

GORINTO

EIN SPIEL ÜBER DAS VOLLKOMMENE VERSTÄNDNIS VON RICHARD KANNER



Ein Gorinto ist ein japanischer Gedenkschrein. Seine fünf Ebenen stehen für die fünf Elemente, welche als Ganzes das vollkommene Verständnis symbolisieren. Die Elemente sammeln Energie, indem sie einzigartige Muster bilden. Die Herausforderung liegt darin, den Weg zur Ausgeglichenheit und Harmonie zu finden. Erde reicht tief, Wasser fließt weit, Feuer steigt auf, Wind weht frei umher und die Leere umgibt alles andere. Wirst du das Verständnis erlangen, um die wahre Weisheit zu entdecken?

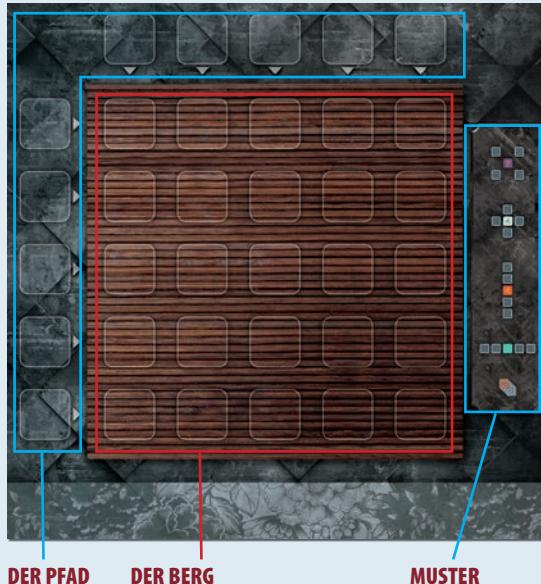
SPIELZIEL

Errichte mit Elementsteinen ein Gorinto auf deinem Spielertableau, welches nach Vorgabe von jeweils zwei Zielkarten und Schlüsselementen die höchste Weisheit einbringt. In deinem Spielzug bewegst du einen Elementstein vom Pfad auf den Berg, um dort weitere Steine zu erhalten. Wie viele dies sind, hängt von dem Element des versetzten Steines und von dem Verständnis ab, welches du über das jeweilige Element erlangt hast.

Am Ende jeder Jahreszeit erhalten die Spieler Weisheitspunkte aufgrund erfüllter Zielkarten. Darüber hinaus erhalten sie am Spielende Weisheitspunkte für Schlüsselemente. Der Spieler mit den meisten Weisheitspunkten ist am Spielende der Sieger.

SPIELMATERIAL

1 SPIELBRETT



DER PFAD

DER BERG

MUSTER

1 WERTUNGSBEREICH



SCHLÜSSELEMENTFELDER

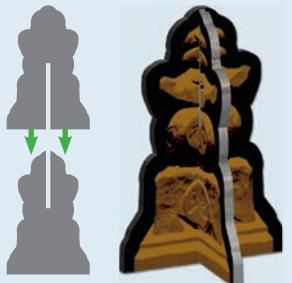
ZIELFELDER

4 SPIELERTABLEAUS



1 JAHRESZEITENMARKER

Vor dem ersten Spiel zusammenstecken.



100 ELEMENTSTEINE 20 PRO ELEMENT



LEERE

WIND

FEUER

WASSER

ERDE

12 ZIELKARTEN



KONFLIKTBUCHSTABEN

5 SCHLÜSSELEMENTKARTEN



WOZU IST DAS RESTLICHE ZEUG?

Das weitere Spielmaterial gehört zur Kitsune-Solvariante (siehe S. 6-7). Für Partien mit drei oder mehr Spielern wird es nicht benötigt!

Bei der Standardmethode im Spiel zu zweit (siehe S. 4) werden die Fuchsbaummarker genutzt. Bei der Variante "rücksichtsvolle Zugreihenfolge" (siehe S. 8) werden die Kitsunemarker genutzt.

1 STARTSPIELERMÜNZE



4 WEISHEITSMARKER



4 MARKER FÜR HOHE WEISHEIT



1 BEUTEL



AUFBAU

- Lege das **Spielbrett** in die Tischmitte und den **Wertungsbereich** daneben.
- Stelle den **Jahreszeitenmarker** auf das erste Feld (Frühling) der Jahreszeitenleiste.
- Mische die **100 Elementsteine** im Beutel gut durch. Ziehe danach Steine und bilde damit offene Stapel auf den **25 Feldern des Berges**. Die jeweilige Anzahl der zu stapelnden Steine kannst du der Gipfel-Übersicht entnehmen.
- Ziehe nacheinander 10 weitere Steine aus dem Beutel und lege diese auf die zehn Felder des Pfades.

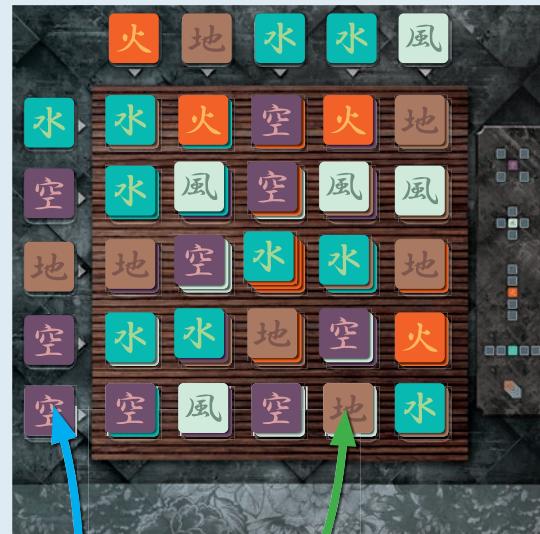
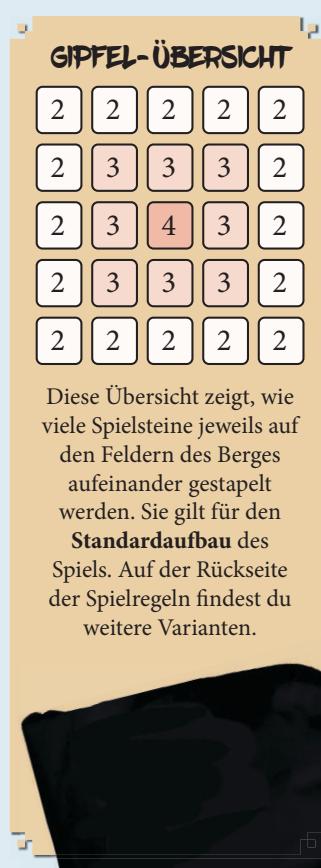
Gehe bei den Schritten 3 und 4 methodisch sinnvoll vor, damit du sicherstellst, dass die Felder nach dem Zufallsprinzip mit Steinen besetzt werden. Wähle das Feld, welches du belegst, vor und nicht nach dem Ziehen aus.

- Mische verdeckt die **Zielkarten** und lege zwei davon offen auf den Zielfeldern des Wertungsbereiches aus. Die restlichen Karten werden in dieser Partie nicht benötigt.

Einige Zielkarten haben **Konfliktbuchstaben** in der rechten unteren Ecke. Falls die zweite gezogene Karte **denselben Buchstaben** zeigt wie die erste Karte, lege die zweite Karte ab und ziehe stattdessen eine neue. Es ist möglich, dass beide Karten keinen Buchstaben zeigen.

Die beiden Zielkarten zeigen Wertungsbedingungen, welche den Spielern am Ende einer Jahreszeit Weisheitspunkte einbringen.

- Mische verdeckt die **Schlüsselementkarten** und lege zwei davon offen auf die Schlüsselementfelder des Wertungsbereiches. Sie zeigen die Schlüsselemente dieser Partie, welche den Spielern am Spielende Weisheitspunkte einbringen. Die restlichen Karten werden in dieser Partie nicht benötigt.
- Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich das entsprechende **Spielertableau** und den dazugehörigen **Marker für Hohe Weisheit**. Der Weisheitsmarker in der eigenen Farbe wird neben das Startfeld der Weisheitsleiste gelegt. Nicht benötigtes Spielermaterial wird zurück in die Spieldose gelegt.
- Ermittelt per Zufall einen Startspieler, dieser bekommt die **Startspielmünze**. Nun könnt ihr anfangen!



SPIELABLAUF

Eine Partie verläuft über vier Jahreszeiten. In jeder Jahreszeit haben die Spieler gleich viele Spielzüge, deren Anzahl von der Spielerzahl abhängt. Am Ende jeder Jahreszeit erhalten die Spieler Weisheitspunkte für das Erfüllen der Zielkarten. Am Spielende erhält jeder Spieler **2 Weisheitspunkte für jeden Spielstein** in seinem Gorinto, der einem Schlüsselement entspricht.



Stelle sicher, dass du verstehst, wie die Zielkarten gewertet werden. Sie ändern sich nicht im Laufe einer Partie und werden am Ende jeder Jahreszeit gewertet. Das Errichten eines Gorinto, welches beide Ziele in sich vereint, wird dich deiner Suche nach Weisheit näher bringen. Auch die Schlüsselemente sind wichtig, sie werden aber nur einmal am Ende der Partie gewertet.

EIN SPIELZUG

Wähle einen der Elementsteine, die sich auf dem oberen oder linken Bereich des **Pfades** befinden. Bewege den Stein von seinem Startpunkt aus nun beliebig viele Felder in einer geraden Linie auf den **Berg** und lege ihn auf dem Zielfeld ab – dies ist entweder ein Stapel oder ein leeres Feld.

Nimm dir anschließend Elementsteine vom Berg, entsprechend des **Musters** sowie des **Verständnisses** für das soeben gelegte Element.

Lege die gesammelten Elementsteine auf die jeweiligen Stapel deines Spielertableaus. Danach ist der nächste Spieler am Zug.



Beispiel: Wählst du einen der Steine des oberen Pfades (hier den Windstein), kannst du ihn auf jedes der Felder seiner Spalte bewegen.

Wählst du einen Stein aus dem linken Pfad (hier den Erdstein), kannst du ihn auf jedes der Felder seiner Zeile bewegen.

VERSTÄNDNIS

Dein Verständnis über ein Element entspricht einer **Anzahl** von Steinen, die du nehmen **musst**, wenn du einen Elementstein dieser Art bewegst. Die Anzahl entspricht **1 plus der Summe aller Elementsteine dieser Art auf deinem Spielertableau**.



Beispiel: In deinem ersten Zug liegen keine Steine auf deinem Tableau. Dein Verständnis über alle fünf Elemente ist 1, somit nimmst du lediglich einen Stein, egal welche Art von Stein du bewegt hast.



Hast du zwei Feuersteine und einen Erdstein auf deinem Tableau, entspricht dein Verständnis des Feuers 3, dein Verständnis der Erde ist 2 und dein Verständnis der restlichen drei Elemente bleibt 1.

MUSTER

Jedes Element besitzt ein eigenes Muster, nach dessen Aufbau du dir Steine nehmen kannst, nachdem du einen Stein des entsprechenden Elements bewegt hast.



LEERE

Du kannst dir Steine nehmen, die **diagonal angrenzend** zu dem gesetzten Stein sind.



WIND

Du kannst dir Steine nehmen, die **orthogonal angrenzend** zu dem gesetzten Stein sind.



FEUER

Du kannst dir Steine nehmen, die in der **Spalte** des gesetzten Steins sind. (Nur aus der Spalte, nicht aus der Zeile! Die Ausrichtung des Spielbretts gibt vor, was Spalte und was Zeile ist!)



WASSER

Du kannst dir Steine nehmen, die in der **Zeile** des gesetzten Steins sind. (Nur aus der Zeile, nicht aus der Spalte! Die Ausrichtung des Spielbretts gibt vor, was Spalte und was Zeile ist!)



ERDE

Du kannst dir Steine aus dem Stapel nehmen, auf den du den Stein gesetzt hast. Achte auf Stapel mit einer Höhe von mehr als vier Steinen... das Platzieren eines Erdsteins bei hohem Verständnis des Elements kann dir mehr Steine einbringen als üblich!



WEITERE REGELN ZUM NEHMEN VON STEINEN

- Es ist nicht erlaubt, den Stein zu nehmen, den du in deinem Zug eingesetzt hast. Dieser verbleibt an seinem Platz und darf erst in folgenden Zügen genommen werden.
- Es darf immer nur der **oberste Stein** eines Stapels genommen werden und es ist nicht möglich, innerhalb eines Spielzugs zwei Mal vom selben Stapel zu nehmen - *Erde bildet hier eine Ausnahme! In den meisten Fällen können höchstens vier Steine innerhalb eines Zuges genommen werden, selbst mit hohem Verständnis über das betreffende Element.*
- Wenn du Steine mittels eines Erdsteins nimmst, darf **jeder** Stein des betreffenden Stapels gewählt werden, egal wo sich dieser innerhalb des Stapels befindet. Beim (Heraus-)Nehmen des Steins darf die vertikale Reihenfolge der verbleibenden Steine innerhalb des Stapels **nicht** verändert werden.
- Du **musst** so viele Steine nehmen, wie es dein Verständnis zulässt; du darfst **nicht** weniger Steine nehmen, als das Muster vorgibt.
- In manchen Spielsituationen, z.B. *bei der Wahl eines Randfeldes des Berges oder wenn Stapel völlig geleert wurden*, ist es möglich, dass weniger Steine vorhanden sind, als du nehmen musst. In diesem Fall nimmst du so viele Steine wie möglich - selbst wenn die Anzahl dann "null" beträgt.
- Wenn du Steine erhältst, kommt es manchmal vor, dass dein Verständnis **höher** ist als die vorhandene Anzahl von Steinen innerhalb des Musters. In diesem Fall nimmst du so viele Steine wie möglich.

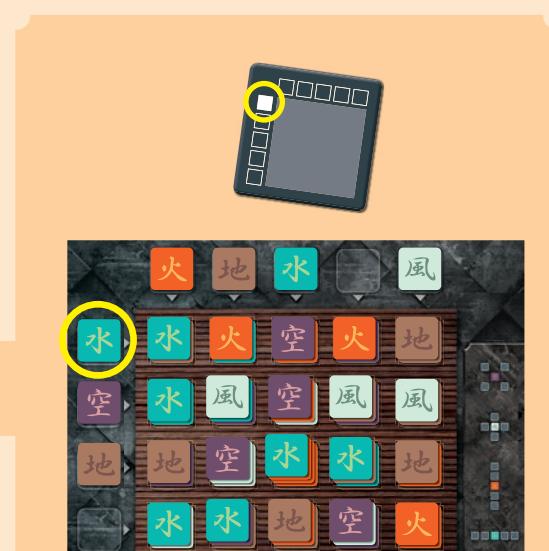
ANPASSUNGEN FÜR DAS SPIEL ZU ZWEIT

Beim Spiel zu zweit wird dein **erster Spielzug** in jeder Jahreszeit regulär durchgeführt. In den verbleibenden zwei Zügen jeder Jahreszeit wird *am Ende deines Zuges* ein **weiterer Stein** vom Pfad aus dem Spiel entfernt. Entscheidet euch vor dem Spiel für eine der folgenden Methoden:

Standardmethode: Vor dem Spiel werden die **Fuchsbaumarker** (aus der **Kitsune**-Variante, siehe S. 6-7) gemischt und als verdeckter Stapel bereit gelegt. Um zu bestimmen, welcher Stein aus dem Spiel kommt, decke einen Fuchsbaumarker auf und lege den darauf angezeigten Stein ab. Ist das Feld bereits leer, fahre mit dem Aufdecken der Marker fort, bis es möglich ist, einen entsprechenden Stein zu entfernen. Die Marker werden zu Beginn jeder Jahreszeit neu gemischt - oder wenn der Markerstapel leer ist.

Beispiel: Dieser Fuchsbaumarker zeigt an, dass der Wasserstein auf dem angezeigten Feld aus dem Spiel entfernt wird.

Taktische Methode: Die Fuchsbaumarker werden hierbei nicht genutzt, statt dessen **wählt** der Spieler am seinem Zugende einen Stein, der sich auf dem Pfad befindet, und entfernt ihn aus dem Spiel.



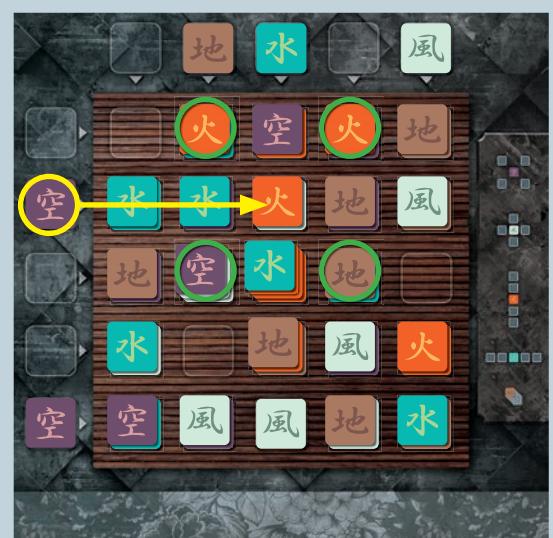
EIN ZUGBEISPIEL

Du entscheidest dich, den angegebenen Leerstein vom Pfad auf das markierte Feld des Berges zu legen. Dein Verständnis über Leere ist 3 (1 plus 2 Leersteine auf deinem Spielertableau), du kannst deshalb 3 der 4 Steine im Muster für Leere (diagonal an das grün umrandete Feld angrenzend) nehmen.

Du entscheidest dich für einen Feuer-, einen Erd- und einen Leerstein, die jeweils dein Verständnis über diese Elemente um 1 erhöhen.

Es gibt verschiedene Gründe, Steine zu nehmen:

- Zur Erhöhung des Verständnisses, um zukünftig mehr Steine nehmen zu können.
- Um die Bedingung einer der Zielkarten zu erfüllen, die am Ende jeder Jahreszeit gewertet werden.
- Um Schlüsselemente zu sammeln, die am Spielende gewertet werden.



ENDE EINER JAHRESZEIT

Nachdem alle Spieler ihren Zug beendet haben, werden die auf dem Pfad verbleibenden Steine gezählt. Falls die **Anzahl der Steine geringer ist als die Spielerzahl**, endet die aktuelle Jahreszeit. Andernfalls geht das Spiel in der aktuellen Jahreszeit weiter.

Bei 4 Spielern sind am Ende der Jahreszeit 2 Steine auf dem Pfad übrig. Bei 3 Spielern ist 1 Stein übrig. Bei 2 Spielern ist der Pfad leer.

Am Ende einer Jahreszeit werden **beide** Zielkarten gewertet. Auf jeder Zielkarte ist die Art der Wertung beschrieben. Bewege die Weisheitsmarker der Spieler im Wertungsbereich um die Anzahl der erhaltenen Weisheitspunkte weiter.

- Die meisten Zielkarten ermöglichen den Spielern, unabhängig voneinander zu werten. Bei einigen müssen die Spieler ihre Stapel untereinander vergleichen.
- Falls eine Zielkarte angibt, dass ein Stapel "gewertet" werden soll, erhältst du soviele Weisheitspunkte wie Steine im entsprechenden Stapel sind. Die Elemente, die auf dem Spielertableau aufgedruckt sind, zählen nicht.



Falls du 50 Punkte auf der Weisheitsleiste überschreitest, lege deinen *Marker für hohe Weisheit* mit der Seite +50 an den Beginn der Leiste.

Falls du 100 Punkte überschreitest, drehe den Marker für hohe Weisheit auf die Seite +100.

Wertungsbeispiel am Ende einer Jahreszeit

Du hast folgende Steine:

3 Leere, 0 Wind, 3 Feuer, 1 Wasser und 1 Erde.

Durch die erste Zielkarte wertest du jeden Stapel, der die gleiche Höhe wie einer oder mehrere deiner anderen Stapel hat. Es werden also dein Leere- und Feuerstapel (jeweils 3 Weisheitspunkte), sowie dein Wasser- und Erdstapel (jeweils 1 Weisheitspunkt) gewertet. Summe für dieses Ziel: **8 Weisheitspunkte**.

Durch die zweite Zielkarte wertest du deinen höchsten Stapel einfach und deinen niedrigsten Stapel (der aus mindestens einem Stein besteht) doppelt. Deine höchsten Stapel sind Leere und Feuer (jeweils 3 Steine). Du wertest also einen der beiden für 3 Weisheitspunkte. Deine niedrigsten Stapel sind Wasser und Erde (jeweils 1 Stein). Du wertest einen der beiden doppelt und erhältst 2 Weisheitspunkte.

Für beide Ziele zusammen erhältst du in dieser Jahreszeit also **13 Weisheitspunkte**.



Wenn alle Spieler ihre Wertung abgeschlossen haben, bereitest du die neue Jahreszeit mit den folgenden Schritten vor:

1. Bewege den Jahreszeitenmarker auf das nächste Feld der Jahreszeitenleiste. Falls er sich bereits auf dem letzten Feld (*Winter*) befand, endet das Spiel; überspringe den Rest der Schritte und mache bei **Spielende** weiter.
2. Falls sich noch Steine auf dem Pfad befinden, **entferne sie aus dem Spiel**. Ziehe dann 10 neue zufällige Steine aus dem Beutel und lege je einen auf die Felder des Pfades.
3. Gib die Startspielmünze an den Spieler mit der niedrigsten Punktzahl weiter. Bei einem Gleichstand geht die Münze im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler mit der niedrigsten Punktzahl. Nun beginnt die neue Jahreszeit!

SPIELENDE

Nach der Wertung der vierten und letzten Jahreszeit endet das Spiel. Es findet nun eine letzte Wertung statt, die auf den **Schlüsselementkarten** basiert. Jeder Spieler erhält (für **jede** Schlüsselementkarte) 2 Weisheitspunkte für jeden Stein in seinem Besitz, der dem Element entspricht, und bewegt seinen Weisheitsmarker entsprechend weiter.

Es gewinnt der Spieler mit den meisten Weisheitspunkten.

Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler, der die wenigsten Steine auf seinem Spielertableau hat. Gibt es auch hier einen Gleichstand, sind alle am Gleichstand beteiligten Spieler glückliche Gewinner!

KITSUNE SOLO-VARIANTE FÜR GORINTO

Entwickelt von Richard Yaner & David Turczi

In der Solo-Variante für Gorinto bekommst du es mit dem schlauen **Kitsune** zu tun. Kitsune sind mächtige und boshafte Geisterwesen, die oft die Form eines Fuchses mit mehreren Schwänzen annehmen. Vielleicht kannst du diesen unvorhersehbaren Gegner ja überlisten.

ZUSÄTZLICHES SPIELMATERIAL

5 KITSUNEMARKER



Rückseite Vorderseiten
1-5

10 FUCHSBAUMARKER



Rückseite Vorderseiten

1 KITSUNE-MÜNZE



Kopf auf der Vorderseite
Schwanz auf der Rückseite

5 BEWEGUNGSMARKER



Rückseite Vorderseiten
1-5

1 KOPFMARKER 1 SCHWANZMARKER



UNTERSCHIEDE ZUM NORMALEN AUFBAU

1. Bereite den Wertungsbereich wie im normalen Spiel vor. Verwende das Spielertableau und den Weisheitsmarker einer Farbe für dich und einer anderen Farbe für den Kitsune.
2. Entferne die Zielkarten mit der Markierung "C" aus dem Zielstapel; sie werden im Solospiel nicht verwendet.
3. Bereite die Zielkarten und die normalen Schlüsselementkarten wie im normalen Spiel vor. Ziehe **2 weitere** aus den 3 verbliebenen Schlüsselementkarten und lege sie **unter den Wertungsbereich**. Dieses sind die **Kitsune-Schlüsselemente**.
4. Bereite den Berg wie im normalen Spiel vor (*wähle eine beliebige Landschaft*), der Pfad wird aber wie im **folgenden Abschnitt** gefüllt.

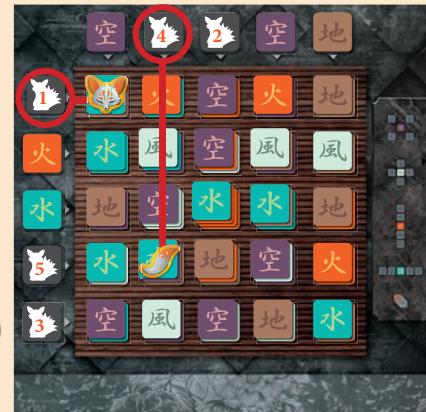
AUFBAU DES PFADES

1. Mische die 10 Fuchsbaumarker sowie die 5 Kitsunemarker und bilde jeweils verdeckte Stapel. Decke jeweils den obersten Fuchsbaum- und Kitsunemarker auf. Der Fuchsbaumarker zeigt dir, wohin du den Kitsunemarker auf dem Pfad legen musst. Wiederhole diesen Vorgang 4 weitere Male, bis **alle 5 Kitsunemarker** auf dem Pfad liegen. Lege die restlichen Fuchsbaumarker für die spätere Verwendung beiseite.
2. Ziehe nacheinander zufällige Elementsteine aus dem Beutel, um die übrigen Felder des Pfades zu füllen.



VORBEREITUNG DER BEWEGUNG

1. Mische alle 5 Bewegungsmarker und bilde einen verdeckten Stapel neben dem Spielplan. Legt den obersten Marker beiseite, ohne ihn anzusehen. Es bleiben 4 Bewegungsmarker übrig, exakt so viele, wie für die Partie benötigt werden.
2. Ziehe einen Bewegungsmarker vom Stapel und lege den Kopfmarker auf die Zeile oder Spalte des Kitsunemarkers mit der angegebenen Zahl, so viele Felder vom Pfad entfernt wie die Zahl angibt. Beispiel: Falls du den Marker mit der Zahl 2 aufdeckst, legst du ihn 2 Felder weit in die Reihe oder Spalte mit dem Kitsunemarker 2 auf dem Pfad. Wiederhole dieses mit dem Schwanzmarker.



SPIELABLAUF

Der Kitsune und du seid abwechselnd an der Reihe. Ihr erhaltet pro Runde drei Züge, die du beginnst. Du führst deinen Zug normal aus. *Du darfst nur Elementsteine auf dem Pfad wählen, keine Kitsunemarker.*

Der Kitsune führt seinen Zug dann wie unten beschrieben durch. *Wichtig: Ein Stapel, auf dem ein Kopf- oder Schwanzmarker liegt, darf von dir normal verwendet werden. Falls du einen Stein auf diesen Stapel bewegst (oder einen Stein davon nimmst), ignoriere den Kopf-/Schwanzmarker und lege ihn danach wieder auf den Stapel, so dass er immer oben bleibt.*



DER ZUG DES KITSUNE

Wirf die Kitsunemünze, um den Kitsune zu aktivieren. Die Kopfseite aktiviert den Kopf, die Schwanzseite aktiviert den Schwanz.

Je nach Position des aktivierten Markers passiert eins von zwei möglichen Dingen:

1. **Falls er sich auf einem Elementstein befindet**, nimmt sich der Kitsune Steine gemäß des **Musters des Steins mit maximalem Verständnis**, also so viele Steine wie möglich.

- Bei Leere nimmt er die obersten Steine aller 4 diagonal angrenzenden Felder.
- Bei Wind nimmt er die obersten Steine aller 4 orthogonal angrenzenden Felder.
- Bei Feuer nimmt er die obersten Steine jedes anderen Feldes der Spalte.
- Bei Wasser nimmt er die obersten Steine jedes anderen Feldes der Reihe.
- Bei Erde nimmt er alle anderen Steine des Stapels.

2. **Falls er sich auf einem leeren Feld befindet**, aktiviert der Kitsune seine magischen Kräfte und nimmt sich das Element, das auf dem Berg (von oben gesehen) am häufigsten sichtbar ist. *Beispiel: Falls 7 Feuer, 6 Wasser, 5 Leere, 5 Erde und 2 Wind sichtbar sind, nimmt er sich die 7 Feuersteine.*

- Falls es zu einem Gleichstand des häufigsten Elements kommt, bevorzugt der Kitsune ein **Kitsune Schlüsselement** gegenüber einem **normalen Schlüsselement** und ein normales Schlüsselement gegenüber einem Element, das keine Punkte bringt. Ist auch dieses gleich, bevorzugt der Kitsune Elemente in der Gorintoreihenfolge (von oben nach unten).

Falls noch Bewegungsmarker auf dem Stapel sind, **bewegt** sich der **aktivierte Marker** (Kopf **oder** Schwanz, nicht beide). Ziehe einen Bewegungsmarker vom Stapel und bewege den Marker wie bei Spielauftakt in die Reihe oder Spalte des Kitsunemarkers mit der angegebenen Zahl. *Beispiel: Der Schwanz wurde aktiviert und du ziehst den Bewegungsmarker mit der Zahl 4. Bewege den Schwanzmarker 4 Felder vom Pfad entfernt in die Reihe oder Spalte mit dem Kitsunemarker 4 auf dem Pfad.*

Falls **keine** Bewegungsmarker übrig sind, endet die Jahreszeit.

ENDE EINER JAHRESZEIT

1. **Du** erhältst wie im normalen Spiel Weisheitspunkte gemäß der Zielkarten.
2. Der Kitsune erhält für Zielkarten **keine** Punkte. Er erhält **1 Weisheitspunkt** für jeden seiner Elementsteine, der einem **normalen Schlüsselement** entspricht und **3 Weisheitspunkte** für jeden seiner Elementsteine, der einem **Kitsune Schlüsselement** entspricht. Bewege seinen Weisheitsmarker entsprechend weiter.
3. Entferne alle Elementsteine, die sich noch auf dem Pfad befinden, und baue danach den Pfad wie in *Aufbau des Pfades* beschrieben erneut auf.
4. Führe die **Vorbereitung der Bewegung** wie zu Spielbeginn durch.

SPIELENDE

Das Spiel endet, nachdem die vierte Jahreszeit beendet und gewertet wurde.

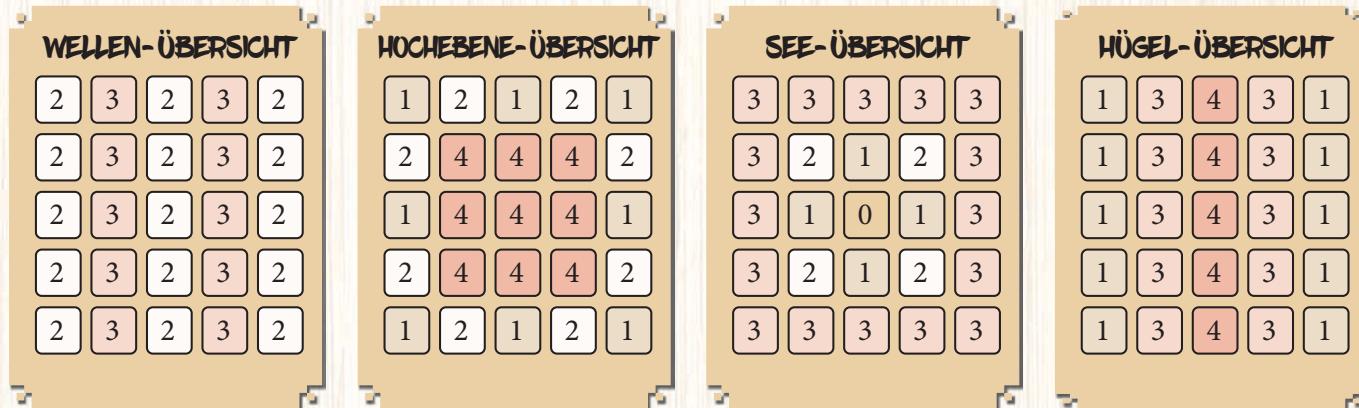
Der Kitsune erhält zu Spielende keine weiteren Punkte, du erhältst aber Weisheitspunkte für deine Schlüsselementsteine:

- Im Schwierigkeitsgrad "Normal" erhältst du **3 Weisheitspunkte** für jeden deiner Schlüsselementsteine.
- Im Schwierigkeitsgrad "Experte" erhältst du **2 Weisheitspunkte** für jeden deiner Schlüsselementsteine.
- *Du erhältst niemals Punkte für Kitsune Schlüsselemente.*

Falls du mehr Weisheitspunkte als der Kitsune hast, hast du den berüchtigten Schurkengeist besiegt und gewinnst das Spiel!

LANDSCHAFTSVARIANTEN

Als interessante Abwechslung (*in jedem Spielmodus*) kannst du eine dieser Landschaftsvarianten ausprobieren. Die unterschiedlichen Höhen der Stapel des Berges eröffnen neue Möglichkeiten beim Sammeln von Steinen, die neue Herausforderungen bieten.



RÜCKSICHTSVOLLE ZUGREIHENFOLGE

Diese Variante für die Zugreihenfolge ist etwas aufwendiger, macht das Spiel mit 3-4 Spielern aber für alle Mitspieler etwas fairer. Die Startspielermünze wird hierbei **nicht** verwendet; das Spiel läuft nicht im Uhrzeigersinn.

Stattdessen werden die nummerierten **Kitsunemarker** der Solo-Spielvariante verwendet (beim Spiel mit 3 Spielern verwendest du die Marker 1-3, beim Spiel mit 4 Spielern die Marker 1-4). Während des Spielaufbaus werden die Marker zufällig an die Spieler verteilt; die Spieler agieren dann in der Reihenfolge ihrer Marker, nicht im Uhrzeigersinn. Am Ende jeder Jahreszeit werden die Marker neu verteilt: der Spieler mit den **niedrigsten** Weisheitspunkten erhält die 1, der nächste die 2, usw. *Im Falle eines Gleichstandes ist der Spieler, der in der vorigen Jahreszeit später am Zug war, nun früher dran.*



TEAMVARIANTE

Lust auf eine Variante für 4 Spieler? Probiere diese **Teamvariante** aus, bei der du gemeinsam mit einem Partner versuchst, die meisten Weisheitspunkte zu erreichen! Es gibt bei dieser Variante die folgenden Unterschiede zum normalen Spiel:

UNTERSCHIEDE BEIM SPIELAUFBAU

1. Sitze deinem Partner **gegenüber**. Deine Gegner sitzen links und rechts von dir.
2. Lege nur einen Weisheitspunktmarker pro Team auf den Wertungsbereich; mit ihm wird euer gemeinsamer Punktestand markiert.
3. **Statt** 2 Zielkarten auf den Wertungsbereich zu legen, wird jeweils eine zufällige Zielkarte zwischen je 2 Spieler gelegt. **Kein** Spieler darf dabei zwischen zwei Zielkarten sitzen, die denselben **Konfliktbuchstaben** zeigen. Falls dies der Fall ist, wird die zuletzt gelegte Karte abgelegt und stattdessen eine neue Karte gezogen. Am Ende sollten 4 Zielkarten im Spielbereich liegen. *Für jeden Spieler gelten nur die Karten, zwischen denen er sitzt.*

*Dieser Spieldurchgang führt dazu, dass du dir jeweils ein Ziel mit einem Gegner teilst, **keines** jedoch mit deinem Partner.*

UNTERSCHIEDE BEIM SPIELABLAUF

1. Immer wenn du in deinem Zug mehr als 1 Stein einsammelst, **musst** du deinem Partner einen der gesammelten Steine **abgeben**.
2. Am Ende jeder Jahreszeit erhält jeder Spieler Punkte für die Zielkarten, die **links und rechts** von ihm liegen. Die Punktzahl beider Partner wird mit dem gemeinsamen Weisheitsmarker markiert.
3. Am Ende des Spiels erhalten beide Partner Weisheitspunkte für die Schlüsselementsteine, die sie gesammelt haben, und erhöhen dementsprechend den gemeinsamen Punktestand. Das Team mit den meisten Weisheitspunkten gewinnt das Spiel!

MITWIRKENDE

AUTOR

RICHARD YANER

GRAFIKEN & REGELBUCH

JOSHUA CAPPEL

CO-DESIGN

SOLO-VARIANTE

DAVID TURCZI

DEUTSCHE ÜBERSETZUNG

MARKUS WIENHÜFER
& MARKO TATGE

REDAKTION

MARC SPECTER

3D MODELL

HERIBERTO MARTINES

MARCUS KIRK

BERATER IN KULTURELLEN FRAGEN

JEREMY ROBINSON

ENTWICKLUNG

BRUCE MILLER

LAUREN WOOLSEY

Ricky dankt: Meiner wundervollen Frau und Hauptspieletesterin Ashley Yaner, sowie Tim Mickelson und Mike Fowler, die unzählige Iterationen dieses Spiels ausprobiert haben. Zusätzlich danke ich der Colorado Game Designers Guild für das Spieltesten und wertvolle Anmerkungen, sowie Heather Newton, die das Potential dieses Spiels früh erkannt hat und eine große Hilfe war.

Marc dankt: Unseren Kickstarter Backern, die dieses Projekt möglich gemacht haben. Er dankt außerdem allen links aufgeführt Menschen, deren Zeit und Talent er nicht besitzt. Eure Unterstützung und Bemühungen bedeuten uns alles.



Herausgegeben von

Grand Gamers Guild

©2020 Alle Rechte vorbehalten

www.grandgamersguild.com