

# WIND RIVER

## Spielregel

Bevor die Siedler die Great Plains Nordamerikas erreichten, war das Leben der Indianer geprägt vom Zug der Büffelherden. Als Indianerhäuptling führen Sie die Geschicke Ihres Stammes; die Büffel werden von allen Spielern bewegt. Da lohnt es sich schonmal, sich beim Pow-Wow über die Herde abzustimmen ...

Das Spiel begleitet die Büffel einmal bei Ihrem Zug über den Spielplan. Wo Ihr Indianerstamm beginnt, bestimmen Sie selbst. Gewonnen haben Sie, wenn Ihr Stamm am Ende die meisten Tipis hat. Aber die müssen Sie auch versorgen können - und das wird immer schwieriger, wenn die Herde weiterzieht.

Solange genug Büffel in der Nähe sind, brauchen Sie sich um Ihre Tipis keine Sorge zu machen. Aber spätestens, wenn sich die anderen Spieler einig sind, dass genau diese Büffel weiterziehen, müssen Sie sehen, wie Sie hinterherkommen. Sicher ist nur, wer es am Ende in die Open Plains geschafft hat.

### 1 Spielmaterial



### 2 Spielvorbereitung

Der Spielplan wird in die Mitte des Tisches gelegt. Jeder Spieler nimmt sich die Tipis einer Farbe und einen Vorratsstein. Die übrigen Vorratssteine werden für alle erreichbar neben den Spielplan gelegt.

Die Büffel werden entsprechend der aufgedruckten Symbole auf die ersten drei Reihen des Spielplans verteilt. Beim Spiel zu Viert wird der gesamte Spielplan verwendet, beim Spiel zu Dritt bleiben die hell hervorgehobenen Felder am Gebirge frei (und können während der Partie auch nicht betreten werden). Bei vier Spielern werden also alle 36 Büffel aufgestellt, bei drei Spielern bleiben sechs Büffel in der Schachtel.

### 3 Spielstart

Der Startspieler wird ausgelost. Er stellt eines seiner Zelte auf ein beliebiges Feld (mit oder ohne Büffel) auf dem Spielplan (allerdings nicht auf die hell hervorgehobenen Felder im Spiel zu Dritt). Dann setzen auch alle anderen Spieler dem Uhrzeigersinn folgend ein Tipi auf ein Feld ihrer Wahl. Anschließend setzen die Spieler in gleicher Weise noch ein zweites Tipi auf ein anders Feld.

Obwohl im Laufe der Partie durchaus mehrere Tipis auf einem Feld stehen können, dürfen bei der Startaufstellung Tipis nur auf Felder eingesetzt werden, auf denen noch kein anderes Tipi steht – egal, ob es sich dabei um ein eigenes oder um das eines anderen Spielers handelt.

### 4 Ziel des Spiels

Die Spieler bewegen sowohl die Büffel als auch ihren Indianerstamm über den Spielplan. Da die Büffel von allen Spielern gezogen werden, bewegt sich die Herde nicht immer so, wie man das gerne hätte. Es steht den Spielern jedoch frei, sich bei der Bewegung der Büffel abzustimmen. Aber solche Verabredungen sind nicht bindend, es kann also durchaus mal passieren, dass jemand sein Versprechen „vergisst“ ...

Büffel bewegen sich immer nur vorwärts. Wenn sie die andere Seite des Spielplans erreicht haben und weiter ziehen, erreichen sie die Open Plains und kommen sie aus dem Spiel. Es werden also immer weniger, und irgendwann ist auch der letzte Büffel weitergezogen.

Die Spieler benötigen Büffel, um ihre Tipis zu versorgen. Man kann sich im Laufe der Partie Vorräte zulegen um auch Tipis auf Feldern ohne Büffel zu versorgen, aber über kurz oder lang müssen die Tipis den Büffeln folgen und das Spielfeld verlassen.

### 5 Spielrunde

Beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn machen die Spieler ihren Zug. Der Zug jedes Spielers besteht aus drei Aktionen:

Büffel bewegen,

Tipis versorgen

und einer frei wählbaren dritte Pflichtaktion:

ein Tipi bewegen,

Vorräte anlegen,

ein neues Tipi einsetzen, oder

einen Büffel bewegen.

#### 5.1 Büffel bewegen

Der Zugspieler zählt die Tipis, die er auf dem Spielplan hat (Tipis, die das Spielfeld bereits verlassen haben, zählen nicht mit) und zieht entsprechend viele Büffel ein Feld weit nach vorne. Es ist nicht erlaubt, zweimal den gleichen Büffel zu ziehen. Büffel können gerade oder auch schräg nach vorne gezogen werden, aber niemals nach hinten. Maximal dürfen fünf Büffel auf einem Feld stehen. Das ziehen der Büffel ist Pflicht, man darf es nicht freiwillig auslassen.

Wird ein Büffel vom letzten Feld des Spielplans in die Open Plains gezogen, kommt er aus dem Spiel. Büffel können das Spielfeld nicht an den Seiten verlassen, nur am gegenüber liegenden Ende des Spielplans. Im Dreipersonenspiel dürfen Büffel nicht auf die hell hervorgehobenen Felder gezogen werden.



#### 5.2 Tipis versorgen

Die eigenen Tipis sind versorgt, solange auf einem Feld mindestens so viele Büffel wie Tipis stehen. Stehen weniger Büffel als Tipis auf einem Feld, muss für jedes unversorgte Tipi ein Vorratsstein bezahlt werden. Dabei werden Tipis anderer Spieler zuerst versorgt.

##### Beispiel 1:

**Auf einem Feld stehen zwei Büffel, ein eigenes Tipi von und drei Tipis von anderen Spielern. Die beiden Büffel werden den Zelten der anderen Spieler zugerechnet, also muss für das eigene Tipi ein Stein aus dem eigenen Vorrat bezahlt werden. Die anderen Spieler bezahlen nichts - sie müssen ihre Tipis versorgen, wenn sie am Zug sind.**

Alle eigenen Tipis müssen versorgt werden. Kann ein Tipi nicht versorgt werden (weil der Spieler keine Vorräte mehr hat), kommt das Tipi zurück in den eigenen Vorrat. Tipis dürfen nicht absichtlich unversorgt bleiben, wenn man noch Vorratssteine hat. Auch darf man sich keine Vorratssteine von anderen Spielern ausleihen.

##### Beispiel 2:

**in Spieler hat ein versorgtes und zwei unversorgte Tipis, aber nur einen Vorrat. Er bezahlt den Vorrat und muss eines der unversorgten Zelte (welches, darf er sich aussuchen) vom Spielplan nehmen. Er darf natürlich nicht das versorgte Tipi aussuchen. Und er darf auch nicht den Vorrat behalten und beide unversorgten Tipis abräumen.**

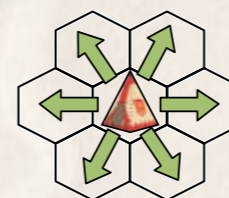
Unbenutzte Tipis sollten nicht mit Tipis verwechselt werden, die schon die Open Plains erreicht haben (siehe Kapitel 5.3.1)!

### 5.3 Freie Aktionen

Dann führt der Spieler eine der folgenden vier Aktionen aus. Die Aktion kann frei gewählt, nicht aber ausgelassen werden.

#### 5.3.1 Tipi bewegen

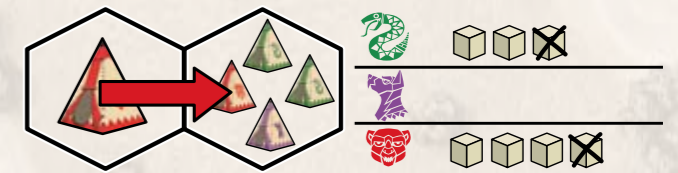
Ein eigenes Tipi wird ein Feld weiter gezogen. Ähnlich wie Büffel dürfen Zelte im Dreipersonenspiel nicht auf die helleren Felder am Fluss gezogen werden. Auch dürfen Tipis das Spielfeld nicht an der Seite verlassen, sondern nur in die Open Plains am Ende des Spielplans. Das passiert dann, wenn ein Tipi in der letzten Reihe steht und vorwärts gezogen wird.



Wenn auf dem Feld, in das ein Tipi gezogen wurde, Tipis anderer Spieler stehen, zahlen alle Spieler, die Tipis auf dem Feld haben (inklusive des frisch dazugezogenen) je einen Vorratsstein. Hat einer der beteiligten Spieler keinen Vorratsstein, muss er nichts bezahlen. Man darf aber nicht ein Tipi auf ein besetztes Feld ziehen, wenn man selber keinen Vorrat hat (der Zugspieler muss auf jeden Fall bezahlen). Stehen auf dem Feld nur eigene Tipis, muss man nichts bezahlen.

#### Beispiel: Tipi bewegen

**Spieler A zieht ein Tipi in ein Feld, auf dem bereits zwei Tipis von Spieler B und ein Tipi von Spieler C stehen. Alle drei müssen je einen Vorratsstein bezahlen. Spieler C hat jedoch keine Vorräte, also muss er auch nichts abgeben. Und Spieler B zahlt nur einen Vorrat – nicht einen Vorrat pro Zelt!**



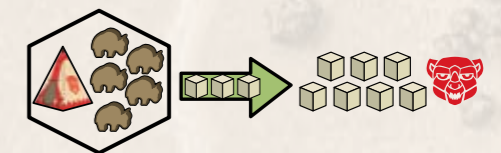
Wird ein Tipi in die Open Plains gezogen, bleibt es dort bis zum Spielende stehen. Es sollte auf keinen Fall mit den noch nicht eingesetzten Zelten aus dem eigenen Vorrat verwechselt werden.

#### 5.3.2 Vorräte anlegen

Der Spieler zählt die überzähligen Büffel auf allen Feldern, auf denen nur Tipis von ihm stehen und nimmt sich für jeden Büffel einen Vorrat (für Büffel die schon zur Versorgung der Tipis verwendet wurden (siehe 5.2) bekommt er nichts). Stehen auch Tipis anderer Spieler auf einem Feld, können dort keine Vorräte angelegt werden! Zu keiner Zeit darf man mehr als zehn Vorräte besitzen.

#### Beispiel: Vorräte anlegen

**Ein Spieler hat sieben Vorräte. Er zählt fünf Büffel, abzüglich eines Tipis ergäbe das vier. Er darf sich aber nur drei neue Vorratssteine nehmen.**



Wichtig: Durch das Vorräte anlegen werden keine Büffel aus dem Spiel genommen!

#### 5.3.3 Tipi einsetzen

Der Spieler bezahlt drei Vorratssteine und setzt eines seiner unbenutzten Tipis auf ein Feld, auf dem bereits mindestens ein eigenes Tipi und kein Tipi eines anderen Spielers steht.

#### 5.3.4 Einen extra Büffel bewegen

Der Spieler bewegt einen zusätzlichen Büffel. Es gelten die gleichen Regeln wie in Kapitel 5.1. Die Bewegung findet aber nach der Versorgung der Tipis statt. Dafür darf man aber auch einen Büffel bewegen, den man in 5.1 schon einmal bewegt hat. Diesen Zug können auch Spieler machen, die keine Tipis mehr auf dem Spielplan haben.

### 6 Spielende

Das Spiel endet, wenn keine Tipis mehr im Spiel sind - weil sie die Open Plains erreicht haben oder nicht mehr versorgt werden können und wieder in den eigenen Vorrat kommen. Der Spieler mit den meisten Tipis in den Open Plains gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der noch über die meisten Vorratssteine verfügt.