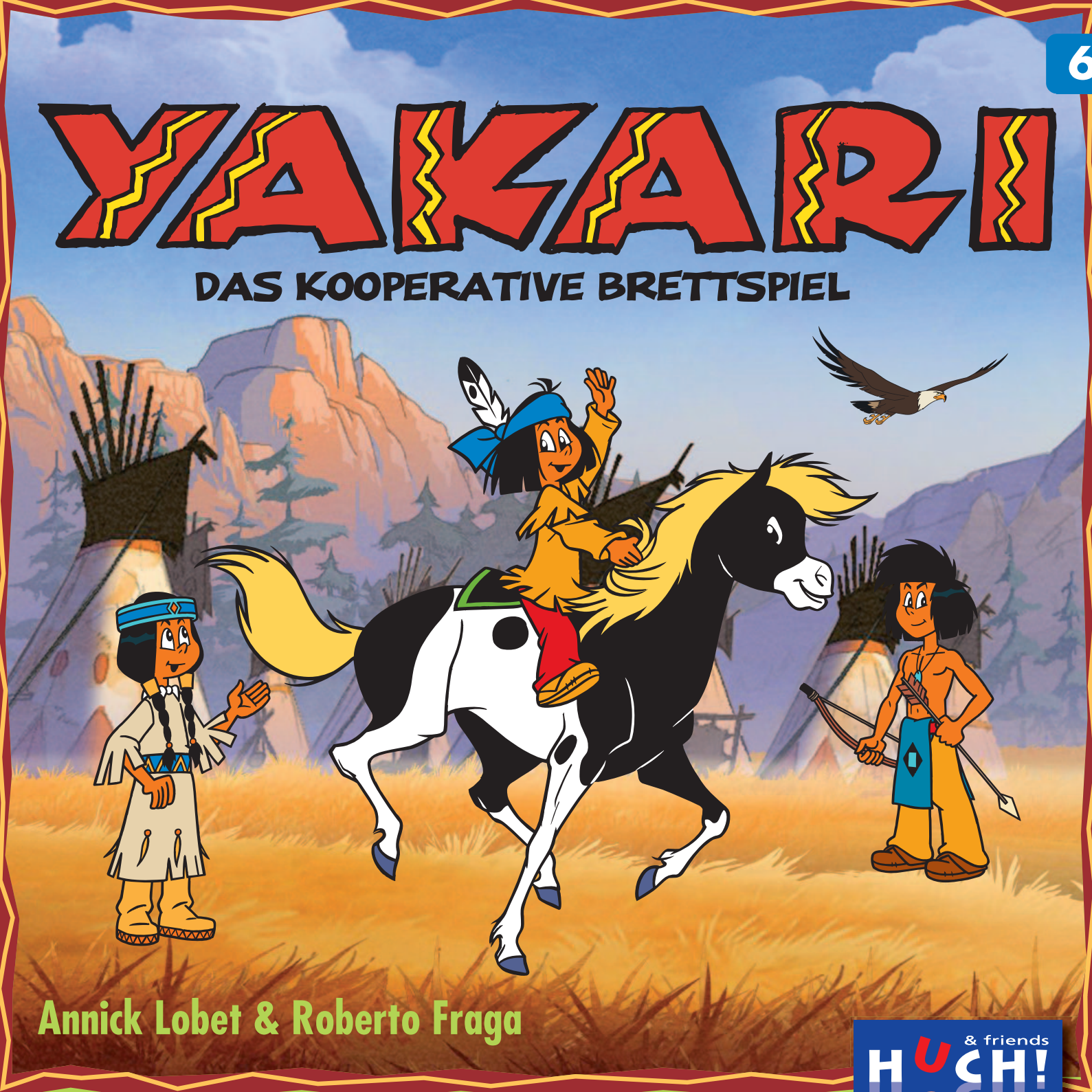
6+

YAKARI

DAS KOOPERATIVE BRETTSPIEL



Annick Lobet & Roberto Fraga

HUCH! & friends

YAKARI

DAS KOOPERATIVE BRETTSPIEL

Für 1-6 Spieler ab 6 Jahren

INHALT:
5 SPIELFIGUREN MIT STANDFÜSSCHEN
1 SPIELPLAN
1 AKTIONSTAFEL
1 WÜRFEL
1 HOLZSCHEIBE
1 SANDUHR

SPIELZIEL

Yakari und seine Freunde Kleiner Donner, Regenbogen, Kleiner Dachs und Großer Adler machen einen Ausflug in die Wildnis. Da gibt es viel zu entdecken: Flüsse, Wasserfälle, Berge, Wälder und Täler. Natürlich mussten sie den Stammesältesten, Stiller Fels und Schnelle Schildkröte versprechen, bei Einbruch der Nacht wieder zu Hause zu sein. Doch o weh! Vor lauter Herumtollen haben die fünf Freunde völlig die Zeit vergessen! Jetzt liegt es an euch. Könnt ihr Yakari und seinen Freunden dabei helfen, dass alle doch noch rechtzeitig ins Dorf kommen? Gewinnt ihr den Wettlauf gegen die Zeit?

SPIELVORBEREITUNG

Vor dem **ersten** Spiel: Entfernt vorsichtig die Aktionstafel und die 5 Spielfiguren aus der Papptafel. Steckt anschließend jede Figur in eines der beigelegten Standfüßchen.
Vor **jedem** Spiel: Legt den Spielplan in die Tischmitte und stellt die 5 Freunde auf das Startfeld oben rechts. Anschließend einigt ihr euch, mit welchem Schwierigkeitsgrad ihr spielen wollt.

- **A - Für kleine Indianerkinder (Leicht)**
  Spielt ihr das Spiel zum ersten Mal, steht die Sanduhr hier.
- **B - Für erfahrene Jäger (Mittel)**
  Wenn ihr eine größere Herausforderung wollt, steht die Sanduhr hier.
- **C - Für weise Stammesälteste (Schwer)**
  Seid ihr tapfere Indianer, die auch verlieren können, steht die Sanduhr hier.

Der zappeligste Spieler wird Startspieler und legt die Aktionstafel, die Holzscheibe und den Würfel griffbereit vor sich ab. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

SPIELVERLAUF

Stellt die abgelaufene Sanduhr je nach gewünschtem Schwierigkeitsgrad auf das entsprechende Spielfeld (A, B oder C). Dann dreht ihr die Sanduhr um. Sobald der Sand anfängt zu rieseln, beginnt der Wettlauf gegen die Zeit!

Wenn du am Zug bist, musst du den 5 Freunden (Yakari, Kleiner Donner, Regenbogen, Kleiner Dachs und Großer Adler) dabei helfen, rechtzeitig vor Einbruch der Dunkelheit zurück ins Dorf zu gelangen.

Ein Spielzug läuft immer in dieser Reihenfolge ab:

- **Sanduhr prüfen**
- **Aktionswürfel, Aktionstafel und Holzscheibe einsetzen**
- **Aktionen auf dem Spielplan ausführen**

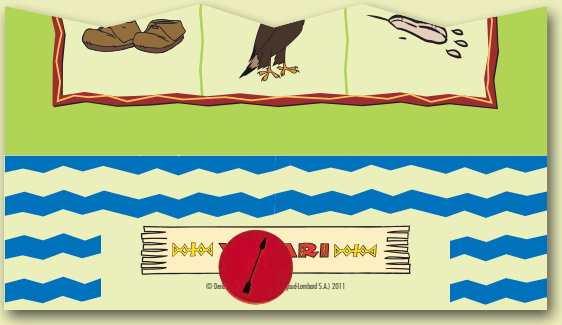
Sanduhr prüfen

Behaltet stets die Sanduhr im Auge. Ist sie abgelaufen, müsst ihr die Sanduhr sofort umdrehen und sie 1 Spielfeld weiter in Richtung des Dorfes ziehen.
Achtung: Wenn die Sanduhr dabei auf ein Spielfeld gezogen wird, auf dem mindestens eine Figur steht, habt ihr das Spiel **sofort** verloren!
Wird die Sanduhr auf ein Spielfeld gezogen, auf dem sich nur der Späher befindet (siehe „Schuhe" unter „Aktionen auf dem Spielplan ausführen" auf der nächsten Seite), habt Ihr noch eine Chance. Ihr verliert das Spiel erst dann, wenn die Sanduhr den Späher **überholt**.

Aktionswürfel, Aktionstafel und Holzscheibe einsetzen

Nachdem du die Sanduhr überprüft hast, würfelst du mit dem Aktionswürfel. Darauf sind 6 Farben zu sehen: Blau, Gelb, Grün, Rot, Schwarz und Weiß. Je nach gewürfelter Farbe musst du anschließend die entsprechende Aktion mit der Aktionstafel und der Holzscheibe ausführen:

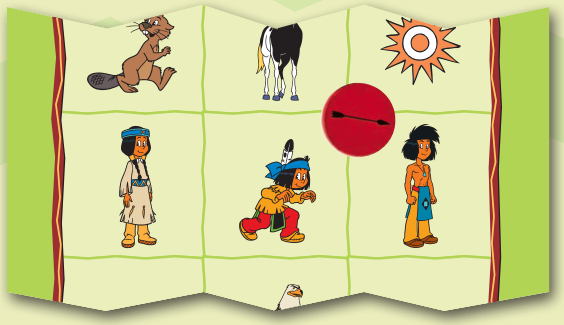
- **Blau** – Lege die Holzscheibe auf den Yakari-Schriftzug. Jetzt puste die Scheibe auf das von dir gewünschte Aktionsfeld. Du darfst auch mehrfach pusten, aber dein Mund muss dabei hinter der Aktionstafel bleiben!
- **Gelb** – Nimm die Holzscheibe in die Hand und lasse sie aus etwa 15 cm Höhe auf das von dir gewünschte Aktionsfeld auf der Aktionstafel fallen.
- **Grün** – Lege die Holzscheibe auf den Yakari-Schriftzug. Schnipse sie anschließend auf das von dir gewünschte Aktionsfeld.
- **Rot** – Lege die Holzscheibe auf den Yakari-Schriftzug. Lege deinen Finger darauf. Schiebe die Holzscheibe nun mit etwas Schwung an, so dass sie auf das von dir gewünschte Aktionsfeld rutscht. Dabei darf dein Finger nicht über den Yakari-Schriftzug hinausgehen!
- **Schwarz** – Nimm die Holzscheibe in die Hand und wirf sie wie einen Frisbee auf das von dir gewünschte Aktionsfeld auf der Aktionstafel. Dabei darf deine Hand nicht über den Yakari-Schriftzug hinausgehen!
- **Weiß** – Lege die Holzscheibe auf den Yakari-Schriftzug. Nimm anschließend die Aktionstafel in beide Hände, halte sie ein wenig schräg und versuche vorsichtig, die Holzscheibe auf das von dir gewünschte Aktionsfeld rutschen zu lassen.



Wichtig: Wenn ihr bei eurer Aktion die Holzscheibe auf dem Yakari-Schiftzug platziert, darf sie nicht über dessen obere Kante hinausragen. Wie hier abgebildet, ist es richtig.

Anschließend prüft ihr, wo die Holzscheibe liegt:

- **Genau auf einem einzigen Aktionsfeld** – Führt die entsprechende Aktion aus (siehe nächste Seite „Aktionen auf dem Spielplan ausführen").
- **Zwischen mehreren Aktionsfeldern** – Es gilt das Aktionsfeld, auf das der Pfeil zeigt (siehe Abbildung unten). Zeigt der Pfeil genau zwischen zwei Aktionsfelder, darfst du dir eines davon aussuchen. Führe anschließend die entsprechende Aktion aus.
- **Auf keinem Aktionsfeld** – Insgesamt hast du 3 Versuche, um die Holzscheibe auf ein Aktionsfeld zu bringen. Liegt sie also auf keinem Aktionsfeld, hast du nur noch 2 Versuche, um den 5 Freunden mit einer Aktion zu helfen. Hast du alle 3 Versuche verbraucht, ohne dass die Holzscheibe eines der 9 Aktionsfelder berührt, musst du sofort die Sanduhr umdrehen und sie 1 Feld weiter in Richtung des Dorfes ziehen!
  Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.
- **Vor oder auf den blauen Zackenlinien** – Du darfst erneut die Aktion mit der Holzscheibe ausführen, ohne dass du einen Versuch verbrauchst.



Bleibt die Holzscheibe nach eurer Aktion auf mehreren Aktionsfeldern liegen, gilt das Feld, auf das die Pfeilspitze weist. Im hier abgebildeten Fall ist es das Aktionsfeld „Kleiner Dachs".

Aktionen auf dem Spielplan ausführen

- **Yakari, Kleiner Donner, Regenbogen, Kleiner Dachs oder Großer Adler** – Ziehe die jeweilige Figur sofort 1 Feld weiter in Richtung des Dorfes. Ist sie schon im Dorf, darfst du eine beliebige andere Figur 1 Spielfeld weiter ziehen.

- **Biber** – Rücke die am weitesten zurückliegende Figur zur nächsten Figur vor. Sind mehrere Figuren an letzter Stelle, darfst du nur eine davon nach vorn ziehen! Sind alle Figuren auf dem gleichen Spielfeld, darfst du eine beliebige Figur 1 Feld nach vorn ziehen.

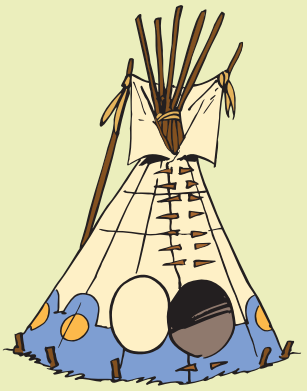
- **Sonne** – drehe sofort die Sanduhr um. Achtung: Sie bleibt auf dem Spielfeld, auf dem sie gerade steht und rückt **nicht** voran!

- **Fährte** – Benutze mit einer Figur, die auf einem Spielfeld mit Schleichweg steht, die Abkürzung. Die Figur folgt dabei der geheimnisvollen Fährte zum mit ihr verbundenen Spielfeld. Steht keine Figur auf einem Spielfeld mit Schleichweg, so passiert leider nichts.

Die Fährte kennzeichnet einen Schleichweg. Hier könnt ihr die Abkürzung benutzen.

- **Schuhe** – Mache eine Figur deiner Wahl zum Späher und schicke sie auf die Suche nach einem schnelleren Nachhauseweg. Lege dazu eine Figur deiner Wahl auf ihrem aktuellen Spielfeld so auf den Plan, dass der grüne Hintergrund nach oben weist.
  Der Späher kann wie alle anderen Figuren voran gezogen werden. Der Vorteil des Spähers ist, dass er euch etwas mehr Zeit gibt, wenn die Sanduhr schon knapp hinter dieser Figur ist! Denn wenn der Späher von der Sanduhr eingeholt wird, habt ihr noch eine letzte Chance. Ihr verliert das Spiel erst dann, wenn die Sanduhr den Späher **überholt**.
  Achtung: Es kann immer nur einen Späher geben! Landet die Holzscheibe erneut auf dem Aktionsfeld mit den Schuhen, müsst ihr eine andere Figur zum **neuen** Späher machen. Der bisherige Späher wird wieder aufgerichtet. Steht diese Figur nun auf dem gleichen Feld wie die Sanduhr, habt ihr sofort verloren!

Hast du erfolgreich eine Aktion auf dem Spielplan ausgeführt, ist der nächste Spieler am Zug.



SPIELENDE

Das Spiel kann auf folgende Arten enden:

Die Spieler gewinnen, wenn…

- alle 5 Freunde im Dorf angekommen sind oder
- 4 Freunde im Dorf sind und der fünfte Freund als Späher (liegende Figur) unterwegs ist.

Die Spieler verlieren, wenn…

- die Sanduhr auf ein Spielfeld zieht, auf der eine Figur steht oder
- die Sanduhr den Späher (liegende Figur) überholt.

Made in Germany

© 2011 HUCH! & friends
www.huchandfriends.de

Vertrieb:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

Autoren:
Annick Lobet und Roberto Fraga
Gestaltung: Volker Maas /
HUCH! & friends

© Derib + Job – Le Lombard
(Dargaud-Lombard S.A.) 2011
Licensed by: EL Euro Lizenzen,
D-80331 München

LE LOMBARD
BRUXELLES

HUCH! & friends