluss erfolgen und entspricht 2 Bewegungspunkten.
- ❖ Der Wechsel auf das *angrenzende* Feld einer benachbarten Geländetafel entspricht 1 Bewegungspunkt. Prärie <-> Prärie oder Prärie <-> Berg oder Berg <-> Berg oder Fluss <-> Fluss.
- ❖ Zelte und Kanus können nicht bewegt werden!
- ❖ Der Wechsel auf eine benachbarte Geländetafel ist nur an den Seiten zulässig, *nicht* über die Ecken, es sei denn, man bewegt einen Indianer einen Fluss entlang. Die „Wasserzipfel“ in den Ecken stellen keine Felder dar und können nicht betreten werden.



# BISON

Die eigenen Indianer im Spiel können mit den folgenden Aktionen bewegt werden:

## A. Zusammenkunft der Indianer

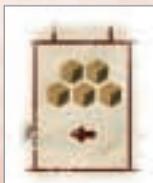


Mit dieser Aktion kann man bis zu 5 eigenen Indianer, die sich auf beliebigen Feldern befinden, zu einem anderen eigenen Indianer stellen, d.h., ein Indianer auf einem beliebigen Feld ruft die Zusammenkunft aus und bis zu 5 Indianer eilen zu ihm.



**Beispiel:** Der gelbe Indianer auf dem Berg löst die Zusammenkunft aus und holt zwei weitere Indianer zu sich. Dies kostet ihn gemäß Kostenübersicht 2 Tiere (2 Indianer wurden bewegt). Der gelbe Spieler hat jetzt auf dem Berg 3 Indianer und könnte als nächste Aktion hier ein Einer-, Zweier- oder Dreier-Zelt errichten, um auf dem Berggelände, das aus 3 Landschaftsfeldern besteht und in dem sich 4 Truthähne befinden, die Mehrheit zu übernehmen.

## B. Indianer 1 Feld weit ziehen



Mit dieser Aktion bewegt man bis zu 5 Indianer je 1 Feld weit. Das Ankunftsfeld muss entweder mit *eigenen* Indianern, Zelten/Kanus besetzt oder *unbesetzt* sein.

Die Kosten richten sich nach der *Anzahl* der bewegten Indianer, unabhängig davon, ob sie zusammen oder getrennt voneinander auf Geländefelder bewegt werden.



**Beispiel:** Rot bewegt 4 Indianer je 1 Feld weit. Dies kostet ihn gemäß der Kostenübersicht 7 Tiere. Oben rechts zieht 1 Indianer von der Prärie zum Fluss. Auf dasselbe Flussfeld zieht 1 Indianer vom darunter liegenden Bergfeld. Links zieht 1 Indianer auf das benachbarte Bergfeld. Unten zieht 1 Indianer zum Fluss.

## C. Indianer 1-3 Felder weit ziehen



Mit dieser Aktion bewegt man bis zu 5 Indianer *1-3 Felder* weit. Das Ankunftsfeld muss entweder mit *eigenen* Indianern, Zelten/Kanus besetzt oder *unbesetzt* sein. Diese Aktion entspricht der Aktion *Indianer 1 Feld weit ziehen*, nur dass man jetzt bis zu 3 Felder ziehen kann. Es ist zulässig, Indianer unterschiedlich weit (maximal 3 Felder) zu bewegen.



**Beispiel:** Blau zieht 3 Indianer 1-3 Felder weit. Der oberste Indianer zieht 1 Feld zum Fluss, dann 1 Feld zum Berg und dann 1 Feld zum benachbarten Bergfeld. Der Indianer auf dem Fluss darunter zieht nur 2 Felder weit auf dasselbe Bergfeld. Der Indianer unten auf der Prärie zieht nur 1 Feld weit zum benachbarten Bergfeld. Blau hat jetzt 3 Indianer auf dem Bergfeld und könnte in seiner nächsten Aktion dort 1 Einer-, Zweier- oder Dreier-Zelt errichten.

### 4.3.2 Keine Aktion

Wer eine Aktion *ohne Indianer* ausführt, legt einen Aktionsstein in ein beliebiges Aktionsfeld der Übersichtstafel und unternimmt nichts. Er erhält dafür *1 Tier* seiner Wahl zu seinem Bestand, d.h. er setzt auf einer der drei Tierskalen seinen Marker 1 Feld nach rechts. Die gewählte Aktion ist für diesen Spieler für den Rest der Runde gesperrt.

### 4.3.3 Zusätzliche Handlungen

Ein Spieler kann jederzeit und beliebig oft am **Markt** einkaufen oder Tiere **tauschen**, wenn er an der Reihe ist. Dies sind zusätzliche Handlungen, für die kein Aktionsstein eingesetzt werden muss.

#### Auf dem Markt einkaufen

Auf dem Markt können Indianer, Zelte und Kanus eingekauft werden.

♣ *1 Indianer* verlangt *1 Tier von jeder Sorte*. Der Bestand wird bei Bison, Fisch und Truthahn um je 1 Tier reduziert.

♣ *1 Zelt* kostet *pro Punkt 1 Tier von jeder Sorte* - z.B. kostet das Dreier-Zelt 9 Tiere (je 3 Bisons, Fische, Truthähne).

♣ *1 Kanu* kostet *pro Punkt 1 Tier von jeder Sorte* - z.B. kostet das Zweier-Kanu 6 Tiere (je 2 Bisons, Fische, Truthähne).

Die eingekauften Indianer/Gegenstände nimmt der Spieler vom Markt und stellt sie zu seinem Vorrat.

#### Tauschen

Ein Spieler kann jederzeit auf seiner Übersichtstafel Tiere im Verhältnis **3 zu 1** tauschen. Wer z.B. viele Bisons, aber nur wenige Fische besitzt, kann seinen Bestand bei Bisons um 3 reduzieren und dafür seinen Bestand bei Fischen um 1 erhöhen.

### 4.4 Wertung

Am Ende einer Spielrunde, wenn alle Spieler ihre 4 Aktionen ausgeführt haben, findet eine Wertung statt.

Es werden alle Gebiete gewertet - zuerst alle Prärien, dann alle Berge und schließlich alle Flüsse.

Wer in einem Gebiet die **wertvollsten** Zelte bzw. Kanus besitzt, nimmt den 1. Rang ein. Das wertvollste Zelt oder Kanu ist immer das mit den meisten Punkten. Bei Gleichstand kommt es auf die Anzahl der nächstniedrigeren Zelte bzw. Kanus und letztendlich auf die Indianer an, die ein Spieler in diesem Gebiet besitzt.

Wer in einem Gebiet den **1. Rang** einnimmt, erhält so viele Tiere in seinem Bestand gutgeschrieben, wie Tiere in diesem Gebiet zu finden sind. Nehmen mehrere Spieler den 1. Rang ein, erhält jeder die Hälfte - bei ungeraden Zahlen wird abgerundet. In diesem Fall gibt es keinen 2. Rang.

Wer in einem Gebiet den **2. Rang** einnimmt, erhält die Hälfte der dort aufzufindenden Tiere - auch hier wird bei ungeraden Zahlen abgerundet. Gibt es Gleichstand beim 2. Rang, erhalten die Spieler genau so viele Tiere, wie auf den Feldern der Landschaft vorkommen, auf denen die Spieler vertreten sind.

Wer den **3. oder 4. Rang** einnimmt, erhält so viele Tiere, wie auf den Feldern der Landschaft vorkommen, auf denen die Spieler vertreten sind.

Sollte durch eine Wertung die Skala mit 15 Tieren nicht ausreichen, kann dieser Spieler *sofort* auf dem Markt einkaufen oder im Verhältnis **3 zu 1** tauschen.

**Beispiel 1:** Ein Präriegebiet besteht aus 5 Feldern mit insgesamt 7 Bisons.

Felder	Feld 1	Feld 2	Feld 3	Feld 4	Feld 5
Indianer + Zelte		 		  	
Bisons	1	1	3	0	2

Gelb hat das wertvollste Zelt. Er nimmt den 1. Rang ein. Rot nimmt den 2. Rang ein, weil er zwei Einer-Zelte besitzt und Grün nur eins. Grün nimmt den 3. und Blau den 4. Rang ein. Damit erhält Gelb 7 (Gesamtsumme), Rot 3 (die Hälfte abgerundet), Grün 0 (entsprechend der Anzahl auf Feld 4) und Blau 2 Bisons (entsprechend der Anzahl auf Feld 5).

# BISON

**Beispiel 2:** Bei dem Präriegebiet aus Beispiel 1 (insgesamt 7 Bisons) haben sich die Mehrheitsverhältnisse geändert.

Felder	Feld 1	Feld 2	Feld 3	Feld 4	Feld 5
Indianer + Zelte					
Bisons	1	1	3	0	2

Gelb und Grün nehmen gemeinsam den 1. Rang ein, daher gibt es keinen 2. Rang. Rot belegt den 3. Rang und Blau den 4. Rang. Gelb und Grün erhalten je 3 (die Hälfte abgerundet), Rot erhält 4 (entsprechend seiner Felder) und Blau 2 Bisons (entsprechend seinem Feld).

**Beispiel 3:** Wertung bei 2 Spielern:

Gelände	Besteht aus wie vielen Feldern	Mit wie vielen Tieren	Im Gelände vertreten ist:	Rang 1	Gelb erhält	Rot erhält
Prärie 1	2 Felder	2 Bisons	Rot	Rot	♦	2 Bisons
Prärie 2	2 Felder	2 Bisons	Gelb + Rot	Gelb+Rot	1 Bison	1 Bison
Prärie 3	1 Feld	0 Bison	niemand	♦	♦	♦
Prärie 4	1 Feld	0 Bison	niemand	♦	♦	♦
Berg 1	1 Feld	1 Truthahn	niemand	♦	♦	♦
Berg 2	4 Felder	4 Truthähne	Gelb + Rot	Gelb	4 Truthähne	2 Truthähne
Berg 3	1 Feld	2 Truthähne	Rot	Rot	♦	2 Truthähne
Fluss 1	3 Felder	3 Fische	Gelb + Rot	Gelb	3 Fische	1 Fisch
Fluss 2	1 Feld	2 Fische	niemand	♦	♦	♦
Fluss 3	2 Felder	2 Fische	Gelb + Rot	Rot	1 Fisch	2 Fische



**Bei der Wertung erhält Gelb 9 Tiere**

- 1 Bison (Prärie 2)
- 4 Truthähne (Berg 2)
- 4 Fische (Fluss 1 + 3)

**Bei der Wertung erhält Rot 10 Tiere**

- 3 Bisons (Prärie 1 + 2)
- 4 Truthähne (Berg 2 + 3)
- 3 Fische (Fluss 1 + 3)

Nach einer Wertung stellen die Spieler ihre Aktionssteine neben ihre Übersichtstafel und die nächste Runde beginnt wieder mit der Phase „Startspieler bestimmen“.

## 5.0 SPIELENDENDE UND SCHLUSSWERTUNG

Das Spiel endet nach der Aktionsphase der Runde, in der der Stapel mit den Geländetafeln aufgebraucht ist. Die letzte Wertung wird *Schlusswertung* genannt und wie eine normale Wertung durchgeführt, mit folgender Ausnahme: Bei Spielende sind nur die eigenen Jagdgründe entscheidend, *nicht* die noch verbliebenen Tierbestände. *Daher setzt jeder Spieler direkt vor der Schlusswertung seine kompletten Tierbestände auf seiner Übersichtstafel auf „0“.*

Wer nach der Schlusswertung in der Summe aller Tiere (Bisons plus Truthähne plus Fische) den höchsten Gesamtbestand besitzt, hat das Spiel gewonnen. Bei Gleichstand gewinnt derjenige von den betroffenen Spielern, dessen niedrigster Tierbestand höher ist, als die niedrigsten Tierbestände der anderen Spieler. Besteht auch hier Gleichstand, endet das Spiel unentschieden.

### Beispiel:

Gelb besitzt 10 Bisons, 14 Truthähne, 6 Fische = 30 Tiere

Rot besitzt 12 Bisons, 7 Truthähne, 11 Fische = 30 Tiere

Blau besitzt 9 Bisons, 9 Truthähne, 11 Fische = 29 Tiere

Rot hat gewonnen, weil sein niedrigster Tierbestand in einer Sorte (7 Truthähne) höher ist, als der niedrigste Tierbestand von Gelb (6 Fische). Der niedrigste Tierbestand von Blau wird nicht berücksichtigt, da sein Gesamtbestand kleiner ist als der von Rot und Gelb.

## 6.0 ERWEITERUNGEN

### 6.1 Erweiterung 1

Die Aktionen *Zelt errichten oder vergrößern* und *Kanu bauen oder vergrößern* werden erweitert. Ein Spieler kann jetzt in einer Aktion auch auf mehreren Feldern der verschiedenen Landschaften Zelte bzw. Kanus bauen und vergrößern. Die Kosten richten sich wie bisher nach der Anzahl Indianer, die diese Aktion ausführen. Die Aktionen heißen jetzt: **Zelte errichten und vergrößern** bzw. **Kanus bauen und vergrößern**.



#### Beispiel:

**Aktionen von Gelb:**  
4 Indianer bauen/vergrößern Zelte. Dies kostet 7 Tiere.

**a) Berg 1:** 1 Indianer vergrößert das Einer- zu einem Zweier-Zelt. Einer-Zelt und Indianer gehen zum Vorrat.

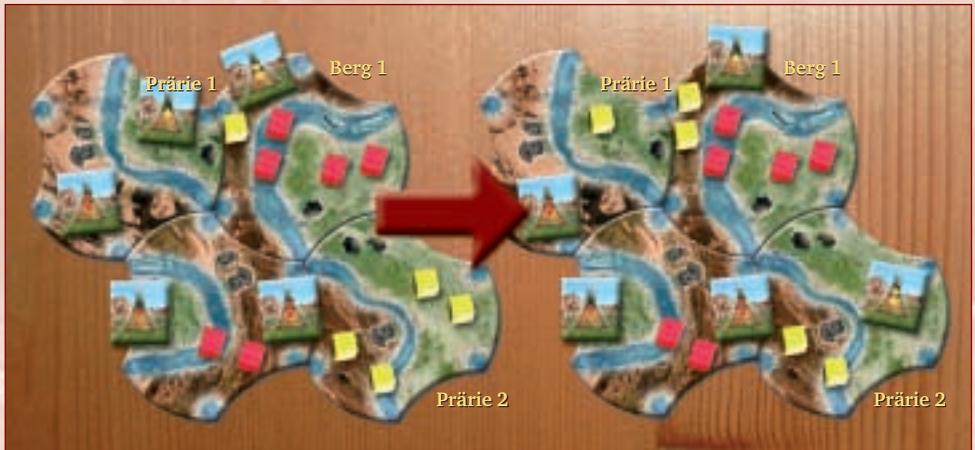
**b) Prärie 1:** 1 Indianer baut ein Einer-Zelt. Der Indianer geht zum Vorrat zurück.

**c) Prärie 2:** 2 Indianer bauen ein Zweier-Zelt. Beide Indianer gehen zum Vorrat zurück.

### 6.2 Erweiterung 2

Es wird mit den Regeln von 6.1 gespielt. Die Aktionen *Zelte errichten und vergrößern* und *Kanus bauen und vergrößern* werden nochmals erweitert. Jetzt ist es auch zulässig, ein Zelt/Kanu wieder zu reduzieren oder abzubauen. Die Aktionen heißen jetzt: *Zelte errichten, vergrößern, reduzieren und abbauen* bzw. *Kanus bauen, vergrößern, reduzieren und abbauen*. Bei Reduzierung / Abbau ist es nicht erforderlich, dass ein Indianer beim Zelt /

# BISON



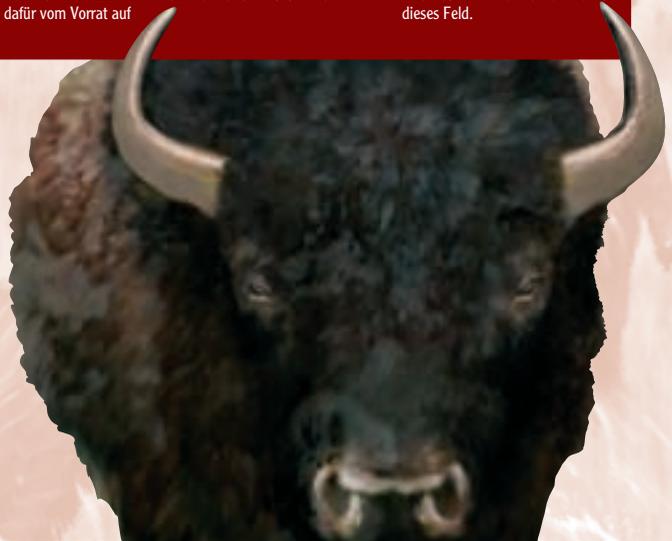
**Beispiel: Aktionen von Gelb:**  
4 Indianer bauen Zelte (aufbauen, vergrößern, reduzieren, abbauen). Dies kostet 7 Tiere.

**a) Berg 1:** 1 Indianer reduziert das Zweier- zu einem Einer-Zelt. Das Zweier-Zelt geht zum Vorrat zurück. Ein Indianer und ein Einer-Zelt kommen dafür vom Vorrat auf das Feld.

**b) Prärie 1:** 1 Indianer baut das Einer-Zelt ab. Es geht zum Vorrat zurück, dafür kommt 1 Indianer vom Vorrat auf dieses Feld.

**c) Prärie 2:** 2 Indianer bauen ein Zweier-Zelt. Beide Indianer gehen zum Vorrat zurück und ein Zweier-Zelt aus dem Vorrat kommt auf dieses Feld.

Kanu steht, um die Aktion ausführen zu können. Für jeden Punkt, der reduziert wird, muss ein Indianer vom Vorrat auf dieses Feld gestellt werden.



**Autoren:** Wolfgang Kramer, Michael Kiesling  
**Produktion:** Michael Bruinsma, Ulrich Blennemann, Henning Kröpke  
**Graphik:** Franz Vohwinkel  
**Layout:** Lin Lütke-Glanemann