








SPIELMATERIAL

8 Aktionsplättchen, davon:

-  2 Joker-Warenplättchen
-  2 Targi-Plättchen (je eins in blau und weiß)
-  2 Stammesmarker-Plättchen (je eins in blau und weiß)
-  2 Verzichtsplättchen

VORBEREITUNG

-  Jeder Spieler erhält einen Satz aus 4 verschiedenen Aktionsplättchen.
-  Dann wählt jeder geheim 3 dieser Plättchen aus. Das jeweils übrig gebliebene Plättchen wird in die Schachtel zurückgelegt.
-  Beide Spieler decken ihre gewählten Plättchen auf und legen sie offen zu ihren anderen bei Spielbeginn erhaltenen Materialien.

Hinweis: Die Spieler können vor dem Spiel entscheiden, dass sie ihre 3 Plättchen zufällig bestimmen. Dazu mischt jeder seine Plättchen verdeckt, legt eins ungesehen in die Schachtel und deckt seine übrigen auf. Zudem können sich die Spieler einigen, mit den jeweils gleichen Plättchen zu spielen.

Die Aktionsplättchen geben den Spielern zusätzliche Einsatzmöglichkeiten. Jedes Aktionsplättchen kann **nur einmal** eingesetzt werden.



Joker-Warenplättchen

Ein Spieler kann sein Joker-Warenplättchen zu einem beliebigen Zeitpunkt als **1 Ware seiner Wahl** einsetzen (Datteln, Salz oder Pfeffer). Danach wird es in die Schachtel zurückgelegt.



Targi-Plättchen

Haben beide Spieler ihre Targi-Figuren gesetzt, darf ein Spieler sein Targi-Plättchen auf ein beliebiges **freies Randfeld** setzen. Das darf **auch ein Feld** sein, das sich **gegenüber dem Targi des Mitspielers** befindet.

Die Aktion dieses Randfeldes führt der Spieler wie seine anderen Aktionen aus. Danach wird das Plättchen in die Schachtel zurückgelegt.



Wollen beide Spieler ihre Targi-Plättchen in derselben Runde einsetzen, setzt zuerst der Startspieler sein Targi-Plättchen ein, danach sein Mitspieler.



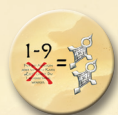
Stammesmarker-Plättchen

Haben beide Spieler ihre Stammesmarker gesetzt, darf ein Spieler sein Stammesmarker-Plättchen auf einen **freien Kreuzungspunkt** setzen, der sich im Schnittpunkt einer **durchgehenden Linie vom Räuber und von einer durchgehenden Linie von einer seiner Targi-Figuren** ergibt. Die Aktion dieser Karte führt der Spieler wie seine anderen Aktionen aus. Danach wird das Plättchen in die Schachtel zurückgelegt.



Wollen beide Spieler ihre Stammesmarker-Plättchen in derselben Runde einsetzen, setzt zuerst der Startspieler sein Stammesmarker-Plättchen ein, danach sein Mitspieler.

Auf die mit einem Stammesmarker-Plättchen besetzte Karte darf mit Hilfe der Fata Morgana kein eigener Stammesmarker verschoben werden. Auch das Stammesmarker-Plättchen selbst darf durch die Fata Morgana nicht verschoben werden.



Verzichtsplättchen

Ein Spieler darf **auf den Textvorteil** seiner soeben ausgelegten Stammeskarte **verzichten**. Dann erhält er für diese Stammeskarte **am Spielende 2 zusätzliche Siegpunkte**. Dazu legt er sein Verzichtsplättchen auf die Stammeskarte. Die Textanweisung wird nicht ausgeführt oder beachtet. Ein eingesetztes Verzichtsplättchen kann nicht mehr verschoben oder entfernt werden.

Der Einsatz des Verzichtsplättchen ist nur möglich, solange der Spieler **höchstens 9 Stammeskarten** ausgelegt hat, inklusive der soeben gelegten Karte. Ab der zehnten Stammeskarte in der eigenen Auslage ist der Einsatz des Verzichtsplättchens nicht mehr erlaubt.