

CHRISTIAN MARTINEZ

 VINCENT JOUBERT

CAIRN

© 2020 Board Game Box[®]



Der lange Winter ist langsam vorbei; der Frühling kommt.

*Es ist die Zeit für die Menschen das Land zu pflügen
und die Wildtiere zu zähmen.*

Es ist die Zeit für die Kinder der Erde die Steine der Kräfte aufzurichten.

Es ist die Zeit das Land zu verzaubern.

SPIELINHALT



- 1 Spielbrett **1**
- 10 Schamanen Figuren:
 - 5 Wald Schamanen **2**
 - 5 Meer Schamanen **3**
- 3 Aktionsplättchen **4**
- 1 Transformationsplättchen **5**
- 14 Megalithen Plättchen **6**
- 2 Punktemarker **7**
(1 Wald, 1 Meer)



SPIELAUFBAU

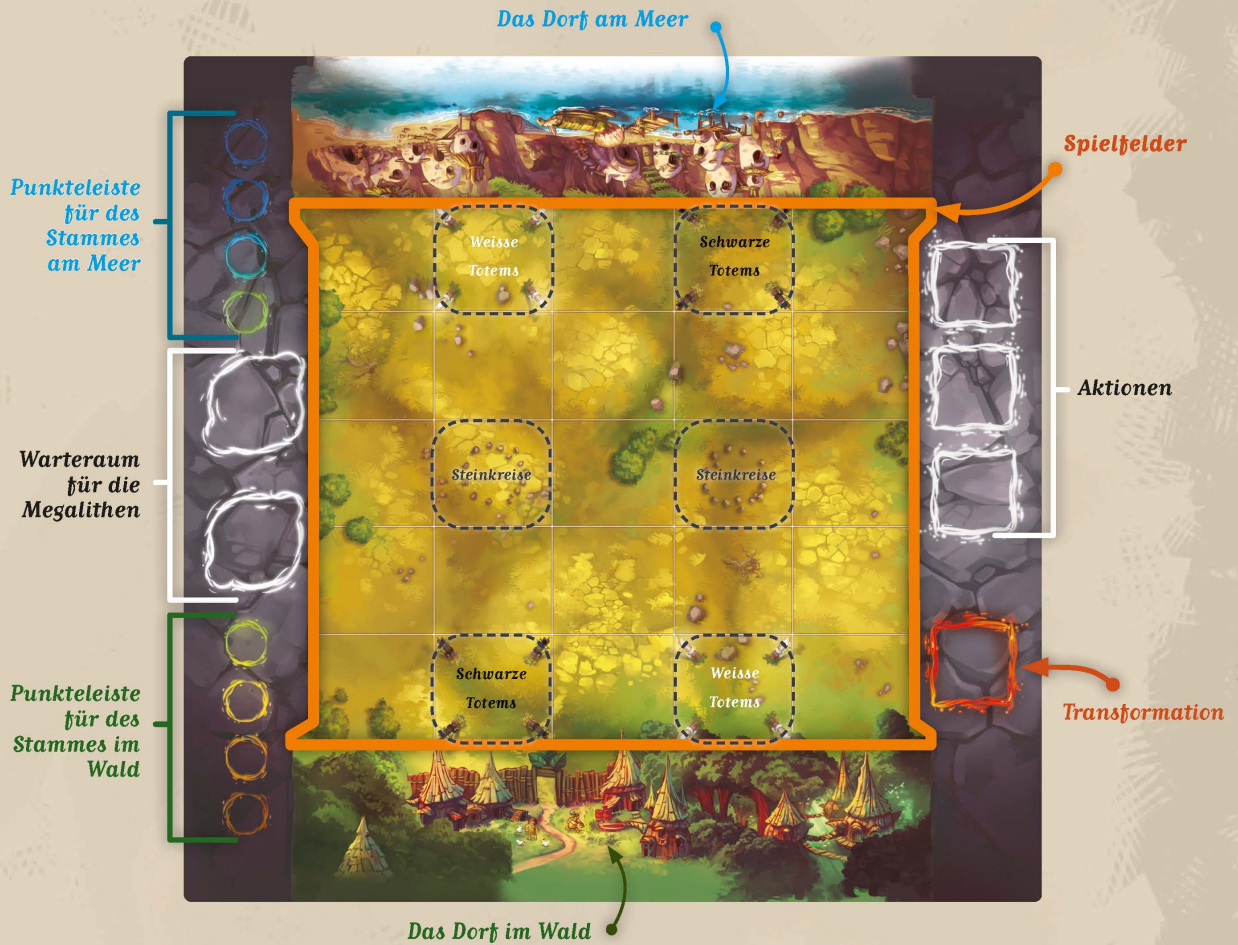
- Jeder Spieler wählt einen Stamm und nimmt die entsprechenden 5 Schamanen sowie den Punktemarker.
- Legt das Spielbrett in die Mitte des Tisches, so dass die Seite zum Meer zum Spieler mit den Meer Schamanen zeigt und die Waldseite zum Spieler mit den Wald Schamanen.
- Jeder Spieler stellt 3 seiner Schamanen auf die 3 Felder ohne Totem in der ersten Reihe. Die zwei übrigen Schamanen werden ins Dorf gestellt **1**.
- Lege deinen Punktemarker auf das erste Feld des Punkteleiste **2**.
- Mischt die Megalithen Plättchen und stapelt sie verdeckt neben dem Spielbrett **3**.
- Decke 2 Megalithen Plättchen vom Stapel auf und lege sie auf die zwei Steinkreisfelder auf dem Spielbrett **4**.
- Decke 2 Megalithen Plättchen von Stapel auf und lege sie auf die zwei Wartefelder auf dem Spielbrett. **5**.
- Werft die drei Aktionsplättchen in die Luft und legt sie mit der Seite nach oben auf das Spielbrett wie sie gelandet sind. **6**.
- Werft das Transformationsplättchen in die Luft und legt es mit der Seite nach oben auf das Spielbrett wie es gelandet ist. **7**.
- Wählt einen Startspieler und das Spiel kann beginnen.

Spielaufbau für die ersten Spielrunden

Wir empfehlen für die ersten Spielrunden die Megalithen Plättchen zu verwenden, die einen hellen Steinhintergrund haben . Ihr könnt die Megalithen Plättchen mit dem dunklen Steinhintergrund  verwenden sobald ihr mit den Spielregeln vertraut seid. Legt zudem die folgenden 2 Megalithen Plättchen auf die Steinkreise des Spielbretts :



DAS SPIELBRETT



SPIELPRINZIP

Jeder Spieler repräsentiert einen Schamanen Stamm,
der am großen Frühlingsturnier teilnimmt.

Das Ziel des Turniers ist als Erster
3 Megalithen zu errichten.

Dem Gewinnerstamm wird
Mutter Erde ihre Gunst schenken.



SPIELABLAUF

Eine Runde besteht aus den folgenden Schritten :

- 1) Wähle 1 von 3 möglichen Aktionen
- 2) Überprüfe den Transformationseffekt

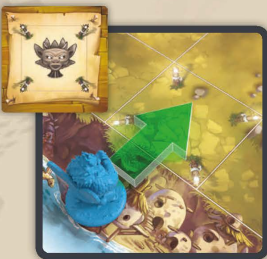
1) Wähle 1 von 3 möglichen Aktionen

Die Aktionen werden auf den doppelseitigen Aktionsplättchen repräsentiert. Wähle eine aufgedeckte Aktion, **führe den Effekt aus und drehe dann das Aktionsplättchen um**.

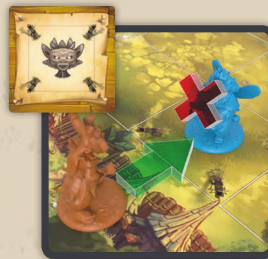
Die 3 Aktionen sind wie folgt:

- 1) Stelle einen Schamanen auf ein weisses oder schwarzes Totem Feld
- 2) Bewege einen Schamanen 1 Feld (senk-/waagrecht oder diagonal)
- 3) Überspringe einen eigenen oder gegnerischen Schamanen

1) Stelle einen Schamanen auf ein Totem Feld



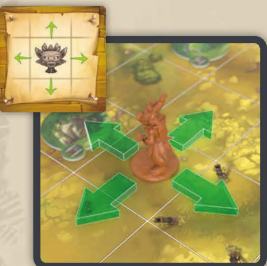
Nimm einen Schamanen aus dem Dorf und stelle ihn auf ein **weisses** Totem Feld in der ersten Reihe des Spielbretts auf deiner Seite.



Nimm einen Schamanen aus dem Dorf und stelle ihn auf ein **schwarzes** Totem Feld in der ersten Reihe des Spielbretts auf deiner Seite.

Wichtig: Wenn dein Gegner einen Schamanen auf dem Totem Feld hat, verbanne ihn und stelle deinen Schamanen auf das Feld (siehe Seite 5).

2) Bewege einen Schamanen 1 Feld



Bewege 1 deiner Schamanen auf den Feldern um 1 Feld **senk- oder waagrecht**. Es darf kein Schamane auf dem Zielfeld stehen.



Bewege 1 deiner Schamanen auf den Feldern um 1 Feld **diagonal**. Es darf kein Schamane auf dem Zielfeld stehen.

3) Überspringe einen Schamanen



Springe über einen **eigenen** benachbarten Schamanen auf das direkt gegenüber liegende Feld.



Springe über einen **gegnerischen** benachbarten Schamanen auf das direkt gegenüber liegende Feld.

Der Sprung darf senk-/waagrecht oder diagonal erfolgen.

Wichtig: Die Aktionen **Bewegen** oder **Sprung** erlauben es dem eigenen Schamanen das gegnerische Dorf zu erreichen um einen Megalith zu errichten (siehe Seite 5). Das ist der einzige erlaubte Weg die Spielfelder zu verlassen.

2) Überprüfe den Transformationseffekt

Sobald deine Aktion beendet ist und das Aktionsplättchen der gemachten Aktion umgedreht wurde, prüfe ob eine Transformation aktiviert werden kann.

Die Transformation erlaubt das Verbannen eines gegnerischen Schamanen und das Errichten eines Megalithen.

Nur **1 Transformation pro Runde** ist erlaubt.

Um eine Transformation zu aktivieren müssen zwei Bedingungen erfüllt sein:

- Deine Schamanen müssen so aufgestellt sein wie auf dem Transformationsplättchen angegeben.

UND

- Einer der beteiligten Schamanen muss im aktuellen Zug versetzt worden sein. Mit anderen Worten, wenn eine Anordnung bereits am Anfang der Runde wie auf dem Transformationsplättchen besteht, darf keine Transformation aktiviert werden.

Wenn beide Bedingungen erfüllt sind, führe den folgenden Effekt aus:

- drehe das Transformationsplättchen um
- verbanne den gegnerischen Schamanen, der sich in der betreffenden Anordnung befindet (siehe Box)
- errichte einen Megalithen (siehe Seite 6).

Die Anordnung der Transformation darf senk-/waagrecht wie diagonal sein.



Verbannen eines Schamanen

Gewisse Effekte im Spiel erlauben die Verbannung eines Schamanen. Sobald ein Schamane verbannt wird, nimm ihn vom Spielfeld und lege ihn in sein eigenes Dorf zurück.

DIE MEGALITHEN

Durch die Megalithen können im Spiel Kräfte aktiviert werden. Der Spieler, der zuerst 3 Megalithen errichtet, gewinnt das Spiel.

Einen Megalithen errichten

Zwei Spieleffekte erlauben das Errichten eines Megalithen:

- Sobald ein eigener Schamane das Spielfeld durch das gegnerische Dorf verlässt, wird ein Megalith auf dem Feld errichtet, auf dem der **eigene** Schamane zuletzt war.
- Wenn eine Transformation aktiviert wurde, wird ein Megalith auf dem Feld errichtet, auf dem der **gegnerische** Schamane zuletzt war.

Einen Megalithen errichten (Fortsetzung)

Wenn du einen Megalithen errichtest, führe folgende Schritte aus:

- Wähle einen der beiden aufgedeckten Megalithen im Warteraum aus und lege auf das Feld wie vorher beschrieben.
- Bewege deinen Punktemarker um ein 1 Feld weiter.
- Ziehe einen neuen Megalithen und lege ihn aufgedeckt in den Warteraum.

Ganz wichtig: Es darf maximal 1 Megalithen auf einem Feld liegen. Wenn das Feld bereits einen Megalithen hat, darf kein weiterer Megalith darauf errichtet werden (und gibt auch keinen Punkt auf der Punkteleiste).



- 1 Emma verlässt das Feld durch einen Sprung über den gegnerischen Schamanen.
- 2 Sie errichtet einen der beiden Megalithen im Warteraum auf dem Feld auf dem der eigene Schamane stand.
- 3 Dann zieht sie einen neuen Megalithen und bewegt ihren Marker im 1 Feld auf der Punkteleiste.



- 1 Paul bewegt einen seiner Schamanen um 1 Feld und aktiviert eine Transformation.
- 2 Er verbant den gegnerischen Schamanen der blöderweise auf einem Megalithen stand.
- 3 Er kann daher keinen neuen Megalithen errichten. Er zieht keinen neuen Megalithen und kann auch keinen Punkt auf der Punkteleiste erhalten.



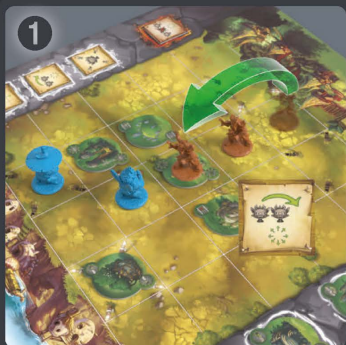
Einen Megalithen aktivieren

Sobald ein Megalith errichtet wurde, kann er von beiden Spielern benutzt werden. Ein Megalith wird aktiviert wenn sich ein Schamane darauf versetzt wird (freiwillig oder unfreiwillig). Der Spieler, dessen Schamane auf dem Megalithen ist, **muss** die Kraft des Megalithen angewandt werden.

Klarstellung: Wenn ein Schamane nach einer Aktion auf den Megalithen bewegt wird, muss das Aktionsplättchen zuerst umgedreht werden und dann kann die Kraft angewandt werden.



- 1 Emma wählt eine weiße Totem Aktion und bewegt einen Schamanen vom Dorf auf das weiße Totemfeld auf dem ein Megalith steht: der Hirschfelsen.
- 2 Sie dreht das Aktionsplättchen mit der weißen Totem Aktion um.
- 3 Sie aktiviert den Effekt des Megalithen und bewegt einen benachbarten Schamanen um 1 Feld.



- 1 Paul springt über einen eigenen Schamanen und landet auf einem Feld mit einem Megalithen: dem Feenkreis.
- 2 Er dreht das Aktionsplättchen um und aktiviert den Effekt des Megalithen, der es ihm erlaubt einen gegnerischen Schamanen zu bewegen. Er bewegt Emma's Schamanen auf ein Feld, das einen anderen Megalithen hat: Heiligtum der Zeitalter.
- 3 Emma aktiviert das Heiligtum und bewegt einen Megalithen um ein Feld.

SIEGBEDINGUNG

Cairn endet auf zwei Arten:

- 1) Sobald du 3 Megalithen errichtet und das oberste Feld der Punkteleiste erreicht hast, gewinnst du das Spiel.
- 2) Wenn du am Anfang deines Zuges keine der 3 Aktionen durchführen kannst, verlierst du sofort das Spiel.

BESCHREIBUNG DER MEGALITHEN

Benachbart : Du darfst einen Schamanen/Megalithen auf einem der 8 Felder wählen, die den Megalithen umgeben.

Bewegen: Du darfst einen Schamanen/Megalithen senk-/waagrecht oder diagonal bewegen. Wenn ein Megalith unter einen Schamanen bewegt wird, so wird der Effekt dieses Megalithen nicht aktiviert.

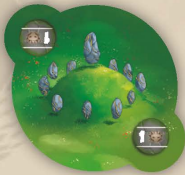
Zur Erinnerung: Jedes Feld darf nur 1 Schamanen und 1 Megalithen haben.



Chaos der Riesen
(Anfänger, Start)
Verbanne einen gegnerischen Schamanen in deiner ersten Reihe.



Heiligtum der Zeitalter
(Anfänger)
Bewege 1 Megalithen um 1 Feld.



Morgendämmerung
(Anfänger, Start)
Setze einen Schamanen aus deinem Dorf auf ein Feld in deiner ersten Reihe.



Tumult der Schatten
Verbanne den Schamanen auf diesem Megalithen.



Cromlech der Sterne
(Anfänger)
Bewege den Schamanen von diesem Megalith auf einen anderen Megalithen.



Sturmbrunnen
Tausche zwei Megalithen auf dem Spielfeld miteinander aus.



Säulen des Frühlings
(Anfänger)
Nach dieser Runde bist du an der Reihe.



Feenkreis
Bewege einen gegnerischen Schamanen um 1 Feld.



Gasse der Dämmerung
(Anfänger)
Verbanne einen gegnerischen Schamanen der zu diesem Megalithen benachbart ist.



Hafen der Reinheit
Bewege einen anderen eigenen Schamanen um 1 Feld.



Hirschfelsen
(Anfänger)
Bewege 1 Schamanen auf einem benachbarten Feld dieses Megalithen um 1 Feld.



Gedenkhügel
Drehe ein Aktionsplättchen um.



Menhir der Tänzer
(Anfänger)
Bewege den Schamanen auf diesem Megalithen um 1 Feld.



Quelle des Silbers
Ersetze einen Megalithen auf dem Spielfeld mit einem der zwei Megalithen im Warteraum. Der ersetzte Megalith kommt zuunterst in den Stapel der Megalithen und ziehe einen neuen Megalithen für den Warteraum.

Autor: Christian Martinez

Illustrator: Vincent Joubert

Übersetzung: Michael Zimmerli

Lektorat: Svetlana Zimmerli