

TREHGRANNIK

NATIVES

DEIN STAMM

FÜR 2-4 SPIELER AB 10 JAHREN

SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Der Winter wird kommen. Bereitet euch auf die bevorstehende kalte Jahreszeit vor. Jeder Spieler startet mit einem Stamm, der aus 7 Karten besteht. In seinem Spielzug nimmt man Karten aus der Mitte und legt sie in seinem Stamm an. Diese Karten bringen am Ende Punkte. Neue Stammesmitglieder bringen wenig Punkte. Sie sorgen aber dafür, dass man mehr Karten nehmen darf. Viele Punkte bringen die Nahrungsvorräte in Form von Mais, Lachs und Bison. Und durch Totems kann man für bestimmte Kartenarten weitere Punkte erhalten. Auf die richtige Mischung kommt es an.

Es gewinnt, wer am Ende die meisten Punkte hat.

KOSMOS

SPIELMATERIAL

200 Spielkarten

Für das Grundspiel:



1 Karte „Startspieler“



1 Spielende-Karte „Es ist Winter“



28 Stammeskarten (je 7 in 4 Farben)



28 Stammesmitglieder mit Wert 2



24 Stammesmitglieder mit Wert 1



39 Nahrungskarten (18 x Mais, 12 x Lachs, 9 x Bison)



8 verschiedene Totems

Für die 3 Erweiterungen:

Die Rituale:



16 Rituale

Die Jahreszeiten:



2 Jahreszeitenwechsel (1 x „Es ist Sommer“, 1 x „Es ist Herbst“)



9 Jahreszeiten (je 3 verschiedene für Frühling, Sommer, Herbst)



14 Karten „Fluch“ (10 mit Wert -5 und 4 mit Wert -10)

Die Seele der Prärie:



13 x Große Nahrung (6 x Großer Mais, 4 x Großer Lachs, 3 x Großer Bison)



8 x „Konflikt und Eintracht“ (je 2 in 4 Farben)



9 verschiedene „Legendäre Helden“

SPIELVORBEREITUNG

In den ersten Spielen solltet ihr nur das Grundspiel spielen. Die Karten der Erweiterungen benötigt ihr nicht. Daher werden Karten, auf denen am unteren Rand diese Symbole abgebildet sind, in die Schachtel zurückgelegt:

In späteren Spielen könnt ihr einige oder alle Erweiterungen hinzunehmen.

- Die Startspielerkarte und die Spielende-Karte „Es ist Winter“ werden aussortiert.
- Jeder Spieler erhält in einer Farbe seine 7 Stammeskarten. Diese legt er mit der Rückseite nach oben in einer Reihe von 1 bis 7 vor sich aus und dreht sie dann um. Das sind seine ersten Stammesmitglieder. Links liegt jetzt der Kundschafter und rechts der Jäger. Bei weniger als 4 Spielern werden die übrigen Stammeskarten in die Schachtel zurückgelegt. **Hinweis:** Während des Spiels werden oberhalb und unterhalb der Stammeskarten weitere Karten angelegt. Daher sollten die Spieler dafür ausreichend Platz vorsehen.
- Die restlichen Karten werden gemischt. 10 Karten werden abgezählt und darauf verdeckt die Karte „Es ist Winter“ gelegt. Auf diese 11 Karten werden die verbliebenen 89 Karten gelegt. Diese 100 Karten bilden nun den „Präriestapel“. Von diesem Stapel werden die obersten 5 Karten aufgedeckt in die Tischmitte gelegt. Diese Auslage ist die „Prärie“.
- Für die Ermittlung der Punkte am Ende des Spiels wird ein Stift und ein Blatt Papier bereitgelegt.



- Der Spieler, der sich als Erster an den Tisch gesetzt hat, ist Startspieler und erhält die Startspielerkarte, die er links neben seinem Kundschafter auslegt.

Hinweis: Der Startspieler wechselt während des Spiels nicht. Die Karte dient dazu nachzuhalten, bei welchem Spieler das Spiel endet; nämlich bei dem Spieler, der rechts vom Startspieler sitzt.



Beispiel für eine Startaufstellung im Spiel zu vier

DEIN STAMM

Jeder Spieler führt einen Stamm, der zu Beginn aus 7 Stammeskarten besteht. Diese sind seine ersten Stammesmitglieder, die verschiedene Aktionen ausführen können. Nimmt ein Spieler während des Spiels aus der Prärie weitere Stammesmitglieder, legt er sie jeweils an einer Stammeskarte an. Damit hat er nun ein weiteres Stammesmitglied, das diese Aktion ausführen kann.

Stammesmitglieder werden immer unterhalb der Stammeskarten angelegt.

Beispiel: Der Spieler legt ein neues Stammesmitglied unterhalb seiner Stammeskarte „Fischer“ an. Dadurch bekommt er einen weiteren Fischer.

Wie stark ein Spieler eine Aktion ausführen darf, hängt davon ab, wie viele Stammesmitglieder er dieser Stammeskarte zugeordnet hat. Die Stammeskarte selbst zählt auch mit.

Beispiel: Hat der Spieler unterhalb seiner Stammeskarte „Fischer“ 2 Stammesmitglieder angelegt, so hat er 3 Fischer (inklusive der Stammeskarte). Er darf bis zu 3 Lachse aus der Prärie nehmen.

Nimmt der Spieler aus der Prärie Nahrung (Mais, Lachs, Bison), Totems oder Gefangene, werden diese Karten immer **oberhalb** der zugehörigen Stammeskarten angelegt.

Neue Karten werden etwas überlappend so angelegt, dass alle Werte sichtbar bleiben.



DIE STAMMESMITGLIEDER



Stammesmitglieder gibt es in den Farben der vier Stämme. Es gibt Karten, die nur eine Stammefarbe zeigen, im Wert von 2 Punkten und solche, die zwei Farben zeigen, im Wert von 1 Punkt.

Für Stammesmitglieder der eigenen Farbe erhält man am Ende die angegebenen Punkte. **Wichtig:** Es ist egal, ob

sich diese Stammesmitglieder im eigenen Stamm oder in fremden Stämmen befinden.

Hat man in seinem Stamm Stammesmitglieder, die **nicht** die eigene Farbe zeigen, muss man diese Punkte abziehen. Daher ist es am besten, bei sich Stammesmitglieder der eigenen Farbe anzulegen.

Hinweis: Dennoch kann es sinnvoll sein, fremde Stammesmitglieder zu nehmen, falls keine eigenen in der Prärie ausliegen und dafür die Minuspunkte in Kauf zu nehmen.

SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über mehrere Runden. In jeder Runde sind die Spieler mit ihren Spielzügen im Uhrzeigersinn an der Reihe. Ein Spielzug besteht aus den folgenden 3 Schritten:

1. Nachschub

Der Spieler deckt 1 Karte vom Präriestapel auf und legt sie offen in die Prärie.

2. Kundschafter-Aktion (freiwillig)

Der Spieler darf so viele weitere Karten aufdecken und in die Prärie legen, wie er Kundschafter hat (siehe „Die Stammeskarten“).

3. Stammeskarte aktivieren und zugehörige Aktion ausführen

Der Spieler wählt eine seiner Stammeskarten und darf maximal so viele Karten aus der Prärie nehmen und bei sich anlegen, wie er Stammesmitglieder für diese Aktion hat.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe und führt ebenfalls diese 3 Schritte durch. Dies geht so lange, bis die Karte „Es ist Winter“ aufgedeckt wird. Dann wird die laufende Runde noch zu Ende gespielt. Anschließend gibt es eine Punktwertung.

DIE STAMMESKARTEN



Kundschafter legt Karten in die Prärie

Nachdem ein Spieler zu Beginn seines Spielzugs die oberste Karte vom Präriestapel gezogen und offen in die Prärie gelegt hat, darf er anschließend so viele weitere Karten aufdecken und in die Prärie legen, wie er Kundschafter hat. Diese Karten werden einzeln aufgedeckt, so dass der Spieler nach jeder Karte entscheiden kann, ob er noch eine weitere aufdeckt.

Hinweis: Je mehr Karten ein Spieler aufdeckt, desto mehr Auswahl hat er anschließend. Allerdings haben auch die nachfolgenden Spieler mehr Karten zur Auswahl.



Ältester wirbt Stammesmitglieder an

Der Spieler darf so viele neue Stammesmitglieder aus der Prärie nehmen, wie er Älteste hat. Anschließend legt er diese neuen Stammesmitglieder nach seiner Wahl **unterhalb** seiner Stammeskarten an. Neue Stammesmitglieder können in einem Zug alle an dieselbe Stammeskarte angelegt werden oder an verschiedene.



Schamane nutzt Totems

Der Spieler darf so viele Totems aus der Prärie nehmen, wie er Schamanen hat. Anschließend legt er diese Totems **oberhalb** seiner Stammeskarte „Schamane“ an. Jedes Totem bringt am Ende Punkte für die genannten Karten.

Beispiel: Das „Totem der List“ bringt für jeden Kundschafter 2 Punkte.



Krieger macht Gefangene

Der Spieler darf so viele Stammesmitglieder als Gefangene aus der Prärie nehmen, wie er Krieger hat. Diese Karten legt er mit der **Rückseite nach oben oberhalb** seiner Stammeskarte „Krieger“ ab. Jeder Gefangene zählt am Ende 1 Punkt.

Hinweis: Als Gefangene nimmt man am besten Stammesmitglieder in den Farben der Mitspieler. Dadurch können diese damit am Ende keine Punkte machen.



Farmer erntet Mais

Der Spieler darf so viel Mais aus der Prärie nehmen, wie er Farmer hat. Den Mais legt er **oberhalb** seiner Stammeskarte „Farmer“ an.



Fischer fängt Lachse

Der Spieler darf so viele Lachse aus der Prärie nehmen, wie er Fischer hat. Die Lachse legt er **oberhalb** seiner Stammeskarte „Fischer“ an.



Jäger erlegt Bisons

Der Spieler darf so viele Bisons aus der Prärie nehmen, wie er Jäger hat. Die Bisons legt er **oberhalb** seiner Stammeskarte „Jäger“ an.

SPIELUNDE UND WERTUNG

Wenn ein Spieler die Karte „Es ist Winter“ vom Präriestapel aufdeckt, leitet er dadurch das Spielende ein. Die Karte legt er als sichtbares Zeichen offen neben den Präriestapel. Eine Ersatzkarte darf er dafür nicht ziehen. Der Spieler führt seinen Spielzug ganz normal durch. Danach wird die laufende Runde noch zu Ende gespielt. Hat der Spieler, der rechts vom Startspieler sitzt, seinen Zug beendet, erfolgt die Wertung.

Hinweis: Solange es noch Karten im Präriestapel gibt, darf auch in der letzten Runde davon gezogen werden. Ist der Stapel aufgebraucht, können keine Karten mehr gezogen werden.

Anschließend werden nacheinander für jeden Spieler die Punkte ermittelt und auf einem Blatt notiert:

- 1. Stammesmitglieder der eigenen Farbe:** Stammesmitglieder, die die eigene Farbe zeigen, zählen je nach Karte **2 Punkte bzw. 1 Punkt**. Dabei ist es egal, ob sich die Karte im eigenen Stamm befindet oder in dem eines Mitspielers.
- 2. Stammesmitglieder fremder Farben:** Für Stammesmitglieder im eigenen Stamm, die **nicht** die eigene Farbe zeigen, muss der Spieler die auf der Karte abgebildeten **Punkte (2 bzw. 1)** abziehen.
- 3. Nahrung:** Jeder **Mais zählt 2 Punkte**, jeder **Lachs zählt 3 Punkte** und jeder **Bison zählt 4 Punkte**.
- 4. Gefangene:** Jeder Gefangene zählt **1 Punkt**.
- 5. Totems:** Jedes Totem zählt **2 Punkte bzw. 1 Punkt** für die genannten Karten, die sich im eigenen Stamm befinden. Die Stammeskarten werden dabei mitgezählt.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Bei Gleichstand gewinnt von diesen, wer weniger Stammesmitglieder in seinem Stamm hat. Sollte es noch immer keinen eindeutigen Sieger geben, dann gibt es mehrere Gewinner.

Beispiel: Spieler Rot erhält 37 Punkte:

Stammesmitglieder in rot im eigenen Stamm:

8 Punkte,

in fremden Stämmen:

5 Punkte

Stammesmitglieder nicht in rot:

-5 Punkte

Nahrung:

$8 + 9 + 4 = 21$ Punkte

Gefangene:

2 Punkte

Totems:

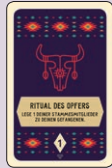
$4 + 2 = 6$ Punkte



DIE ERWEITERUNGEN

Wenn ihr das Spiel bereits einige Male gespielt habt, könnt ihr die beigelegten Erweiterungen ausprobieren. Diese bieten noch mehr Vielfalt und eine etwas längere Spieldauer. Nehmt zunächst die Erweiterungen einzeln hinzu. Später könnt ihr 2 beliebige oder alle 3 auf einmal verwenden.

DIE RITUALE



Die **16 Karten „Rituale“** werden zu Beginn in den Präriestapel gemischt, bevor die Karte „Es ist Winter“ hinzugefügt wird. Wählt ein Spieler in seinem Zug die Aktion „Schamane“, darf er aus der Prärie Totems oder Rituale oder beides nehmen. Nimmt er ein Ritual, wird dessen Anweisung sofort ausgeführt. Müssen daraufhin Karten abgeworfen werden, werden sie in die Schachtel gelegt. Wenn am Spielende die Punkte für die Totems ermittelt werden, werden die Punkte der Rituale hinzugezählt. Diese bringen je nach Ritual **1 Punkt bzw. 4 Punkte**.

Nähere Erklärung zu einigen Karten:

Ritual des Opfers: Wenn man in seinem Stamm ein Stammesmitglied einer fremden Farbe zum Gefangenen macht, verhindert man am Ende den Punktabzug.

Ritual der klaren Sicht: Muss ein Spieler ein Totem abgeben und hat keines, dann passiert nichts.

Ritual des Regenmachens: Man darf selbst entscheiden, welche Nahrung man abwirft.

Ritual der Ahnen: Es muss ein Stammesmitglied der eigenen Farbe sein.

Ritual des Wissens: Es können 2 verschiedene Stammeskarten sein oder zweimal dieselbe.

DIE JAHRESZEITEN



Diese Erweiterung bringt mehr Abwechslung ins Spiel. Sie besteht aus **25 Karten**: 11 für die Jahreszeiten und 14 Karten „Fluch“.



Spielvorbereitung:

Vor dem Spiel werden die beiden Jahreszeitenwechsel-Karten „Es ist Sommer“ und „Es ist Herbst“ bereitgelegt. Dann wird von jeder der drei Jahreszeiten **Frühling, Sommer und Herbst jeweils eine Karte** ins Spiel genommen. Diese können zufällig gezogen oder gezielt ausgewählt werden. Ihr könnt auch eines von drei empfohlenen Sets verwenden. Mehr dazu am Ende dieser Beschreibung auf Seite 10.

Wichtig: Wird ohne die Erweiterung „Die Rituale“ gespielt, ist die Karte „Sommer des Gebets“ nicht im Spiel.



Die ausgewählten Karten „Frühling, Sommer und Herbst“ werden in dieser Reihenfolge übereinander (Frühling ist oben) neben dem Präriestapel bereitgelegt. Das ist der **Jahreszeitenstapel**.

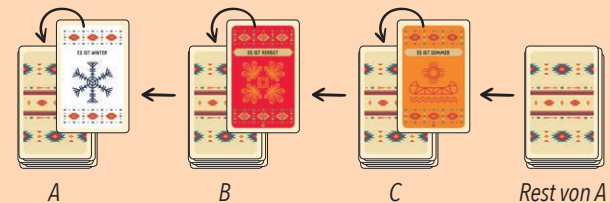


Wenn die Karten „Herbst der Winde“ oder „Herbst des Zorns“ ausgewählt wurden, werden auch die **14 Fluchkarten** bereitgelegt. Ist „Herbst der Ernte“ im Spiel werden die Fluchkarten nicht benötigt und in die Schachtel zurückgelegt.

Von den **Karten des Grundspiels** werden **5 Karten offen** in die Prärie gelegt.

Wichtig: Wird zusammen mit der Erweiterung „Die Seele der Prärie“ gespielt, werden **10 Karten offen** in die Prärie gelegt.

Die übrigen Karten werden in **3 etwa gleich große Stapel geteilt**. Wie im Grundspiel werden von einem der Stapel (nennen wir ihn Stapel A) 10 Karten abgezählt und darauf **verdeckt** die Spielende-Karte „Es ist Winter“ gelegt. Obenauf wird einer der beiden anderen Stapel gelegt (Stapel B). Auf diesen wird **verdeckt** die Karte „Es ist Herbst“ gelegt. Darauf wird der andere Stapel (Stapel C) gelegt. Auf diesen Stapel wird **verdeckt** die Karte „Es ist Sommer“ gelegt und zum Schluss die restlichen Karten von Stapel A.



Spielablauf:

Zu Beginn des Spiels ist es Frühling. Die oberste Karte des Jahreszeitenstapels wird aufgedeckt und vom Startspieler vorgelesen. Diese gilt so lange für alle Spieler, bis ein Spieler die Karte „Es ist Sommer“ aufdeckt. Nach dem Ende der laufenden Runde (bevor der Startspieler an die Reihe kommt) wird die „Frühling“-Karte in die Schachtel zurückgelegt. Ab jetzt gilt für alle Spieler die Anweisung auf der „Sommer“-Karte. Wird die Karte „Es ist Herbst“ aufgedeckt, wird am Ende der laufenden Runde die „Sommer“-Karte in die Schachtel gelegt und es gilt die

Anweisung auf der „Herbst“-Karte. Muss ein Spieler eine **Fluchkarte** nehmen, nimmt er eine Karte „Fluch“ mit **Wert -5** und legt sie **oberhalb** seiner Stammeskarte „Ältester“ an. Für jede Fluchkarte muss der Spieler am Ende bei der Wertung 5 Punkte abziehen. Die Karten mit Wert -10 sind nur zum Wechseln, falls die -5er ausgehen sollten.

Wie im Grundspiel wird das Spielende eingeleitet, wenn die Karte „Es ist Winter“ aufgedeckt wird.

Empfohlene Jahreszeiten-Sets:

- **locker-leicht:** Frühling der Anmut, Sommer der Freude, Herbst der Ernte
- **aggressiv:** Frühling der Milde, Sommer des Gebets, Herbst des Zorns
- **flexibel:** Frühling der Anmut, Sommer des Wandels, Herbst der Ernte

Hinweis zum „Frühling der Milde“: Das Passen bezieht sich nur auf Schritt 3 eines Spielzugs.

DIE SEELE DER PRÄRIE

Diese Erweiterung bringt verschiedene neue Elemente ins Spiel. Sie besteht aus **30 Karten**: 13 x „Große Nahrung“, 9 x „Legendäre Helden“, 8 x „Konflikt und Eintracht“. Diese Karten werden zu Beginn in den Präriestapel gemischt, bevor die Karte „Es ist Winter“ hinzugefügt wird.

Wichtig: Das „Totem der Macht“ kommt nicht ins Spiel und wird in die Schachtel gelegt.

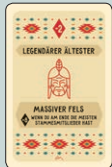


GROSSE NAHRUNG

Diese Nahrungskarten bringen am Ende jeweils 1 Punkt mehr als normale Nahrungskarten. Ansonsten werden sie in allen Fällen wie diese behandelt. Allerdings darf ein Spieler in seinem Zug nur

1 große Nahrung aus der Prärie nehmen und bei sich anlegen.

Beispiel: Der Spieler hat 3 Fischer. Dann darf er 2 normale und 1 großen Lachs nehmen. 1 normaler Lachs und 2 große Lachse in einem Spielzug wäre nicht erlaubt.



LEGENDÄRE HELDEN

Diese 9 besonderen Stammesmitglieder gehören keinem der vier Spielerstämme an. Daher muss der Spieler, der eine solche Karte am Ende in seinem Stamm hat, dafür 2 Punkte abziehen. Die Karten werden wie normale Stammesmitglieder angelegt und behandelt. Hat ein Spieler am Ende die Bedingung der Karte erfüllt, erhält er 8 Punkte hinzu (bzw. 5 bei der „Legendären Kundschafterin“).

Beispiel: Der Spieler hat den Legendären Fischer „Ruhige Hand“ in seinem Stamm. Dafür werden ihm bei der Wertung 2 Punkte abgezogen. Da er aber mehr Fischer als jeder andere Spieler hat, erhält er wieder 8 Punkte hinzu.

Wenn es einen Gleichstand gibt, erhält niemand die 8 Punkte. Die 2 Minuspunkte werden aber weiterhin abgezogen.

Nähere Erklärung zu einigen Karten:

Grollender Donner ist mit dem Nachteil verbunden, dass man die Stammesaktion, der diese Karte zugeteilt wird, nicht mehr nutzen darf. Dafür gibt es am Ende immer die 8 Punkte hinzu. **Sonne und Mond** zählt in jedem Fall wie 2 Karten. Daher kann man damit 2 Karten aus der Prärie nehmen.

Leise Schleicherin geht immer sofort an den Spieler mit den meisten Kundschaftern. Bei Gleichstand entscheidet der Spieler, der an der Reihe ist, wer von diesen die Karte erhält.

Drittes Auge: Wird ohne „Die Rituale“ gespielt, werden nur die Totems gezählt.



KONFLIKT UND EINTRACHT

Diese 8 besonderen Karten werden wirksam, sobald sie aufgedeckt werden. Wird eine solche Karte gezogen, muss der Spieler **sofort** entscheiden, ob er „Konflikt“ oder „Eintracht“ will.

Konflikt: Um einen Konflikt auszulösen, muss der Spieler mehr Krieger in seinem Stamm haben, als der Gegner. Gegner ist der Mitspieler, dessen Farbe auf der Karte abgebildet ist. Hat der Spieler mehr Krieger als sein Gegner, legt er die Karte mit der farbigen Hälfte **oberhalb** seiner Stammeskarte „Krieger“ an. Diese Karte bringt am Ende **3 Punkte**.

Beispiel: Spieler Rot hat 2 Krieger. Sein Gegner Spieler Grün hat nur 1 Krieger (nicht im Bild). Daher legt Spieler Rot die Karte mit der 3-Punkte-Hälfte bei sich an.

Hinweis: Sollte im Spiel zu zweit oder dritt die abgebildete Farbe nicht aktiv mitspielen, wird angenommen, dass dieser Stamm eine Stärke von 2 Kriegern hat. Der Spieler muss also mindestens 3 Krieger in seinem Stamm haben.



Eintracht: Hat der Spieler nicht mehr Krieger als sein Gegner, **muss** er die Karte mit der beige-farbenen Hälfte **oberhalb** seiner Stammeskarte „Schamane“ anlegen. Diese Karte bringt am Ende **1 Punkt für den Spieler** und **1 Punkt für seinen Gegner**.

Beispiel: Spieler Rot hat 1 Krieger. Spieler Grün hat ebenfalls 1 Krieger. Daher legt Spieler Rot die Karte mit der 1-Punkte-Hälfte bei sich an.

Wichtig: Sollte der Spieler eine Karte „Konflikt und Eintracht“ ziehen, die seine eigene Stammesfarbe zeigt, muss er diese Karte ersatzlos in die Schachtel legen.



Die Autoren:

Unter dem Namen Trehgrannik haben die russischen Autoren Anatoly Shklyarov, Alexey Paltsev, Alexey Konnov schon einige Spiele gemeinsam veröffentlicht. Das Team besteht aus einem Arzt, einem Ingenieur und einem Architekten und wurde 2012 gegründet. Jedes Mitglied hat mit Brettspielen langjährige Erfahrungen. Das originelle Kartensammelspiel Natives ist ihr erstes Spiel im Kosmos Verlag.

Die Autoren und der Verlag danken allen Testspielern und Regelleseern. Ein besonderer Dank der Autoren gilt Anatoly Kopylov, Andrey Ionov, Sergey Afanasyev und Slim Slam Snaga.

Deutsche Redaktion: Wolfgang Lüdtko
Redaktionelle Unterstützung:

Peter Neugebauer, Kilian Vosse

Grafik: Victor Ziburdaev, Fiore GmbH

Art.-Nr. 695033

Alle Rechte vorbehalten
MADE IN Germany

© 2019 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5-7

70184 Stuttgart

Telefon: +49 711 2191-0

Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de

kosmos.de

© Russian Games Ltd.



Trehgrannik

