

APEX
Ideenschmiede

Natürlich
magellan

PFAD DER ELEMENTE

Spielanleitung

magellan®

PFAD DER ELEMENTE

2 bis 4 Spielende
ab 6 Jahren
ca. 20 bis 40 Min.

In einer Zeit, welche die Menschheit schon vergessen hat, bevor Atlantis wieder in den endlosen Tiefen der Meere versunken ist, knirscht das lose Gestein leise unter euren Füßen, als ihr die letzten Meter zum Platz der Ahnen zurücklegt.

Dieser befindet sich auf der Spitze eines gewaltigen Berges. Von dort aus könntet ihr alles überblicken: die weiten grünen Ebenen, die schattigen Tiefen des Waldes, die verschlungenen Arme des Flusses und die rauchende, rotglühende Spitze des Vulkans.

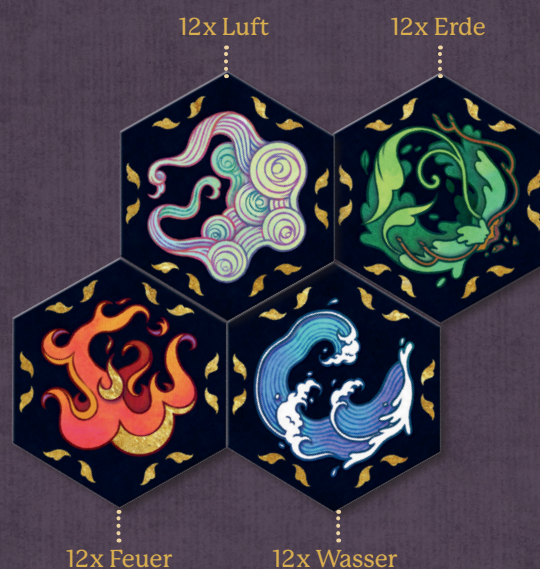
Doch all dies ist nicht von Belang für euch. Ihr seid hier für etwas Bedeutenderes. Seit Generationen trifft ihr euch hier, um über das Schicksal eurer Familien zu entscheiden. Euer Volk hat keinen Namen, an den sich die späteren Generationen erinnern würden. Ihr habt schon lange erkannt, dass die ewigen Fehden zwischen den einzelnen Familien, die den unterschiedlichen Elementen zugetan sind, nur dazu führen, dass ihr euch gegenseitig schwächt. Aus diesem Grund habt ihr euch vor Urzeiten dazu entschlossen, die Frage der Führerschaft über die Familien in die Hände der Elementargeister zu geben.

Einmal im Jahr, wenn die Sterne so hell leuchten wie nie, befragt ihr die Elementargeister, welche Familie die anderen für das nächste Jahr anführen soll und sie haben euch noch nie enttäuscht.

Der Pfad ist gefährlich, doch nichts wird euch von dieser wichtigen Aufgabe abhalten. Bald erreicht ihr die heilige Ebene und beginnt mit der Vorbereitung eurer Beschwörung. Die geweihten Münzen werden gezählt, alte Runen entziffert und so manches Rauchwerk verbrannt, bis im Dunkelsten der Nacht der heilige Moment gekommen ist: Nun ist der Schleier zwischen den Welten so dünn, dass ihr die Elementargeister herbeirufen und um Macht bitten könnt.

Die Familien versammeln sich nun und lassen gemeinsam den Blick über das in Sternenlicht getauchte Land schweifen. In jedem Teil dieses Landes können die Elementargeister ruhen und wenn ihr es schafft, diese auf euren Pfad zu rufen und an die richtige Stelle zu leiten, werden sie euch ihre Gunst offenbaren. Wer wird das Schicksal der Familien in Zukunft bestimmen?

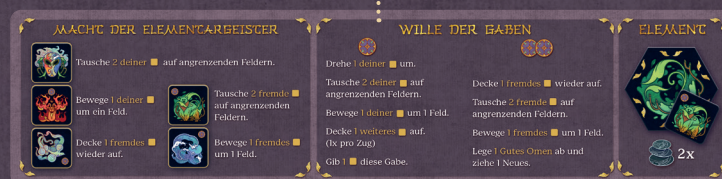
48 Pfadfelder



40 Elementargeister



4 Tableaus



28 Gute Omen



40 Gaben an die Geister



BASISREGELN

(Ohne Gute Omen)

Spielaufbau

- Sortiert alle *Pfadfelder* nach Elementen und legt sie als 4 Stapel griffbereit.
- Sortiert alle *Elementargeister* nach Motiven und legt sie als 5 Stapel griffbereit.
- Alle Spielenden erhalten 10 *Gaben an die Geister*.
- Alle Spielenden suchen sich ein Element aus und legen das passende *Tableau* vor sich.
- Je nach Anzahl der Spielenden wird folgende Anzahl an *Elementargeistern* vorbereitet:
2 Spielende: je 4 *Elementargeister* pro Motiv
3 Spielende: je 6 *Elementargeister* pro Motiv
4 Spielende: alle *Elementargeister*
Die übrigen *Elementargeister* werden zurück in die Schachtel gelegt.
- Die *Elementargeister* werden nun verdeckt gemischt und mit dem Motiv nach unten in die Mitte des Spieltisches in einem gleichmäßigen Raster ausgelegt.
- Nun werden die *Pfadfelder* verteilt. Entnehmt den *Tableaus*, wie viele Startfelder jedes Element erhält. Die Stapel-Felder werden entsprechend der Vorgabe auf dem *Tableau* in der Mitte gesammelt und in einen gemeinsamen Stapel gemischt.



- Der gemeinsame Stapel *Pfadfelder* wird in so viele Stapel aufgeteilt, wie Spielende teilnehmen.
- Alle Spielenden erhalten einen dieser Stapel und dürfen sich die *Pfadfelder* ansehen. Sie wählen daraus 1 *Pfadfeld* aus und legen dieses zu ihren Startfeldern. Nun wird der übrige Stapel nach links weitergereicht. Wieder dürfen sich die *Pfadfelder* angesehen werden, 1 *Pfadfeld* wird ausgesucht und zu den eigenen Startfeldern gelegt. Diese Auswahl wird so lange wiederholt, bis alle Stapel-Felder verteilt sind und alle Mitspielenden 12 *Pfadfelder* erhalten haben.

Ziel des Spiels

Um *Pfad der Elemente* zu gewinnen, müsst ihr die bestmögliche Kombination aus *Pfadfeldern* und *Elementargeistern* schaffen, um die Gunst der *Elementargeister* und so die meisten Punkte zu erlangen.

Spielbeginn

Wenn alle das nötige Spielmaterial aus dem Spielaufbau erhalten haben, beginnt das eigentliche Spiel, das aus 4 Phasen besteht.

- Die Pfadphase:** Alle Spielenden bauen aus den *Pfadfeldern* ihren persönlichen Pfad der Elemente.
- Die Elementargeistphase:** Die *Elementargeister* werden aufgedeckt und auf die *Pfadfelder* gelegt. *Gaben an die Geister* dürfen eingesetzt werden.
- Die Gabenphase:** Die übrigen *Gaben an die Geister* dürfen eingesetzt werden.
- Die Wertungsphase:** Wer hat die meisten Punkte erhalten? Findet heraus, wer die Familien in Zukunft anführt.

Die Pfadphase

Alle Spielenden legen gleichzeitig ihren Pfad der Elemente aus den *Pfadfeldern*, die sie im Spielaufbau erhalten haben. Alle *Pfadfelder* müssen an mindestens einer Seite mit einem weiteren *Pfadfeld* verbunden sein. Ansonsten dürfen sie frei ausgelegt werden.

Beachtet dabei die Vorlieben der Elemente. Durch geschickte Kombinationen erhaltet ihr mehr Punkte in der *Wertungsphase* (siehe *Tableau*).



Wasser-*Pfadfelder* geben Punkte, wenn sie zusammenhängend **in einer Reihe** ausgelegt werden. Du brauchst mindestens drei; jedes weitere gibt 1 weiteren Punkt.



Feuer-*Pfadfelder* geben Punkte, wenn sie **in einem Dreieck** zueinander ausgelegt werden.



Luft-*Pfadfelder* geben Punkte, wenn sie **in Pärchen** ausgelegt werden, ohne das unmittelbar die nächsten Luft-*Pfadfelder* angrenzen.



Erde-*Pfadfelder* geben Punkte, wenn unmittelbar **kein weiteres Erde-Pfadfeld** angelegt wird.

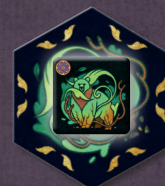
Sobald alle ihren Pfad der Elemente aus den *Pfadfeldern* zusammengestellt haben, endet die *Pfadphase* und die *Elementargeistphase* beginnt.

Die Elementargeistphase

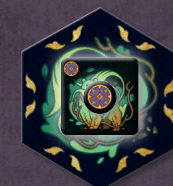
In der *Elementargeistphase* versucht ihr nun, möglichst viele *Elementargeister* auf euren Pfad der Elemente zu locken, um so deren Gunst, also Punkte, für die *Wertungsphase* zu sammeln.

Dabei bekommt ihr für folgende Kombinationen Punkte:

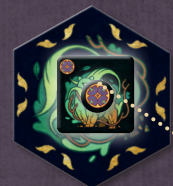
Entspricht das Element des *Elementargeistes* dem des *Pfadfeldes* auf dem er liegt, gibt es 1 Punkt.



Wurde diese Kombination mit einer *Gabe an die Geister* aufgewertet, wird die Punktzahl verdoppelt.



Entspricht diese Kombination dem Element auf deinem *Tableau*, wird die Punktzahl erneut verdoppelt. Also gibt die Kombination Erde-*Pfadfeld* mit dem Erde-*Elementargeist* 1 Punkt. Durch die Aufwertung mit einer *Gabe an die Geister* wird die Punktzahl verdoppelt. Da hier das Erde-Element gespielt wird, wird die Punktzahl erneut verdoppelt und gibt insgesamt 4 Punkte.



MACHT DER ELEMENTARGEISTER	WILLE DER GABEN	ELEMENT
Tausche 2 deiner ■ auf angrenzenden Feldern. Bewege 1 deiner ■ um ein Feld. Decke 1 fremden ■ wieder auf.	Drehe 1 deiner ■ um. Tausche 2 deiner ■ auf angrenzenden Feldern. Bewege 1 deiner ■ um 1 Feld. Decke 1 fremden ■ auf. (be pro Zug) Gib 1 ■ diese Gaben.	Decke 1 fremden ■ wieder auf. Tausche 2 fremden ■ auf angrenzenden Feldern. Bewege 1 fremden ■ um 1 Feld. Lege 1 dieses Omen ab und ziehe 1 Neues.

Ablauf

In der **Elementargeistphase** beginnt die Person, die zuletzt einen langen Spaziergang gemacht hat. Die Spielenden sind nacheinander im Uhrzeigersinn an der Reihe.

In deinem Zug stehen dir folgende **2 Aktionsmöglichkeiten** zur Verfügung:

1. **Elementargeister aufdecken** und deren Fähigkeit einsetzen. Diese Aktion **musst** du immer durchführen.
2. Deine **Gaben an die Geister verwenden**. Diese Aktion **kannst** du in deinem Zug ausführen.

Elementargeister aufdecken

Während deines Zuges **musst** du 2 **Elementargeister** in der Mitte des Spieltisches aufdecken und prüfen, ob es sich um ein Pärchen handelt. Die anderen Spielenden müssen dabei sehen können, um welche **Elementargeister** es sich handelt.

- Ist es **kein** Pärchen? Diese Aktion endet sofort, wenn du keine **Gabe an die Geister** aus gibst, um einen dritten **Elementargeist** aufzudecken (siehe **Gabe an die Geister einsetzen**). Anschließend werden, wenn kein Pärchen gefunden wurde, die **Elementargeister** wieder zugedeckt.
- Du hast ein Pärchen? Lege einen dieser **Elementargeister** auf eines **deiner** **Pfadfelder**. Den zweiten **Elementargeist** **musst** du auf ein **Pfadfeld** in den **fremden** **Pfad** der Elemente legen, wenn ihr mit mehr als 2 Personen spielt, in den, der die wenigsten **Elementargeister** enthält. Denn die Natur ist immer im Gleichgewicht. Haben mehrere gleich wenig **Elementargeister**, darfst du dich zwischen ihnen frei entscheiden.

Außerdem darfst du die Fähigkeit des **Elementargeistes**, dessen Pärchen du aufgedeckt hast, kostenlos nutzen. D.h. du **musst** keine **Gabe an die Geister** dafür verwenden.

Fähigkeiten der Elementargeister



Maske

Tausche 2 **deiner** **Elementargeister** auf angrenzenden Feldern.



Luft

Decke 1 **fremden** **Elementargeist** wieder auf.



Feuer

Bewege 1 **deiner** **Elementargeister** um 1 Feld.



Erde

Tausche 2 **fremde** **Elementargeister** auf angrenzenden Feldern.



Wasser

Bewege 1 **fremden** **Elementargeist** um 1 Feld.

Gabe an die Geister einsetzen

Bevor oder nachdem du die Aktion **Elementargeister aufdecken** eingesetzt hast, kannst du **Gaben an die Geister** ausgeben. Damit kannst du die **Elementargeister** bestechen, um ihre Fähigkeiten zu nutzen oder dein Schicksal anderweitig beeinflussen.

Übersicht über die Fähigkeiten, Kosten und Einschränkungen

Drehe 1 deiner Elementargeister um (Kosten: 1)

Beeinflusse dein Schicksal, indem du 1 bereits in deinem **Pfad** liegenden **Elementargeist** mit dem Motiv nach unten drehst. Dadurch kann er nicht mehr durch Fähigkeiten der **Elementargeister** beeinflusst werden, bis er wieder aufgedeckt wird.

Decke 1 fremden Elementargeist wieder auf (Kosten: 2)

Mit dieser Fähigkeit kannst du 1 **Elementargeist**, der umgedreht auf den **Pfadfeldern** eines Mitspielenden liegt, wieder umdrehen, sodass dessen Bildseite wieder nach oben weist. Damit kannst du ihn wieder mit anderen Fähigkeiten der **Elementargeister** oder durch Einsatz deiner **Gaben an die Geister** beeinflussen.

Bewege 1 deiner Elementargeister um 1 Feld (Kosten: 1)

Mit dieser Fähigkeit kannst du 1 **deiner** **Elementargeister** um 1 Feld auf deinen **Pfadfeldern** bewegen, sofern das Feld, auf das du den **Elementargeist** bewegen willst, nicht durch einen anderen **Elementargeist** belegt ist.

Bewege 1 fremden Elementargeist um 1 Feld (Kosten: 2)

Mit dieser Fähigkeit bewegst du 1 **fremden** **Elementargeist** auf den **Pfadfeldern** eines Mitspielenden, der nicht umgedreht ist, um 1 Feld, sofern das Feld, auf das du den **Elementargeist** bewegen willst, nicht bereits durch einen anderen **Elementargeist** belegt ist.

Tausche 2 deiner Elementargeister auf angrenzenden Feldern (Kosten: 1)

Durch diese Fähigkeit kannst du 2 **Elementargeister** auf deinen **Pfadfeldern** miteinander tauschen, sofern die **Pfadfelder**, auf denen sie liegen, unmittelbar angrenzend sind.

Tausche 2 fremde Elementargeister auf angrenzenden Feldern (Kosten: 2)

Durch diese Fähigkeit kannst du 2 **Elementargeister** auf den **Pfadfeldern** eines anderen Mitspielenden, die nicht umgedreht sind, miteinander tauschen, sofern die **Pfadfelder**, auf denen sie liegen, unmittelbar angrenzend sind.

Gib einem deiner Elementargeister eine Gabe an die Geister (Kosten: 1)

Alle **Elementargeister** außer der **Maske** können durch 1 **Gabe an die Geister** aufgewertet werden. Dadurch wird die Wertung, welche dieser **Elementargeist** durch seine Lage auf den **Pfadfeldern** erzielt, verdoppelt. Lege diese **Gabe an die Geister** auf den **Elementargeist**.

Decke 1 weiteren Elementargeist auf (Kosten: 1 , aber nur 1x pro Zug)

Wenn es dir während der Aktion **Elementargeister aufdecken** nicht gelingt, ein Pärchen aufzudecken, darfst du 1 dritten **Elementargeist** aufdecken.

Die Einsatzmöglichkeiten der **Gaben an die Geister** sind auf den **Tableaus** zusammengefasst. Du darfst diese Aktionen so oft durchführen, wie du **Gaben an die Geister** zur Verfügung hast, oder es der Effekt zulässt. Bedenke: nach der **Elementargeistphase** folgt die **Gabenphase**, in der alle noch einmal die Gelegenheit haben, verbliebene **Gaben an die Geister** einzusetzen, um ihre Punkte zu verbessern.

Die Gabenphase

Sobald das letzte Paar **Elementargeister** aufgedeckt und den **Pfadfeldern** zugeordnet wurde, endet die **Elementargeistphase** und die **Gabenphase** beginnt. Die Person, die das letzte Paar aufgedeckt hat, beginnt diese Phase, in der alle Spielenden reihum ihre verbliebenen **Gaben an die Geister** ausgeben können, um die Fähigkeiten der **Elementargeister** einzusetzen. Die Kosten entsprechen der vorherigen Phase (siehe **Tableau**). Die **Gabenphase** dauert eine Runde, bis alle entweder keine **Gaben an die Geister** mehr ausgeben können oder wollen oder die Person, welche das letzte Paar aufgedeckt hat, wieder am Zug wäre. Damit endet die **Gabenphase** und alle nicht ausgegebenen **Gaben an die Geister** verfallen.

Die Wertungsphase

Mit dem Abschluss der **Gabenphase** treten die Spielenden in die **Wertungsphase** ein. Diese wird für alle Spielenden in Spielreihenfolge durchgeführt und besteht aus den 2 folgenden Schritten:

1. Wertung des Pfads der Elemente

Wertet die Verteilung der **Pfadfelder** in eurem **Pfad** der Elemente aus. Nehmt dazu das **Tableau** mit der Punkteverteilung und den Spielaufbau zur Hilfe. Dort seht ihr, wie viele Punkte eure Kombinationen geben.

2. Wertung der Lage der Elementargeister

Überprüft nun, ob die **Elementargeister** auf ihren favorisierten **Pfadfeldern** liegen (sie teilen das gleiche Element). Dies gibt 1 Punkt. Hast du diese Kombination durch eine **Gabe an die Geister** aufgewertet? Dann wird diese Punktzahl verdoppelt.

Handelt es sich zudem um ein **Pfadfeld**, das dem Element entspricht, das du zu Anfang gewählt hast, wird die Punktzahl für diese Kombination erneut verdoppelt. (Siehe Seite 4). In den Basisregeln gibt die **Maske** keine Punkte

Welches Element hat gewonnen und führt die Familien nun an?

Spieldaufbau bei 4 Spielenden

In den Basisregeln gibt die *Maske* keine Punkte. Spielt ihr jedoch mit den Fortgeschrittenenregeln und nutzt die *Guten Omen*, nimmt die *Maske* immer das Element an, das ihr für die Erfüllung eures *Guten Omens* benötigt. Ein *Gutes Omen* darf jedoch nicht ausschließlich aus *Masken* bestehen.

In diesem Fall ist das rechte *Gute Omen* durch die *Maske* erfüllt und gibt in der *Wertungsphase* 1 Punkt.

ACHTUNG

In diesen beiden Fällen erhältst du für das Legen der *Pfadfelder* keine Punkte. Die *Feuer-Pfadfelder* müssen mindestens zu dritt liegen, *Luft-Pfadfelder* zu zweit.

Diese Kombination gibt in den Basisregeln keine Punkte. Diese Runde spielt aber mit *Guten Omen*, sodass der *Wasser-Elementargeist* auf dem *Luft-Pfadfeld* 1 Punkt gibt.

Für diese Kombination wird die Punktzahl in der Wertungsphase verdoppelt, da hier die Person, die das Element Erde spielt, den *Erde-Elementargeist* auf das *Erde-Pfadfeld* gelegt hat.

Der lange Fluss

Auch wenn auf deinem *Tableau* nur eine bestimmte Art dargestellt wird, wie die *Wasser-Pfadfelder* ausgelegt werden, erhältst du immer dann Punkte, wenn diese an immer nur einer Seite miteinander verbunden sind. Die „Richtung“, in der dies erfolgt, ist dabei unerheblich.

Lichtungen

Die *Erde-Pfadfelder* wollen keine anderen *Erde-Pfadfelder* direkt angrenzend haben. Sie müssen aber nicht von anderen Elementen umgeben sein, sie fühlen sich auch am Rand eines Pfads der Elemente wohl.

Das ausbreitende Feuer

Die *Feuer-Pfadfelder* geben immer dann Punkte, wenn diese in einem Dreieck zueinander angeordnet werden. Es muss sich jedoch nicht um separate Dreiecke handeln. Denn bei der Bestimmung der Dreiecke dürfen einzelne *Pfadfelder* mehrmals gewertet werden. Diese Konstellation enthält 3 Dreiecke und gibt daher in der *Wertungsphase* 3x2 Punkte.

Unabhängig von den darunterliegenden *Pfadfeldern* wurde hier ein *Gutes Omen* erfüllt. *Erde-, Luft- und Wasser-Elementargeist* liegen in beliebiger Reihenfolge nebeneinander. Dadurch ergeben sich in der *Wertungsphase* 2 Punkte.

Mit den Fortgeschrittenenregeln werden 2 *Gute Omen* offen oder verdeckt gespielt.

10 Gaben an die Geister je Mitspielenden/Element

Ein *Tableau* pro Mitspielende/Element

Stapel mit *Guten Omen*

6 *Gute Omen* je Mitspielenden/Element

FORTGESCHRITTENENREGELN

(Mit Guten Omen)

Spielaufbau

- Sortiert alle *Pfadfelder* nach Elementen und legt sie als 4 Stapel griffbereit.
- Sortiert alle *Elementargeister* nach Motiven und legt sie als 5 Stapel griffbereit.
- Legt die *Guten Omen* nach Elementen sortiert (Rückseiten) verdeckt als 4 Stapel griffbereit.
- Alle Spielenden erhalten 10 *Gaben an die Geister*.
- Alle Spielenden suchen sich ein Element aus und legen das passende *Tableau* vor sich.
- Je nach Anzahl der Spielenden wird folgende Anzahl an *Elementargeistern* vorbereitet:
2 Spielende: je 4 *Elementargeister* pro Motiv
3 Spielende: je 6 *Elementargeister* pro Motiv
4 Spielende: alle *Elementargeister*
Die übrigen *Elementargeister* werden zurück in die Schachtel gelegt
- Die *Elementargeister* werden nun verdeckt gemischt und mit dem Motiv nach unten in die Mitte des Spieltisches in einem gleichmäßigen Raster ausgelegt.
- Nun werden die *Pfadfelder* verteilt. Entnehmt den *Tableaus*, wie viele Startfelder jedes Element erhält. Die Stapel Felder werden entsprechend der Vorgabe auf dem *Tableau* in der Mitte gesammelt und in einen gemeinsamen Stapel gemischt.



- Einigt euch darauf, ob ihr die *Guten Omen* offen auslegt, oder nicht. Einigt euch auch darauf, ob ihr die *Guten Omen* zufällig zieht oder gezielt auswählt.
- Zieht ihr die 2 *Guten Omen* zufällig? Dann tut es jetzt und seht sie euch an. Die verbliebenen *Guten Omen* werden gemischt und verdeckt neben dein *Tableau* gelegt. Wählt ihr sie gezielt aus, überspringt diesen Schritt.
- Der gemeinsame Stapel *Pfadfelder* wird in so viele Stapel aufgeteilt, wie Spielende teilnehmen.
- Alle Spielenden erhalten einen dieser Stapel und dürfen sich die *Pfadfelder* ansehen. Sie wählen 1 *Pfadfeld* aus und legen dieses zu ihren Startfeldern. Nun wird der übrige Stapel nach links weitergereicht. Wieder dürfen sich die *Pfadfelder* angesehen werden, 1 *Pfadfeld* wird ausgesucht und zu den eigenen Startfeldern gelegt. Diese Auswahl wird so lange wiederholt, bis alle Stapel-Felder verteilt sind und alle Mitspielenden 12 *Pfadfelder* erhalten haben.
- Wählt ihr die 2 *Guten Omen* gezielt? Dann tut es jetzt und seht sie euch an. Die verbliebenen *Guten Omen* werden verdeckt neben dein *Tableau* gelegt. Habt ihr die *Guten Omen* bereits zufällig gezogen, überspringt diesen Schritt.

Ziel des Spiels

Um *Pfad der Elemente* zu gewinnen, müsst ihr die bestmögliche Kombination aus *Pfadfeldern*, *Elementargeistern* und *Guten Omen* schaffen, um die Gunst der *Elementargeister* und so die meisten Punkte zu erlangen.

Spielbeginn

Wenn alle das nötige Spielmaterial aus dem Spielaufbau erhalten haben, beginnt das eigentliche Spiel, das aus 4 Phasen besteht.

- Die Pfadphase:** Alle Spielenden bauen aus den *Pfadfeldern* ihren persönlichen Pfad der Elemente.
- Die Elementargeistphase:** Die *Elementargeister* werden aufgedeckt und auf die *Pfadfelder* gelegt. *Gaben an die Geister* dürfen eingesetzt werden.
- Die Gabenphase:** Die übrigen *Gaben an die Geister* dürfen eingesetzt werden.
- Die Wertungsphase:** Wer hat die meisten Punkte erhalten? Findet heraus, wer die Familien in Zukunft anführt.

Die Pfadphase

Alle Spielenden legen gleichzeitig ihren Pfad der Elemente aus den *Pfadfeldern*, die sie im Spielaufbau erhalten haben. Alle *Pfadfelder* müssen an mindestens einer Seite mit einem weiteren *Pfadfeld* verbunden sein. Ansonsten dürfen sie frei ausgelegt werden.

Beachtet dabei die Vorlieben der Elemente. Durch geschickte Kombinationen erhaltet ihr mehr Punkte in der *Wertungsphase* (siehe *Tableau*).



Wasser-Pfadfelder geben Punkte, wenn sie zusammenhängend **in einer Reihe** ausgelegt werden. Du brauchst mindestens drei; jedes weitere gibt 1 weiteren Punkt.



Feuer-Pfadfelder geben Punkte, wenn sie **in einem Dreieck** zueinander ausgelegt werden.



Luft-Pfadfelder geben Punkte, wenn sie **in Pärchen** ausgelegt werden, ohne das unmittelbar die nächsten Luft-Pfadfelder angrenzen.



Erde-Pfadfelder geben Punkte, wenn unmittelbar **kein weiteres Erde-Pfadfeld** angelegt wird.

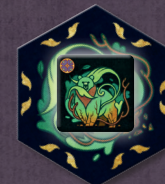
Sobald alle ihren Pfad der Elemente aus den *Pfadfeldern* zusammengestellt haben, endet die *Pfadphase* und die *Elementargeistphase* beginnt.

Die Elementargeistphase

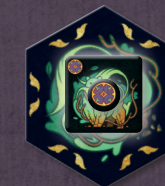
In der *Elementargeistphase* versucht ihr nun, möglichst viele *Elementargeister* auf euren Pfad zu locken, um so deren Gunst, also Punkte, für die *Wertungsphase* zu sammeln.

Dabei bekommt ihr für folgende Kombinationen Punkte:

Entspricht das Element des *Elementargeistes* dem des *Pfadfeldes* auf dem er liegt, gibt es 1 Punkt.



Wurde diese Kombination mit einer *Gabe an die Geister* aufgewertet, wird die Punktzahl verdoppelt.



Entspricht diese Kombination dem Element auf deinem *Tableau*, wird die Punktzahl erneut verdoppelt. Also gibt die Kombination Erde-Pfadfeld mit dem Erde-*Elementargeist* 1 Punkt. Durch die Aufwertung mit einer *Gabe an die Geister* wird

die Punktzahl verdoppelt. Da hier das Erde-Element gespielt wird, wird die Punktzahl erneut verdoppelt und gibt insgesamt 4 Punkte.



Ablauf

In der **Elementargeistphase** beginnt die Person, die zuletzt einen langen Spaziergang gemacht hat. Die Spielenden sind nacheinander im Uhrzeigersinn an der Reihe.

In deinem Zug stehen dir folgende **2 Aktionsmöglichkeiten** zur Verfügung:

1. **Elementargeister aufdecken** und deren Fähigkeit einsetzen. Diese Aktion **musst** du immer durchführen.
2. Deine **Gaben an die Geister verwenden**. Diese Aktion **kannst** du in deinem Zug ausführen.

Elementargeister aufdecken

Während deines Zuges musst du 2 **Elementargeister** in der Mitte des Spieltisches aufdecken und prüfen, ob es sich um ein Pärchen handelt. Die anderen Spielenden müssen dabei sehen können, um welche **Elementargeister** es sich handelt.

- Ist es **kein** Pärchen? Diese Aktion endet sofort, wenn du keine **Gabe an die Geister** aus gibst, um einen dritten **Elementargeist** aufzudecken (siehe **Gabe an die Geister einsetzen**). Anschließend werden, wenn kein Pärchen gefunden wurde, die **Elementargeister** wieder zugedeckt.
- Du hast ein Pärchen? Lege einen dieser **Elementargeister** auf eines **deiner Pfadfelder**. Den zweiten **Elementargeist** musst du auf ein **Pfadfeld** in den **fremden** Pfad der Elemente legen, wenn ihr mit mehr als 2 Personen spielt, in den, der die wenigsten **Elementargeister** enthält. Denn die Natur ist immer im Gleichgewicht. Haben mehrere gleich wenig **Elementargeister**, darfst du dich zwischen ihnen frei entscheiden. Außerdem darfst du die Fähigkeit des **Elementargeistes**, dessen Pärchen du aufgedeckt hast, kostenlos nutzen. D.h. du musst keine **Gabe an die Geister** dafür verwenden.

Fähigkeiten der Elementargeister

Gabe an die Geister einsetzen



Maske
Tausche 2 deiner **Elementargeister** auf angrenzenden Feldern.



Luft
Decke 1 fremden **Elementargeist** wieder auf.



Feuer
Bewege 1 deiner **Elementargeister** um 1 Feld.



Erde
Tausche 2 fremde **Elementargeister** auf angrenzenden Feldern.



Wasser
Bewege 1 fremden **Elementargeist** um 1 Feld.

Bevor oder nachdem du die Aktion **Elementargeister aufdecken** eingesetzt hast, kannst du **Gaben an die Geister** ausgeben. Damit kannst du die **Elementargeister** bestechen, um ihre Fähigkeiten zu nutzen oder dein Schicksal anderweitig beeinflussen.

Übersicht über die Fähigkeiten, Kosten und Einschränkungen

Drehe 1 deiner Elementargeister um (Kosten: 1)

Beeinflusse dein Schicksal, indem du 1 bereits in deinem Pfad liegenden **Elementargeist** mit dem Motiv nach unten drehst. Dadurch kann er nicht mehr durch Fähigkeiten der **Elementargeister** beeinflusst werden, bis er wieder aufgedeckt wird.

Decke 1 fremden Elementargeist wieder auf (Kosten: 2)

Mit dieser Fähigkeit kannst du 1 **Elementargeist**, der umgedreht auf den **Pfadfeldern** eines Mitspielenden liegt, wieder umdrehen, sodass dessen Bildseite wieder nach oben weist. Damit kannst du ihn wieder mit anderen Fähigkeiten der **Elementargeister** oder durch Einsatz deiner **Gaben an die Geister** beeinflussen.

Bewege 1 deiner Elementargeister um 1 Feld (Kosten: 1)

Mit dieser Fähigkeit kannst du 1 **deiner Elementargeister** um 1 Feld auf deinen **Pfadfeldern** bewegen, sofern das Feld, auf das du den **Elementargeist** bewegen willst, nicht durch einen anderen **Elementargeist** belegt ist.

Bewege 1 fremden Elementargeist um 1 Feld (Kosten: 2)

Mit dieser Fähigkeit bewegst du 1 **fremden Elementargeist** auf den **Pfadfeldern** eines Mitspielenden, der nicht umgedreht ist, um 1 Feld, sofern das Feld, auf das du den **Elementargeist** bewegen willst, nicht bereits durch einen anderen **Elementargeist** belegt ist.

Tausche 2 deiner Elementargeister auf angrenzenden Feldern (Kosten: 1)

Durch diese Fähigkeit kannst du 2 **Elementargeister** auf deinen **Pfadfeldern** miteinander tauschen, sofern die **Pfadfelder**, auf denen sie liegen, unmittelbar angrenzend sind.

Tausche 2 fremde Elementargeister auf angrenzenden Feldern (Kosten: 2)

Durch diese Fähigkeit kannst du 2 **Elementargeister** auf den **Pfadfeldern** eines anderen Mitspielenden, die nicht umgedreht sind, miteinander tauschen, sofern die **Pfadfelder**, auf denen sie liegen, unmittelbar angrenzend sind.

Gib einem deiner Elementargeister eine Gabe an die Geister (Kosten: 1)

Alle **Elementargeister** außer der **Maske** können durch 1 **Gabe an die Geister** aufgewertet werden. Dadurch wird die Wertung, welche dieser **Elementargeist** durch seine Lage auf den **Pfadfeldern** erzielt, verdoppelt. Lege diese **Gabe an die Geister** auf den **Elementargeist**.

Decke 1 weiteren Elementargeist auf (Kosten: 1, aber nur 1x pro Zug)

Wenn es dir während der Aktion **Elementargeister aufdecken** nicht gelingt, ein Pärchen aufzudecken, darfst du 1 dritten **Elementargeist** aufdecken.

Die Einsatzmöglichkeiten der **Gaben an die Geister** sind auf den **Tableaus** zusammengefasst. Du darfst diese Aktionen so oft durchführen, wie du **Gaben an die Geister** zur Verfügung hast, oder es der Effekt zulässt. Bedenke: nach der **Elementargeistphase** folgt die **Gabenphase**, in der alle noch einmal die Gelegenheit haben, verbliebene **Gaben an die Geister** einzusetzen, um ihre Punkte zu verbessern.

Die Guten Omen

Alle von euch sollten jeweils 2 *Gute Omen* vor euch ausliegen haben, die ihr erfüllen könnt. Jedes *Gute Omen* gibt euch eine bestimmte Kombination von *Elementargeist*- und *Pfadfeld*-Konstellationen vor, die extra Punkte geben, wenn ihr sie zur *Wertungsphase* erfüllt. Es nützt euch nichts, wenn ihr die *Guten Omen* während der *Elementarphase* oder *Gabenphase* zeitweise erfüllt. Nur die *Guten Omen*, die in der *Wertungsphase* noch bestehen, werden gezählt.

Tipp

Ihr könnt ein *Gutes Omen* grundsätzlich mehrfach erfüllen und so mehr Punkte erhalten. Beachtet auch, dass *Gute Omen* beliebig gedreht und gespiegelt werden dürfen. Dabei dürfen die *Elementargeister* eines *Guten Omens* auch zur Erfüllung des gleichen *Guten Omens* oder eines anderen *Guten Omens* mit denselben *Elementargeistern* benutzt werden. Die Reihenfolge der *Elementargeister* innerhalb eines *Guten Omens* ist beliebig. Es müssen nur alle für das *Gute Omen* erforderlichen *Elementargeister* vorhanden sein, um es werten zu dürfen.

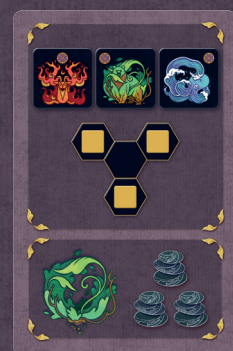
Die vielfältige Maske

Neben den 4 *Elementargeistern* gibt es auch noch die *Maske*. Diese dient dazu, mit den *Elementargeistern* zu kommunizieren und zwischen ihnen zu vermitteln. Sie erfüllt damit die Rolle eines jeden *Elementargeistes*, der für die Wertung eines *Guten Omens* erforderlich ist. Die *Maske* kann nicht durch eine *Gabe an die Geister* aufgewertet werden.

Tipp

Es ist möglich ein *Gutes Omen* durch mehrere *Masken* zu erfüllen! Ein *Gutes Omen* darf jedoch nicht ausschließlich aus *Masken* bestehen.

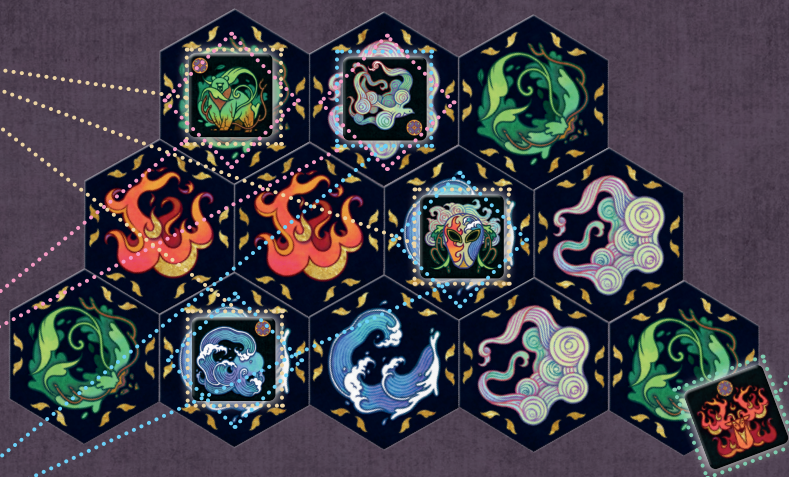
Darüber hinaus kann eine *Maske* in der *Wertungsphase* bei der Bestimmung von *Guten Omen* das Element „beliebig wechseln“, um diese zu erfüllen. Die *Maske* übernimmt in der *Wertungsphase* jedoch nicht die Funktion eines *Elementargeistes*, sondern nur innerhalb der *Guten Omen*.



Die *Maske* nimmt in dieser Kombination die Funktion des Feuer-Elementargeistes ein und das *Gute Omen* ist erfüllt. In der *Wertungsphase* ergeben sich daraus 3 Punkte. Welches *Pfadfeld* sich unter den *Elementargeistern* befindet, ist dabei unerheblich.



Dieses *Gute Omen* wird hier doppelt erfüllt. Auch hier ist das darunterliegende *Pfadfeld* unerheblich, wichtig ist die Kombination aus Erde- und Luft-Elementargeist. Die *Maske* nimmt in diesem Fall die Funktion des Erde-Elementargeistes ein. In der *Wertungsphase* ergeben sich aus der zweifachen Erfüllung des *Gute Omens* 2 Punkte.



Die Gabenphase

Sobald das letzte Paar *Elementargeister* aufgedeckt und den *Pfadfeldern* zugeordnet wurde, endet die *Elementargeistphase* und die *Gabenphase* beginnt. Die Person, die das letzte Paar aufgedeckt hat, beginnt diese Phase, in der alle Spielenden reihum ihre verbliebenen *Gaben an die Geister* ausgeben können, um die Fähigkeiten der *Elementargeister* einzusetzen. Die Kosten entsprechen der vorherigen Phase (siehe *Tableau*). Die *Gabenphase* dauert eine Runde, bis alle entweder keine *Gaben an die Geister* mehr ausgeben können oder wollen oder die Person, welche das letzte Paar aufgedeckt hat, wieder am Zug wäre. Damit endet die *Gabenphase* und alle nicht ausgegebenen *Gaben an die Geister* verfallen.

Die Wertungsphase

Mit dem Abschluss der *Gabenphase* treten die Spielenden in die *Wertungsphase* ein. Diese wird für alle Spielenden in Spielreihenfolge durchgeführt und besteht aus den 3 folgenden Schritten:

1. Wertung des Pfads der Elemente

Wertet die Verteilung der *Pfadfelder* in eurem Pfad der Elemente aus. Nehmt dazu das *Tableau* mit der Punkteverteilung und den Spielaufbau zur Hilfe. Dort seht ihr, wie viele Punkte eure Kombinationen geben.

2. Wertung der Lage der Elementargeister

Überprüft nun, ob die *Elementargeister* auf ihren favorisierten *Pfadfeldern* liegen (sie teilen das gleiche Element). Dies gibt 1 Punkt. Hast du diese Kombination durch eine *Gabe an die Geister* aufgewertet? Dann verdoppelt sich die Punktzahl.

Handelt es sich zudem um ein *Pfadfeld*, das dem Element entspricht, dass du zu Anfang gewählt hast, wird die Punktzahl für diese Kombination erneut verdoppelt. (Siehe Seite 4)

3. Gute Omen

Abschließend wird noch geprüft, ob ihr eines oder mehrere *Gute Omen* erfüllt habt; diese können auch mehrfach erfüllt werden. Ist dies der Fall, erhaltet ihr die angegebene Anzahl an Punkten pro *Gutem Omen*, das erfüllt wurde.

Schlussendlich werden die Punkte aus diesen 3 Wertungsschritten addiert und die Familie mit dem höchsten Ergebnis wird für das nächste Jahr das Schicksal der Familien bestimmen!

PFAD DER ELEMENTE

Impressum
Alle Rechte vorbehalten



Spielidee: APEX Ideenschmiede
Martina Dobrindt, Andreas Dobrindt-Ostner,
Dominik Jana
Illustration: Yujie Huang
Redaktion: Andrea Lehmann
Grafik, Satz, Layout: Romy Schulz, Carolin Glaser



© 2024 Magellan GmbH & Co. KG
Dr.-Robert-Pfleger-Straße 6
96052 Bamberg

www.magellanverlag.de

Bei derartigen *Guten Omen* ist die Kombination aus *Pfadfeld* und *Elementargeist* relevant, man erhält also Punkte für untypische Verbindungen. Hier: Erde-*Pfadfeld* und Feuer-*Elementargeist*.