

SOLSTIS

ILLUSTRATION
Gorobei

In vergangenen Zeiten brachte das Erwachsenwerden einen in Ehren gehaltenen Initiationsritus mit sich:

Jedes Jahr zur Sommersonnenwende trafen sich werdende Erwachsene im richtigen Alter, um einen nahegelegenen und beunruhigend hohen Berg zu erklimmen.

Auf ihrem beschwerlichen Aufstieg – so sagt es die Legende – entdeckten sie so manchen Naturgeist und empfangen seine Lehre.

Endlich am Gipfel angekommen, entzündeten sie Leuchfeuer, um so den Beweis ihrer Reife zu erbringen.

Auf auf! Der Berg ruft!



ZIEL DES SPIELS

ERKLIMME DEN BERG UND BEWEISE DEINE REIFE! WER DIE MEISTEN SAMMELT, GEWINNT.

SAMMLE DURCH:

BERGTEILE IM GRÖSSTEN GEBIET

Lege so viele Bergteile wie du kannst in deine Landschaft und versuche ein möglichst großes zusammenhängendes Gebiet zu erschließen.

ENTZÜNDE LEUCHTFEUER

Baue einen Weg durch deine Landschaft vom Fuß des Berges bis zu den Leuchtfedern auf dem Gipfel.

ENTDECKE NATURGEISTER

Lege hilfreiche Naturgeister auf deine Landschaft. Jeder Naturgeist in deiner Landschaft zählt mindestens 1★, aber nimm dich vor dem Rachegeist in Acht!

SPIELABLAUF

Ihr seid – beginnend mit dem Startspieler – abwechselnd am Zug.

Wenn du am Zug bist, führst du nacheinander diese 4 Schritte aus:

1. Bergteil ausspielen
2. Bergteil einsammeln
3. Landschaft erweitern
4. Bergteil nachziehen

Danach endet dein Zug und der andere Spieler ist an der Reihe.

1 Bergteil ausspielen

Wähle 1 Bergteil aus deiner Hand und lege ihn **offen in die Mitte**.

SPIELMATERIAL

48 Bergteile



12 Regenbögen

15 Naturgeister



1 Spielerhilfe



SPIELAUFBAU

1. Mischt **alle Bergteile** verdeckt und schiebt sie dann auf einer Seite des Tisches zu einem verdeckten Haufen zusammen. Diesen Haufen nennen wir den **Berg-Vorrat**.
2. Nehmt **6 Bergteile** vom Berg-Vorrat (seht sie euch nicht an!) und legt sie **verdeckt in einer Reihe** zwischen euch aus.
3. Nehmt **weitere 6 Bergteile** vom Berg-Vorrat und legt immer 1 offen **auf jeden der 6 verdeckt in einer Reihe liegenden Bergteile**. Ihr habt also jetzt eine Reihe von 6 Stapeln, bestehend aus je 2 Bergteilen (der untere verdeckt, der obere offen) zwischen euch liegen. Diese Stapel nennen wir die **Wildnis**.
4. **Jeder von euch zieht 3 Bergteile** vom Berg-Vorrat auf die Hand.

5. Mischt **alle Naturgeister** verdeckt und stapelt sie dann zu 1 verdeckten Stapel. Diesen Stapel nennen wir den **Naturgeist-Vorrat**.
6. Stapelt **alle Regenbögen** und legt diesen Stapel mit etwas Abstand bereit.
7. Legt die Spielerhilfe so aus, dass ihr sie beide gut sehen könnt.
8. Wer zuletzt ehrenhaft seine Reife unter Beweis stellen konnte, wird Startspieler.



BERGTEILE

Die farbig hinterlegte Zahl in der unteren linken Ecke eines Bergteils bestimmt dessen Position im Berg: Die Zahl bestimmt die Spalte (gleiche Zahlen liegen also immer übereinander), die Farbe bestimmt die Höhe (Reihen bestehen also immer aus Plättchen gleicher Farbe). Links der Zahl seht ihr eine Reihe mit Punkten: Der schwarze Punkt sagt euch, in welcher Höhe des Berges diese Farbreihe liegt. Jede Kombination aus Farbe und Zahl gibt es nur genau 1x.

2 Bergteil einsammeln

Überprüfe, ob du 1 Bergteil aus der Wildnis **einsammeln** kannst: Dazu musst du zuerst **die Wildnis erkunden**. Kannst du dabei **keinen** Bergteil einsammeln, musst du **in die Ferne blicken**.

► DIE WILDNIS ERKUNDEN:

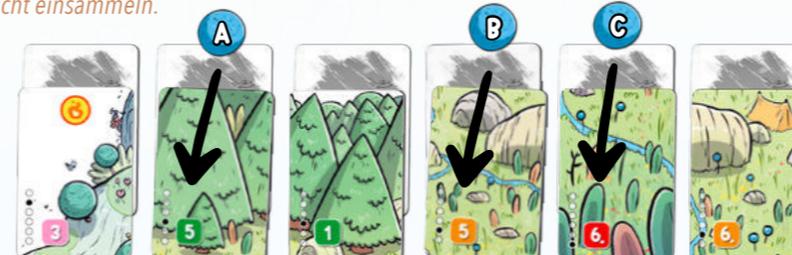
Überprüfe, ob du mit deinem **ausgespielten Bergteil 1 Bergteil** aus der Wildnis **einsammeln** kannst. Wenn ja, überspringe **in die Ferne blicken**.

BERGTEILE EINSAMMELN:

Hat dein ausgespielter Bergteil die **gleiche Zahl** oder die **gleiche Farbe** wie ein Bergteil in der Wildnis? Dann sammle ihn ein. Wenn mehrere Bergteile in der Wildnis liegen, deren Zahl oder Farbe mit deinem ausgespielten Bergteil

übereinstimmen, entscheide dich für 1 davon. Lege dann **sowohl** den in der Wildnis **eingesammelten Bergteil**, als auch den **Bergteil mit dem du ihn eingesammelt hast, offen vor dich**. Lag unter dem eingesammelten Bergteil noch ein verdeckter Bergteil, dann decke diesen jetzt auf.

Du spielst den Bergteil mit der **5** aus und darfst somit entweder 1 Bergteil mit einer 5 (**A** oder **B**) oder 1 Bergteil mit einer roten Zahl (**C**) einsammeln. Bergteile mit einer anderen Zahl UND anderen Farbe, darfst du nicht einsammeln.



► IN DIE FERNE BLICKEN:

Kannst du mit deinem ausgespielten Bergteil **keinen** Bergteil aus der Wildnis einsammeln? Dann **lege** zuerst deinen **ausgespielten Bergteil** (als neuen offenen Stapel) **in die Wildnis**.

Ziehe dann 1 verdeckten Bergteil **vom Berg-Vorrat** und decke ihn auf. **Überprüfe**, ob du jetzt damit **1 Bergteil** aus der Wildnis **einsammeln** kannst.

Kannst du auch mit dem neugezogenen Bergteil keinen Bergteil aus der Wildnis einsammeln? Dann **lege** auch den **neugezogenen Bergteil** (als neuen offenen Stapel) **in die Wildnis**. Dann **nimm** dir **1 Regenbogen** vom Stapel und lege ihn vor dich.



Mit deinem ausgespielten Bergteil **7** kannst du keinen Bergteil aus der Wildnis einsammeln. Du legst ihn als neuen Stapel in die Wildnis, ziehst 1 neuen Bergteil vom Berg-Vorrat...



... und drehst ihn um: Es ist die **5**. Damit hast du die Auswahl aus 2 Bergteilen in der Wildnis: Die **5** und die von dir gerade abgelegte **7**. Du wählst die **5** und legst sie zusammen mit der neu-gezogenen **5** vor dich.

3 Landschaft erweitern

Lege zuerst die **vor dir liegenden Bergteile oder Regenbögen in deine Landschaft** und entdecke dabei vielleicht einen **Naturgeist**.

VOR DIR LIEGEN 2 BERGTEILE?
Lege sie jeweils (ungefähr) an ihre **korrekte Position** in deiner Landschaft.

Sollte es vorkommen, dass du einen Bergteil in deine Landschaft legen willst, an dessen Position aber bereits ein Regenbogen liegt, überprüfe:

Liegt auf **mindestens 1 Ecke** des Regenbogens schon ein Naturgeist? Dann bleibt der Regenbogen dort liegen. Lege den dadurch blockierten Bergteil in die Schachtel zurück.

Liegt auf keiner Ecke des Regenbogens ein Naturgeist? Dann ersetze ihn mit dem Bergteil. Lege den Regenbogen daraufhin an eine neue Position in deiner Landschaft (Kante an Kante, wenn möglich).

VOR DIR LIEGT 1 REGENBOGEN?

Lege ihn an eine **Position deiner Wahl** in deiner Landschaft. Du musst ihn aber so legen, dass er **mindestens 1 Bergteil berührt** (Kante an Kante, wenn möglich).

Regenbögen gelten als Joker und ersetzen den Bergteil, der an diese Position gehört.

► NATURGEIST ENTDECKEN:

Wenn du einen Bergteil/Regenbogen in deine Landschaft legst und damit ein **2x2 Quadrat** aus Bergteilen und/oder Regenbögen **abschließt**, entdeckst du dort sofort einen Naturgeist:

Nimm dir dann ...

- ... **2 verdeckte Naturgeister** vom Naturgeist-Vorrat, decke sie auf und **wähle 1** davon aus um ihn zu behalten. Lege den anderen offen neben den Naturgeist-Vorrat. Diese offene Auslage nennen wir die **Naturgeist-Auslage**.

ODER

- ... **1 offen ausliegenden Naturgeist** aus der Naturgeist-Auslage (wenn möglich).

Lege den von dir ausgewählten Naturgeist dann mittig auf das 2x2 Quadrat, so dass er **auf den Ecken aller 4 Plättchen** liegt.

Jeder Bergteil und jeder Regenbogen kann mehrere Naturgeister auf sich liegen haben (maximal 4, also 1 Naturgeist auf jeder Ecke).

Du legst den Regenbogen in deine Landschaft und schließt damit ein 2x2 Quadrat ab.

Du entscheidest dich, die offen liegende Biene aus der Naturgeist-Auslage zu nehmen und legst sie in die Mitte des 2x2 Quadrats, dass du soeben abgeschlossen hast. Die Biene liegt jetzt auf einer Ecke des Regenbogens, du kannst ihn somit später nicht mehr durch den Bergteil, der eigentlich an diese Position gehört, ersetzen.



Wichtig:

Selbst, wenn du in deinem Zug mehrere 2x2 Quadrate abschließt, darfst du **pro Zug nur 1x** einen Naturgeist entdecken.

4 Bergteil nachziehen

Ziehe **1 Bergteil** vom Berg-Vorrat auf deine Hand **nach**.



EFFEKTE DER NATURGEISTER

Weißer Hintergrund = Effekt beim auf die Landschaft legen



Nimm dir 1 Regenbogen und lege ihn regelkonform in deine Landschaft.



Zieh 1 Bergteil vom Berg-Vorrat auf deine Hand. Du hast ab jetzt immer 1 Bergteil mehr auf der Hand.



Zieh 1 Bergteil vom Berg-Vorrat und lege ihn regelkonform in deine Landschaft.



Lege 1 Bergteil aus deiner Hand regelkonform in deine Landschaft. In Schritt 4 ziehst du einmalig 2 Bergteile auf deine Hand nach.



Zieh 1 zufälligen Bergteil aus der Hand deines Gegners und lege ihn regelkonform in deine Landschaft. Dein Gegner zieht sofort 1 Bergteil vom Berg-Vorrat auf seine Hand nach (wenn möglich).



Lege 1 offen liegenden Bergteil deiner Wahl aus der Wildnis regelkonform in deine Landschaft.



Du hast nach diesem Zug nochmal 1 kompletten Zug.

Blauer Hintergrund = Effekt bei Endwertung



+ 1 ★ für jeden Naturgeist mit weißem Hintergrund in deiner Landschaft.



+ 1 ★ für jedes nicht entzündete Leuchtfeuer in deiner Landschaft.



+ 1 ★ für jedes einzelne Gebiet deiner Landschaft (auch Gebiete mit 1 nur Plättchen).



+ 1 ★ für jeden Regenbogen in deiner Landschaft.



+ 1 ★ für jeden Naturgeist mit blauem Hintergrund in deiner Landschaft (außer diesem).



Bei Spielende: Lege alle Bergteile aus deiner Hand regelkonform in deine Landschaft.



+ 1 ★ für jedes entzündete Leuchtfeuer in deiner Landschaft.

SPIELEND

Ist der Berg-Vorrat **aufgebraucht**, spielt ihr noch weiter, aber mit folgenden Änderungen:

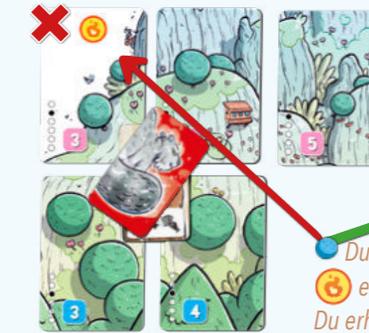
- **Überspringe** bis zum Spielende in deinem Zug **Schritt 4 Bergteil nachziehen**.
- Du darfst deinen **Zug nur noch dann ausführen**, wenn du in **Schritt 2 Bergteil einsammeln erfolgreich die Wildnis erkunden** kannst (du darfst nicht mehr in die Ferne blicken). Kannst du das nicht, überspringe deinen Zug.

Wenn kein Spieler mehr Bergteile aus der Wildnis mit Bergteilen aus seiner Hand einsammeln kann, **endet das Spiel**. Geht dann zur Endwertung über.

ENDWERTUNG

Du erhältst Punkte (★) für:

- **Dein größtes erkundetes Gebiet:** Je 1 ★ für jeden Bergteil im **größten zusammenhängenden** Gebiet deiner Landschaft. Regenbögen können Gebiete verbinden, geben aber selbst keine ★.
- **Deine entzündeten Leuchtfeuer:** Je 1 ★ für jedes **erleuchtete** Leuchtfeuer in deiner Landschaft. Manche Bergteile haben Leuchtfeuer (6). Ein Leuchtfeuer ist nur dann entzündet, wenn eine **zusammenhängende Verbindung** von dessen Bergteil zu einem Plättchen in der untersten Reihe des Berges (rote Zahl) besteht.



Du hast 1 deiner 2 Leuchtfeuer 6 entzündet! Du erhältst dafür 1 ★.

- Der vom Rachegeist überdeckte Naturgeist gibt dir keine ★. Für das **Murmeltier** und den **Schmetterling** erhältst du je 1 ★. Der Schmetterling hat einen **blauen Hintergrund** und somit eine eigene ★-Wertung: Je 1 ★ für jedes deiner entzündeten Leuchtfeuer 6, was dir noch 1 ★ bringt.

Du erhältst hier somit **insgesamt 3 ★**.
Insgesamt kommst du auf 12 ★!

Von dir entdeckte Naturgeister:

Je 1 ★ für jeden Naturgeist auf deiner Landschaft. Naturgeister mit **blauem** Hintergrund haben noch zusätzlich ihre eigene ★-Wertung.

Doch Gib Acht! Hast du den **Rachegeist** bei dir? Dann überdeckt dein **Gegner** mit diesem bei Spielende 1 deiner anderen Naturgeister seiner Wahl. Weder für den Rachegeist, noch für den überdeckten Naturgeist erhältst du ★.

Der Spieler mit den **meisten** ★ gewinnt. Bei Gleichstand erfreuen sich beide Spieler ihres Sieges oder spielen erneut, um den Sieger zu bestimmen.

- Dein größtes Gebiet besteht aus 9 Plättchen. Für die 8 Bergteile erhältst du je 1 ★. Der 1 Regenbogen gibt dir keine ★. Du erhältst dafür somit **insgesamt 8 ★**.



Roter Hintergrund = Effekt beim Aufdecken



RACHEGEIST

Wenn du den Rachegeist aufdeckst: Du wählst nicht zwischen den 2 aufgedeckten Naturgeistern aus, sondern behältst beide. Lege den anderen Naturgeist regelkonform auf deine Landschaft und lege den Rachegeist neben deine Landschaft.

Danach gilt: Immer wenn ein Spieler einen Naturgeist entdeckt und den Rachegeist bei sich hat, gibt er den Rachegeist an seinen Gegner weiter. Hast du bei Spielende den Rachegeist bei dir? Dann überdeckt dein Gegner damit 1 deiner anderen Naturgeister seiner Wahl. Weder für den Rachegeist, noch für den überdeckten Naturgeist erhältst du ★.

Autoren: Bruno CATHALA & Corentin LEBRAT • Illustrationen: GOROBÉI
© 2024 Matthias Nagy e.K., Frosted Games, Rosestr. 24, 95448 Bayreuth, Deutschland, unter der Lizenz von © LUMBERJACKS STUDIO Alle Rechte vorbehalten

Deutsch
Redaktion: Robin Eckert • Grafikdesign: Anna Spies
Redaktionsleitung: Benjamin Schönheiter

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Braucht ihr ein Ersatzteil?
Dann verwendet unser Kontaktformular auf frostedgames.de!

Habt ihr **Regelfragen** zu diesem Spiel oder wollt ihr einfach nur auf dem Laufenden bleiben? Schaut auf unserem Discord-Server unter discord.frostedgames.de vorbei!

