

ANDREAS STEDING

STROGANOV

ILLUSTRATIONEN VON MACIEJ JANIK



EINFÜHRUNG



Im 16. Jahrhundert erregte eine Familie von Kaufleuten und Unternehmern namens Stroganov die Aufmerksamkeit und erlangte die Gunst des Zaren. Er wollte ihren Reichtum und ihre Macht nutzen und gewährte den Stroganovs Länder und Privilegien, mit denen sie ihre Unternehmungen ausbauen konnten. Gegen Ende des Jahrhunderts benötigte der Zar die Hilfe der Stroganovs, um die russische Einflussphäre auf Sibirien, der weiten Landschaft jenseits des Uralgebirges, auszudehnen. Dies und die Eroberung des Landes hatte sich zuvor als äußerst kompliziert erwiesen. Die Stroganovs jagten und tauschten Pelze in der Region und rekrutierten Kosaken in ihren Dienst. Ein Weg nach Osten war geöffnet ...

In Stroganov seid ihr Mitglieder dieser mächtigen Familie und drängt eure Kosakenjäger dazu, den Osten in Richtung Sibirien zu erkunden. Bei schönem Wetter im Frühling, Sommer und Herbst suchen eure Kosaken nach wertvollen Pelzen und errichten Außenposten. Auf ihrer Reise sammeln sie Geschichten, die sich bei ihrer Rückkehr im Winter in der Heimat zu Liedern wandeln. Euer wachsender Einfluss auf die Entwicklung Russlands hängt stets von der Gunst des Zaren ab. Erfüllt seine Wünsche in Sibirien, um Macht zu erhalten und dem Namen Stroganov zur Ehre zu gereichen!

IMPRESSUM

AUTOR: Andreas Steding • **ILLUSTRATIONEN:** Maciej Janik • **PROJEKTLEITUNG:** Rudy Seuntjens
SPIELENTWICKLUNG: Seb Van Deun • **KÜNSTLERISCHE LEITUNG & DESIGN:** Rafaël Theunis
EINLAGEN: Meeplemaker • **REDAKTION:** Amanda Erven • **QUALITÄTSKONTROLLE:** Eefje Gielis • **LOGISTIK:** Wim Goossens • **DEUTSCHE ÜBERSETZUNG & LEKTORAT:** Alexander Lauck & Frank Thuro für The Geeky Pen



Der Autor bedankt sich bei Christwart Conrad und allen Mitspielern der Göttinger Spielegruppe, die immer so viel Geduld beim Testen seiner verschiedenen Prototypen haben.

Falls es Probleme mit diesem Spiel gibt, wende dich bitte an den Anbieter, bei dem du es gekauft hast, oder kontaktiere unseren Kundenservice unter: www.gamebrewer.com/customer-service

SPIELMATERIAL



1 Spielbrett



1 Startplättchen



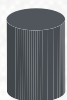
26 Landschaftsplättchen



6 Startfelle



76 Felle



1 Jahreszeitenmarker



1 Beutel

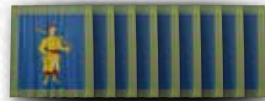


Wertigkeit 1

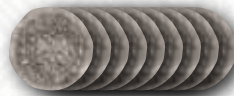


Wertigkeit 3

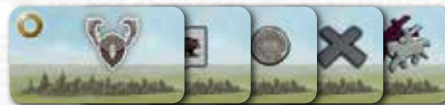
40 Pferde



20 Banner



20 Münzen



5 Dorfplättchen



16 Jurteplättchen



20 Liedplättchen



16 Tigermarker



37 Wunschkarten des Zaren



18 Automa-Karten (Solospiel)



1 Doppelseitiges Solo-Tableau



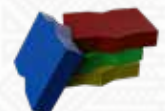
4 Doppelseitige Tableaus*



4 Kosakenfiguren*



4 Geschichtenmarker*



4 Trophäenmarker*



4 Siegpunktmarker*



20 Außenposten*

- 1 Legt das **Spielbrett** in die Mitte. Legt danach das **Startplättchen** auf das entsprechende Feld.
- 2 Mischt die 5 **Landschaftsplättchen** mit einem „S“ und legt sie offen auf die ersten 5 Felder rechts vom Startplättchen. Mischt die restlichen Landschaftsplättchen und legt 7 weitere rechts neben die bereits ausgelegten. Nun liegt eine Reihe von 12 Landschaftsplättchen offen aus. Legt die übrigen Landschaftsplättchen verdeckt als Nachziehstapel neben das Spielbrett.

- 3 Mischt die 6 Startfelle und zieht 1 davon zufällig. Legt dieses auf das Aktionsfeld Handel (3a). Legt jeweils 1 der restlichen 5 Startfelle offen auf die entsprechenden Felder der Regionen des Spielbretts. Legt sie vom niedrigsten zum höchsten Wert von links nach rechts aus. Diese 5 Felle der Regionen zeigen die Kosten der erweiterten Aktionen jeder Region an (siehe Seite 8).

Alternativer Spielaufbau: Sobald ihr das Spiel besser kennt, dürft ihr die 5 Felle der Regionen auch zufällig in beliebiger Reihenfolge auslegen. Bei euren ersten Spielrunden ist das aber nicht empfohlen.

- 4 Legt die 76 **Fellmarker** in den **Beutel** und mischt sie durch. Zieht Fellmarker für jedes der 12 Landschaftsplättchen und legt sie offen auf die entsprechenden Felder. Lasst bei weniger als 4 Personen die Felder mit der „4“ frei. Sortiert die Marker nach ihrem Wert, sodass der niedrigste Wert oben liegt. Legt auf dem letzten (12.) Landschaftsplättchen **1 Tigermarker neben den Fellmarker mit dem höchsten Wert**.

- 5 Zieht 6 Felle aus dem Beutel und legt sie offen in den Markt.

- 6 Mischt die 5 **Dorfplättchen** und legt jeweils 1 davon auf das entsprechende Feld der 5 Regionen des Spielbretts.

- 7 Trennt die „A“- und „B“-**Jurteplättchen**. Mischt sie separat und legt 1 „A“-Plättchen offen auf das entsprechende Feld der 5 Regionen des Spielbretts. Legt die restlichen „A“-Jurteplättchen auf die „B“-Jurteplättchen und legt den so gebildeten Stapel auf das entsprechende Lagerfeld des Spielbretts.

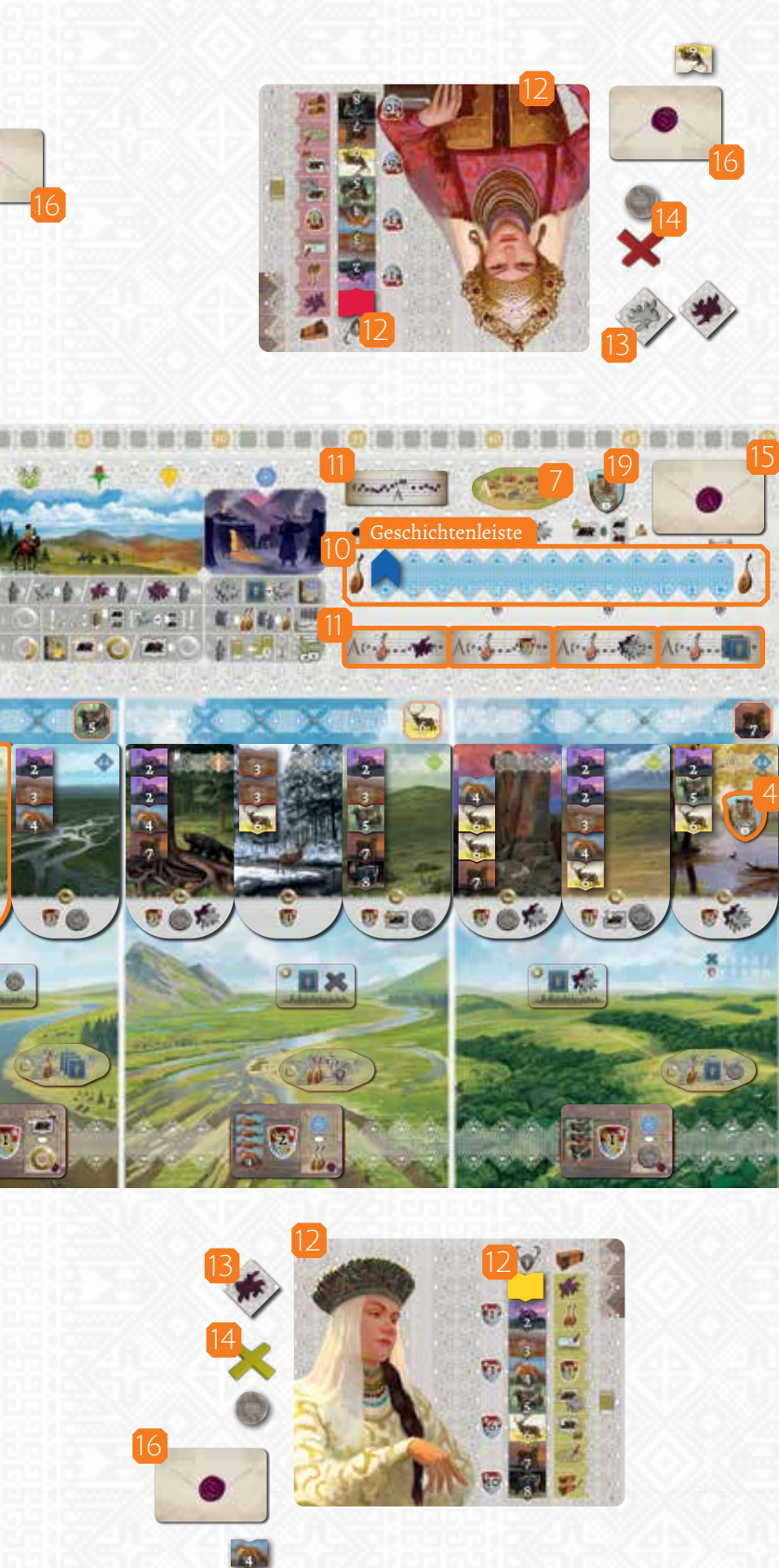
- 8 Wählt alle 1 Spielfarbe und nehmt euch den entsprechenden Kosaken. Bestimmt zufällig, wer beginnt, und legt den entsprechenden Kosaken auf die rechte Seite des Startplättchens. Bestimmt zufällig, wer danach an der Reihe ist, und legt auch diese Kosaken nach und nach in Spielreihenfolge links neben die bereits gelegten Kosaken.

Anmerkung: Falls sich die Regeln auf die Spielreihenfolge beziehen, prüft immer die Reihenfolge der Kosaken auf den Landschaftsplättchen. Wer sich weiter in Sibirien befindet, und somit weiter rechts liegt, befindet sich vorne.

- 9 Legt alle **Siegpunktmarker** der teilnehmenden Personen auf das Startfeld der Siegpunkteleiste.

- 10 Legt alle **Geschichtenmarker** der teilnehmenden Personen auf das Startfeld der Geschichtenleiste.





- 11 Trennt die „A“- und „B“-**Liedplättchen**. Mischt sie separat und legt so viele „A“-Liedplättchen offen auf die entsprechenden Felder, wie Personen am Spiel teilnehmen. Legt die restlichen „A“-Liedplättchen auf die „B“-Liedplättchen und legt den so gebildeten Stapel auf das entsprechende Lagerfeld des Spielbretts.
- 12 Nehmt jeweils 1 **Tableau** und legt euren **Trophäenmarker** über eure Trophäenleiste. Die Tableaus sind doppelseitig bedruckt. Nutzt in euren ersten Spielen Seite „a“. Auf Seite „b“ hat jedes Tableau unterschiedliche Eigenschaften, damit ihr eure Spiele variabler gestalten könnt.
- 13 Erhaltet **Pferde** entsprechend der Spielreihenfolge:

1. Person	2. Person	3. Person	4. Person
			
3 Pferde	4 Pferde	5 Pferde	6 Pferde
- 14 Nehmt jeweils 1 **Außenposten** in eurer Farbe und 1 **Münze**.
- 15 Trennt die „S“- „A“- und „B“- **Wunschkarten des Zaren**, mischt jedes Deck separat und legt die „S“-Wunschkarten beiseite. Legt jeweils 1 „A“-Wunschkarte offen in jede der 5 Regionen des Spielbretts. Legt die restlichen „A“-Wunschkarten auf die „B“-Wunschkarten und legt den Stapel auf das entsprechende Lagerfeld des Spielbretts.
- 16 Deckt eine „S“-Wunschkarte mehr auf, als Personen am Spiel teilnehmen. *Beispiel: Deckt 4 Karten beim Spiel zu dritt auf.* Legt auf jede der Karten 1 zufällig gezogenen Fellmarker offen aus. Alle wählen, in umgekehrter Spielreihenfolge, 1 der Wunschkarten des Zaren aus. Nehmt eure Karte auf die Hand und legt den Fellmarker in euren Vorrat neben euer Tableau. Entfernt die nicht gewählte Wunschkarte und alle unbenutzten „S“-Wunschkarten aus dem Spiel und legt den unbenutzten Fellmarker zurück in den Beutel.
- 17 Legt den **Jahreszeitenmarker** auf das erste Feld der Jahresleiste.
- 18 Legt 12/17/20 **Banner** bei 2/3/4 teilnehmenden Personen als allgemeinen Vorrat neben das Spielbrett.
- 19 Legt die restlichen **Pferde, Außenposten und Münzen** in den allgemeinen Vorrat. Legt die übrigen **Tigermarker** auf das entsprechende Lagerfeld des Spielbretts. Pferde und Münzen sind nicht begrenzt – sollte der Vorrat aufgebraucht sein, benutzt einen beliebigen Ersatz dafür.

Spielaufbau zu dritt: Legt 1 Außenposten der ungenutzten Farbe auf die Felder mit „3-“ in jeder Region des Spielbretts.




Spielaufbau zu zweit: Legt jeweils 1 Außenposten der ersten ungenutzten Farbe auf die Felder mit „3-“ in jeder Region des Spielbretts. Legt dann jeweils 1 Außenposten der zweiten ungenutzten Farbe auf die Felder mit „2“ der beiden am weitesten links befindlichen Regionen des Spielbretts.

SPIELÜBERSICHT

Jede der 4 Runden des Spiels entspricht 1 Jahr. Jedes dieser Jahre besteht aus 4 Zügen, entsprechend der 4 Jahreszeiten: Frühling, Sommer, Herbst und Winter. Im Frühling, Sommer und Herbst dringt ihr in die abwechslungsreiche Landschaft Sibiriens vor, geht auf die Pelzjagd, besucht Dörfer und Jurten, errichtet Außenposten und erfüllt die Wünsche des Zaren, während sich die Geschichten über eure legendären Abenteuer verbreiten. In jedem Winter kehrt ihr nach Hause zum Startplättchen zurück, erhaltet Einkommen, verewigt eure Geschichten als Lieder und bereitet euch auf das kommende Jahr vor. Am Ende des 4. Jahres findet die Wertung am Spielende statt – wer danach die meisten Siegpunkte (SP) besitzt, gewinnt.




SPIELABLAUF

Im Frühling , Sommer  und Herbst  führst du in deinem Zug die folgenden 3 Schritte in dieser Reihenfolge aus:

1. Bewegung

2. 1 Basisaktion  ausführen (optional)

3. 1 oder 2 Hauptaktionen (entweder Basisaktion  oder erweiterte Aktion ) ausführen (optional)

Im Winter  erhalten alle Einkommen, wandeln ihre Geschichten in Lieder und legen ihre Kosaken zurück auf das Startplättchen, um gemeinsam die Unterhaltsphase auszuführen.

FRÜHLING, SOMMER ODER HERBST

Bestimmt, wer am Zug ist. Das ist die Person, deren Kosake sich am weitesten rechts befindet und in der aktuellen Jahreszeit noch keinen Zug ausgeführt hat. Sobald der Zug beendet ist, bestimmt ihr auf die gleiche Weise, wer nun am Zug ist, bis alle einen Zug ausgeführt haben. Befindet sich mehr als 1 Kosake auf dem gleichen Plättchen, ist der Kosake in der Spielreihenfolge vorne, der sich weiter rechts auf dem Plättchen befindet. Bewegst du deinen Kosaken auf ein Plättchen, auf dem sich bereits Kosaken befinden, lege ihn immer links davon auf das Plättchen.



Anmerkung: Es ist hilfreich, wenn ihr nach Beendigung eures Zuges den Kosaken auf die Seite dreht, um anzuzeigen, dass ihr bereits einen Zug in dieser Jahreszeit ausgeführt habt.



1. Bewegung



Du **musst** deinen Kosaken in deinem Zug 1 oder 2 Landschaftsplättchen weiter nach Sibirien bewegen. Du darfst Pferde zahlen, um dich noch weiter zu bewegen: 1, 3 oder 6 Pferde für 1, 2 oder 3 zusätzliche Schritte.



Im Verlauf des Spiels können Lücken zwischen den Landschaftsplättchen entstehen. Diese Lücken werden bei der Bewegung der Kosaken übersprungen und nicht mitgezählt.

Erreicht ein Kosake das am weitesten rechts gelegene Landschaftsplättchen, endet seine Bewegung.

Anmerkung: Falls du deinen Kosaken nicht bewegen darfst, da er sich bereits auf dem letzten Landschaftsplättchen befindet, lasse die Bewegung aus.

2. 1 Basisaktion ausführen



Du **darfst** in deinem Zug 1 Basisaktion ausführen. Es gibt 5 Basisaktionen:

a. 1 Münze nehmen



Nimm 1 Münze aus dem allgemeinen Vorrat.

b. Pferde nehmen



Nimm 4 Pferde aus dem allgemeinen Vorrat. Weiße Pferdemarken zählen dabei als 1 Pferd, die weinroten Pferdemarken als 3 Pferde. Du darfst sie jederzeit gegenseitig eintauschen.

c. Bewegung



Bewege deinen Kosaken 1 oder 2 Landschaftsplättchen nach rechts oder links. Du darfst keine Pferde zahlen, um zusätzliche Schritte zu machen.

d. Jagen



Nimm 1 Fell vom Landschaftsplättchen, auf dem sich dein Kosake befindet.

Der Fellmarker mit der niedrigsten Zahl ist kostenlos. Willst du einen anderen Fellmarker nehmen, dann zahle 1 Pferd für jedes Fell mit einer geringeren Zahl als dem, das du nimmst.



Du darfst 1 zusätzlichen Fellmarker nehmen, indem du 1 Münze zahlst. Auch in diesem Fall darfst du wieder Pferde zahlen, um Fellmarker zu überspringen, die du nicht haben möchtest. Du darfst maximal 1 Münze bei jeder Aktion Jagen ausgeben.



Tigermarker



Ein Tigermarker ist das hochwertigste Fell – du erhältst es nach den üblichen Jagdregeln. Tigermarker sind am Spielende 2 SP wert oder dürfen während des Spiels als Joker-Fellmarker (beliebige Wertigkeit) genutzt werden.

e. Handeln



Gib 1 Fell aus deinem Vorrat mit gleicher Wertigkeit wie das Fell auf dem Aktionsfeld Handel ab und lege ihn in den Beutel zurück. Wähle danach 2 der folgenden Boni aus:



Nimm 1 Münze.



Rücke deinen Geschichtenmarker 2 Felder auf der Geschichtenleiste vor.



Bewege deinen Kosaken 1 oder 2 Landschaftsplättchen nach rechts oder links.



Nimm 3 Pferde.

Du darfst den gleichen Bonus zweimal wählen, jedoch keine Pferde für zusätzliche Bewegungen des Kosaken zahlen.

Beispiel

Vladimirs Kosake befindet sich auf einem Plättchen mit 4 Fellmarkern der Wertigkeiten 2, 2, 3 und 8. Er zahlt 2 Pferde, um die Felle der Wertigkeit 2 zu überspringen und das Fell mit der Wertigkeit 3 zu nehmen. Dann gibt er 1 Münze aus, um an 1 zusätzliches Fell zu kommen. Er zahlt wieder 2 Pferde, um das Fell mit der Wertigkeit 8 zu nehmen.



Felle und Münzen



Felle müssen immer offen und für alle sichtbar in deinem Vorrat liegen.

Felle besitzen feste Wertigkeiten. Zwei Felle der Wertigkeit 3 ersetzen kein Fell der Wertigkeit 6, ein Fell der Wertigkeit 8 darf kein benötigtes Fell der Wertigkeit 7 ersetzen. **Zahlst du jedoch mit einem Fell, darfst du zusätzlich 1 Münze zahlen, um die Wertigkeit des Fells beliebig zu ändern.**

Lege gezahlte Felle immer in den Beutel zurück.



3. 1 oder 2 Hauptaktionen ausführen (entweder Basisaktion oder erweiterte Aktion)



Du **darfst** in deinem Zug nun 1 Hauptaktion kostenlos und 1 zweite Hauptaktion für die angegebenen Fellkosten ausführen. Eine Hauptaktion darf entweder 1 der in Schritt 2 genannten **Basisaktionen** sein oder 1 **erweiterte Aktion**.

Anmerkung: Erweiterte Aktionen dürfen nur in der Region deines **Kosaken** oder in einer Region mit einem deiner **Außenposten**. Einige Karten oder Plättchen bilden Ausnahmen zu dieser Regel (siehe Anhang).

Um eine zweite **Basisaktion** auszuführen, musst du 1 Fell mit **beliebiger Wertigkeit** zahlen.

Um eine zweite **erweiterte Aktion** auszuführen, musst du 1 Fell mit der gleichen Wertigkeit des **Startfells** in der Region deines Kosaken oder Außenpostens zahlen, in der du die Aktion ausführen möchtest.

Beachte: Du darfst 1 Münze zahlen, um die Wertigkeit eines Fells beliebig zu ändern.

Es gibt 5 erweiterte Aktionen:

a. Ein Dorf besuchen

Jede Region enthält eins der 5 Dorfplättchen. Wählst du diese Aktion, erhältst du die Belohnungen des entsprechenden Dorfplättchens. Das Dorfplättchen wird nicht abgelegt und darf bis zum Spielende erneut besucht werden.

Belohnungen der Dorfplättchen



Nimm 1 Banner und 4 Pferde. Banner erhöhen dauerhaft die Anzahl der Pferde, die du am Jahresende erhältst.



Nimm 1 Banner und 1 Außenposten. Lege 1 Außenposten vom allgemeinen Vorrat in deinen Vorrat. Er wird nicht sofort gebaut.



Erhalte 1 Geschichtenpunkt und nimm 1 Münze. Bewege dazu deinen Geschichtenmarker 1 Feld weiter nach rechts.



Nimm 1 Fell vom Markt. Fülle danach den Markt mit 1 Fell aus dem Beutel auf.



Erhalte 1 Trophäe. Dies bedeutet, dass du Folgendes ausführen darfst:

1. Bewege deinen Trophäenmarker 1 Feld auf der Trophäenleiste auf deinem Tableau nach unten. Das Feld, auf das du dich bewegst, zeigt an, welche Wertigkeit an Fell du dafür zahlen musst. **Bewege deinen Marker nicht, falls du das Fell nicht zahlen kannst oder willst.**

2. Erhalte eine Belohnung (Trophäenplättchen). Du darfst 1 beliebige Belohnung auf oder über dem Feld deines Trophäenmarkers nehmen, selbst wenn du deinen Marker gerade nicht bewegt hast.



Trophäenbelohnungen



Nimm 3 Pferde. Immer verfügbar, selbst wenn du deinen Trophäenmarker noch nicht bewegt hast.



Erhalte 2 Geschichtenpunkte.



Besuche 1 Dorf. Du darfst 1 beliebiges Dorf auf dem Spielbrett wählen, jedoch nicht das Dorf mit dem Trophäensymbol.



Erhalte 1 SP.



Ziehe 2 Felle aus dem Beutel. Lege 1 davon in deinen Vorrat und das andere zurück in den Beutel. Nimm 2 Pferde.



Nimm 1 Fell vom Markt, fülle danach den Markt mit 1 Fell aus dem Beutel auf. Erhalte 2 Geschichtenpunkte.



Nutze 1 Jurte. Du darfst 1 beliebige Jurte auf dem Spielbrett wählen, jedoch nicht eine Jurte mit dem Trophäensymbol.



Wähle 2 unterschiedliche Trophäenbelohnungen aus der darüber befindlichen Auswahl aus.

Weitere Informationen zu den „b“-Seiten der Tableaus gibt es auf Seite 11.

b. 1 Jurte nutzen



In jeder Region gibt es 1 Jurtenplättchen. Willst du die Jurte nutzen, nimm das Plättchen, erhalte die Belohnungen und nimm das Plättchen aus dem Spiel. Im Winter werden neue Jurten auf das Spielbrett gelegt. Jurtenplättchen sind begrenzt. Es kann vorkommen, dass nicht alle Felder aufgefüllt werden, da „b“-Plättchen erst ab Runde 3 ins Spiel kommen.

Die Jurtenplättchen werden im Anhang erklärt.

c. 1 Wunschkarte des Zaren nehmen

Nimm 1 Wunschkarte des Zaren auf die Hand. Du darfst beliebig viele Wunschkarten besitzen. Im Winter werden neue Wunschkarten hinzugefügt.

d. 1 Außenposten bauen

Nimm 1 Außenposten aus deinem Vorrat und lege ihn auf das am weitesten links befindliche freie Feld der Region, in der sich dein Kosake befindet. Zahle die auf dem Feld angegebene Anzahl Pferde (0, 1 oder 2).

Du darfst nur 1 Außenposten in jeder Region besitzen.

Beispiel

Mavra baut einen Außenposten in der Region, in der sich ihr Kosake befindet. Da die ersten beiden Felder bereits belegt sind, zahlt sie 2 Pferde, um ihren Außenposten auf das dritte Feld zu legen. Ab jetzt darf sie erweiterte Aktionen in dieser Region ausführen, selbst wenn sich ihr Kosake in einer anderen Region befindet.



e. 1 Landschaftsplättchen beanspruchen

Ein Landschaftsplättchen zu beanspruchen kostet 2 Felle sowie 1 weiteres Fell für jeden Fell- oder Tigermarker, der sich auf dem Landschaftsplättchen befindet. **Alle gezahlten Felle müssen die gleiche Wertigkeit haben wie das Fell der Region des Landschaftsplättchens.** Nimm dann das Plättchen und alle darauf befindlichen Fell- und Tigermarker und lege sie in deinen Vorrat.

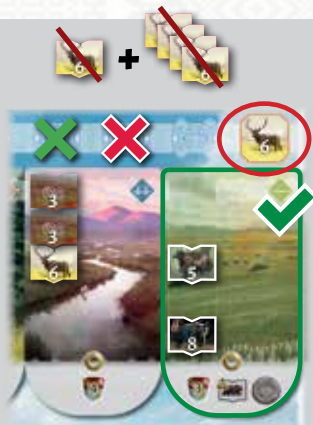
Lege das Landschaftsplättchen offen rechts neben dein Tableau. Du erhältst sofort die Belohnung des Landschaftsplättchens. Diese kann aus SP, Münzen, Pferden, Fellen aus dem Beutel und/oder Fellen aus dem Markt bestehen.

Am **Spielende** erhältst du für jedes Set aus 3 oder 4 unterschiedlichen Landschaftsplättchen Siegpunkte.

Anmerkung: Lege alle Kosaken auf dem Landschaftsplättchen auf die nun entstandene Lücke.

Beispiel

Feodor nutzt 1 Jurte als erste Hauptaktion. Außerdem möchte er 1 Landschaftsplättchen des Typs Steppe beanspruchen, in der er zuvor einen Außenposten gebaut hat. Um die zweite erweiterte Aktion durchzuführen, zahlt er 1 Fell der Wertigkeit 6 entsprechend des Startfells dieser Region. Das Landschaftsplättchen kostet ihn 2 Felle der Wertigkeit 6 sowie 2 zusätzliche Felle der Wertigkeit 6 für die beiden auf dem Landschaftsplättchen befindlichen Felle, also insgesamt 5 Felle der Wertigkeit 6. Er besitzt nur 4 dieser Felle, daher zahlt er 1 Münze, um 1 Fell der Wertigkeit 2 in seinem Vorrat nutzen zu dürfen und nimmt sich das Landschaftsplättchen. Er legt es rechts neben sein Tableau – die Felle darauf kommen in seinen Vorrat. Er erhält 2 Geschichtspunkte (für das Fell der Wertigkeit 8), 3 SP, 1 Fellmarker aus dem Beutel und 1 Münze.



Hilfsaktionen

Hilfsaktionen darfst du jederzeit in deinem Zug so oft du möchtest ausführen, selbst im Winter.

Felle kaufen



Zahle 5 Pferde und nimm dafür 1 Fell vom Markt oder 2 Felle aus dem Beutel (wähle 1 davon, lege das andere zurück in den Beutel). Nimmst du 1 Fell vom Markt, dann fülle sofort den Markt mit einem Fell aus dem Beutel auf.

Felle handeln



Zahle 1 Pferd und lege 1 Fell **in den Beutel** zurück, um 1 Fell mit geringerer Wertigkeit vom **Markt** zu nehmen, oder lege 2 Felle beliebiger Wertigkeit zurück in den Beutel, um 1 beliebiges Fell vom Markt zu nehmen. Fülle den Markt sofort mit einem Fell aus dem Beutel auf.

Einen Wunsch des Zaren erfüllen



Möchtest du eine Wunschkarte des Zaren auf deiner Hand erfüllen, musst du die entsprechende Anzahl der abgebildeten Felle besitzen. Die rot eingerahmten Felle auf der Karte zeigen an, wie viele du davon **zurück in den Beutel** legen musst (1 oder 2).



In diesem Beispiel musst du 3 Felle der Wertigkeit 6 besitzen und eines davon in den Beutel zurücklegen, um den Wunsch des Zaren zu erfüllen.

Die restlichen, nicht eingerahmten Felle **bleiben in deinem Vorrat**. Du darfst – wie üblich – 1 Münze zahlen, um einem Fell eine beliebige Wertigkeit zu geben. Die Änderung der Wertigkeit bleibt allerdings nur bis zum Ende dieser Hilfsaktion bestehen. Tigermarker dürfen als Joker eingesetzt werden. Lege sie allerdings zurück in den allgemeinen Vorrat, auch wenn sie normalerweise in deinem Vorrat bleiben würden.

Werte sofort erhaltene SP und lege die Karte unter die obere rechte Ecke deines Tableaus, sodass der dauerhafte Effekt sichtbar bleibt. Einige Karten besitzen nur zu bestimmten Jahreszeiten Effekte, dies wird durch entsprechende Symbole angezeigt. Einige wenige Karten sind sogar nur einmalig nutzbar, lege sie nach Gebrauch verdeckt in deinen Vorrat. Die Wunschkarten des Zaren werden im Anhang erklärt.

Die Wünsche des Zaren



Einige Wunschkarten erlauben das Durchführen zusätzlicher erweiterter Aktionen zu bestimmten Jahreszeiten. Erfüllst du die Karte und befindet ihr euch in der entsprechenden Jahreszeit, darfst du zu einem beliebigen Zeitpunkt deines Zuges die zusätzliche erweiterte Aktion ausführen, selbst wenn du diese Karte erst erhalten hast.



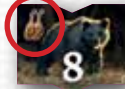
Fell aus dem Beutel ziehen

Sobald du durch einen Effekt Fell aus dem Beutel ziehen darfst, ziehe immer 2 Felle, wähle 1 davon aus und lege das andere zurück in den Beutel.



Bärenfelle

Sofort, sobald du 1 Fell der Wertigkeit 8 erhältst, erhältst du ebenfalls 2 Geschichtenpunkte (auch während des Spielaufbaus).



Das Ende der Geschichtenleiste

Wenn du dich **aktiv** auf Feld 12, dem letzten Schritt der Geschichtenleiste, bewegst (oder theoretisch darüber hinaus), darfst du **sofort**, **aber nur einmal pro Zug**, die Belohnung(en) auf einem Liedplättchen erhalten (siehe 2. Geschichtenerzählen weiter unten). Wähle das Plättchen, gib die Geschichtenpunkte aus und nimm dir die Belohnung(en); **Das Liedplättchen bleibt allerdings auf dem Spielbrett**. Alle über Feld 12 hinaus gehenden Geschichtenpunkte sind verloren.

Ende von Frühling, Sommer und Herbst

Nachdem alle einen Zug ausgeführt haben, endet die aktuelle Jahreszeit. Legt den Jahreszeitenmarker auf die nächste Jahreszeit und fahrt mit dem Spiel fort.

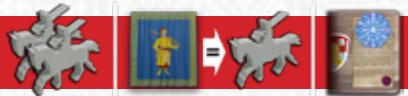


WINTER



Nach dem Herbst kommt der Winter. Die Kosaken kehren nach Hause zurück und bereiten sich auf das nächste Jahr vor. Führt die folgenden Schritte in der angegebenen Reihenfolge aus:

1. Einkommen



Alle erhalten 2 Pferde und 1 zusätzliches Pferd für jedes **Banner** im Besitz. Erfüllte Wunschkarten des Zaren können ebenfalls Einkommen einbringen. Dieses kann aus Pferden, Geschichtenpunkten, Münzen, Fellen oder sogar zusätzlichen erweiterten Aktionen bestehen.

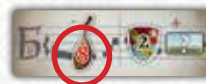
2. Geschichten erzählen



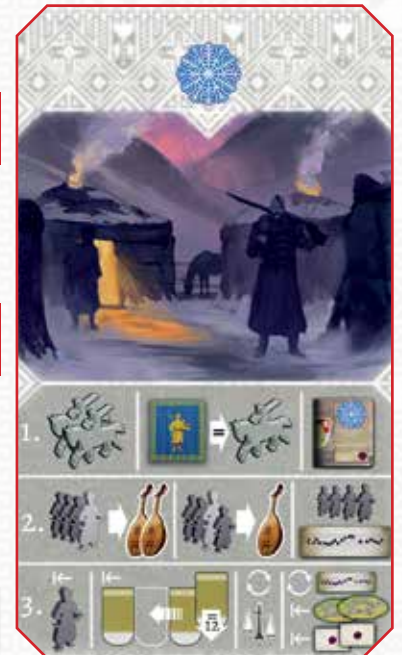
Eure gesammelten Geschichten wandeln sich über den Winter zu Liedern! Je mehr Geschichtenpunkte ihr gesammelt habt, desto besser wird euer Lied und umso größer eure Belohnung.

Wer Sibirien am weitesten erkundet hat, erhält 2 Geschichtenpunkte, wer Sibirien am zweitweitesten erkundet hat, noch 1 Geschichtenpunkt. Du erhältst sofort die Belohnungen, falls du dadurch das Ende der Geschichtenleiste erreichst. Fahre dann mit diesem Schritt wie folgt fort.

Nehmt euch danach in neuer Spielreihenfolge (von rechts nach links) jeweils 1 **Liedplättchen**. Zähle Geschichtenpunkte in Höhe der roten Zahl auf dem **Liedplättchen**. Du erhältst sofort die Belohnung(en) und nimm das Plättchen aus dem Spiel.



Anmerkung: Fahre im 4. Jahr nach diesem Schritt mit der Wertung am Spielende fort.



3. Verwaltung



In den Jahren 1–3 müsst ihr das Spielbrett für das jeweils nächste Jahr vorbereiten.



Legt eure Kosaken so auf das Startplättchen, dass die Spielreihenfolge unverändert bleibt.



Bewegt die **Landschaftsplättchen** von rechts nach links, um vorhandene Lücken zu schließen, und legt danach so viele Landschaftsplättchen an das Ende der Reihe an, bis wieder 12 Plättchen ausliegen. Zieht **Felle** und legt sie wie beim Spielaufbau erklärt auf die neuen Landschaftsplättchen.

Anmerkung: Bereits ausliegende Landschaftsplättchen erhalten keine neuen Felle. Befinden sich nicht mehr genügend Felle im Beutel, dann verteilt sie gleichmäßig auf die neuen Landschaftsplättchen. Ist das am weitesten rechts ausliegende Landschaftsplättchen neu, muss darauf wie beim Spielaufbau 1 Tigermarker gelegt werden.



Legt alle Felle vom Markt zurück in den Beutel und zieht wieder 6 Felle, um den Markt wieder aufzufüllen.

Anmerkung: Benutzt in den Jahren 1 und 2 nur die Plättchen und Karten mit „A“ und in den Jahren 3 und 4 nur die Plättchen und Karten mit „B“. Entfernt am Ende des zweiten Jahres ALLE Plättchen und Karten mit „A“ aus dem Spiel.



Entfernt alle nicht gewählten Liedplättchen. Deckt so viele neue Liedplättchen auf, wie Personen am Spiel teilnehmen. Verschiebt keine **Geschichtenmarker**.



Legt die **Jurteplättchen** von rechts nach links zusammen, um Lücken zu füllen. Legt dann neue Jurteplättchen von links nach rechts auf die leeren Felder. In seltenen Fällen können nicht alle Felder aufgefüllt werden. **Dorfplättchen** bleiben das ganze Spiel über auf ihren Feldern.



Legt die **Wunschkarten des Zaren** von rechts nach links zusammen, um Lücken zu schließen, und füllt die restlichen Felder mit neuen Wunschkarten auf.

Legt den Jahreszeitenmarker auf den Frühling und beginnt ein neues Jahr.

SPIELENDEN

Nach 4 Jahren endet das Spiel nach dem Schritt „Geschichten erzählen“ im Winter.



Erhalte Siegpunkte (SP) in folgender Reihenfolge zu euren bereits erhaltenen SP dazu:

- Wunschkarten des Zaren** – Erhalte SP (silberne Schilde) auf den „B“-Karten für das Erfüllen bestimmter Anforderungen (siehe Anhang).
- Sets aus Landschaftsplättchen** – Erhalte für Sets aus 3 bzw. 4 verschiedenen Arten von Landschaftsplättchen (Wald, Steppe, Sumpf und Gebirge) 3 bzw. 6 SP.
- Tigermarker** – Erhalte für jeden ungenutzten Tigermarker in deinem Vorrat 2 SP.
- Trophäenleiste** – Erhalte Punkte entsprechend der Zahl auf dem Schild, die dein Trophäenmarker erreicht bzw. überschritten hat.



- Gebaute Außenposten** – Erhalte für 1/2/3/4/5 gebaute Außenposten 1/3/6/10/15 SP.



- Ungenutzte Außenposten** – Erhalte 1 SP für jeden Außenposten in deinem Vorrat.
- Münzen** – Erhalte 1 SP für jeweils 2 Münzen in deinem Vorrat.
- Pferde und Felle** – Tausche jeweils 5 Pferde in deinem Vorrat in 1 Fell (die Wertigkeit spielt keine Rolle). Erhalte dann 1 SP für jeweils 2 Felle in deinem Vorrat.
- Geschichtenleiste** – Erhalte 1 SP für jeweils 4 verbleibende Geschichtenpunkte, die du besitzt.



Wer die meisten SP besitzt, gewinnt das Spiel und bringt dem Haus Stroganov große Ehre. Bei einem Gleichstand gewinnt von den Beteiligten, wessen Kosake am weitesten (nach rechts) durch Sibirien gereist ist.

INDIVIDUELLE TABLEAUS

Falls ihr eure Spiele ein wenig variieren wollt, dürft ihr die Rückseite eurer Tableaus („b“) nutzen. Wir empfehlen jedoch, dass dann alle die Rückseite nutzen. Ein Mix beider Seiten ist möglich, das Spiel ist aber für alle mit der „a“-Seite dann wesentlich anspruchsvoller.

Regeländerungen beim Spielen mit der „b“-Seite: Sobald dein Geschichtenmarker das letzte Feld erreicht, darfst du deinen Trophäenmarker 1 Feld weiterbewegen, falls du Geschichtenpunkte

zahlst, die der Wertigkeit des nächsten Feldes entsprechen. *Beispiel: Falls das nächste Feld auf deiner Trophäenleiste ein Fell der Wertigkeit 5 benötigt, musst du deinen Geschichtenmarker um 5 Felder zurückbewegen, um den Trophäenmarker auf das nächste Feld zu legen. Du musst keine Felle dafür zahlen, erhältst jedoch den entsprechenden Bonus.*



Die Spezialfähigkeiten der „b“-Seiten:



Das blaue Tableau besitzt eine kürzere Trophäenleiste und lässt dich schneller voranschreiten.



Das rote Tableau lässt dich schneller auf der Trophäenleiste voranschreiten, da das 3., 5. und 7. Feld kein Fell benötigt.



Das grüne Tableau bringt mehr Münzen auf der Trophäenleiste.



Das gelbe Tableau erhöht die erhaltenen SP für den Trophäenmarker am Spielende. Du erhältst 2/5/9/15 SP je nach Position deines Trophäenmarkers.

Historischer Hintergrund: Im ausgehenden 16. Jahrhundert gewährte Zar Iwan IV. (Iwan der Schreckliche) den Stroganovs, einer Handelsfamilie, die ihren Reichtum auf Salz aus den Minen von Solwytshchegodsk begründet, Ländereien entlang der Flüsse Kama und Tschussowaja. Russland gehörte das Land nicht, aber die Idee des Zaren war, die Stroganovs mit Steuererleichterungen dazu zu bringen, das Land zu nutzen und durch Fellhandel reich zu werden – so würde es letztlich unter ihre und damit die Kontrolle Russlands gelangen. Die Stroganovs nutzten diese Gelegenheit und heuerten Russische Kosaken mit ihren Pferden an, um ihnen dabei zu helfen. Diese anfängliche Expansion bis zu den östlichen Ausläufern des Uralgebirges, am Rande dessen, was wir heute Sibirien nennen, wird durch dieses Spiel simuliert. Die Jagd über endlose Weiten, ständig befeuert durch die Gier um die Gunst des Zaren, ist wie gemacht als Kulisse für ein Strategiespiel. Doch die Geschichte sollte dabei niemals isoliert betrachtet werden.

Die Gier nach immer mehr Land führte die Russische Expansion immer weiter nach Osten und Mitte des 17. Jahrhunderts erlangte Russland die Kontrolle bis zum Pazifik. Ein Jahrhundert später hatte man die Länder der indigenen Völker Sibiriens fast vollständig an sich gebracht. Viele kleine Stämme wurden durch die Pocken und gewaltsame Eroberungen ausgelöscht. Heute existieren noch über 180 unterschiedliche indigene Völker in Russland, wovon nur 40 offiziell als solche anerkannt werden. Nach Jahren der Ausbeutung und Kolonialisierung kämpfen sie noch immer darum, ihr ursprüngliches Land, ihre natürlichen Ressourcen und ihre Fischereirechte zu erhalten.

Möchtet ihr mehr über Sibirien und seine indigenen Völker erfahren? Quellen: Encyclopedia Britannica, Smithsonian: Timelines of History und IWGIA (International Work Group for Indigenous Affairs).

SOLOSPIEL

Im Solospiel versuchst du, Iwan zu schlagen – er ist ein furchtloser Pelzjäger, der Sibirien wie seine Westentasche kennt. Versuche, mit Iwan mitzuhalten, während er unaufhaltsam auf der Siegpunktleiste voranschreitet.

SPIELAUFBAU

Führe den Spielaufbau wie beim Spiel zu zweit aus und beachte dabei die folgenden Änderungen:

- » Iwan beginnt das Spiel.
- » Lege Iwans Tableau (Seite „A“) neben das Spielbrett.
- » Decke 2 „S“-Wunschkarten des Zaren auf und lege jeweils 1 Fell darauf. Wähle 1 Karte mit Fell aus, die du erhältst. Iwan erhält die zweite Karte und das Fell. Lege das Fell in Iwans Vorrat und lege dann die Karte ab – er erhält dafür 1 SP.
- » Mische die 18 Automa-Karten und entferne 5 zufällig ausgewählte aus dem Spiel. Bilde mit dem Rest einen Nachziehstapel, bei dem die Seite mit den Bewegungssymbolen nach oben zeigt.

Alternativer Spielaufbau: Iwan kann auch verschiedene Strategien verfolgen. Wähle 1 Buchstaben von a bis f und entferne die 5 Karten mit diesem Buchstaben aus dem Deck. Die restlichen 13 Karten bestehen aus bestimmten zielgerichteten Aktionen.

Beispiel: Entferne alle 5 Karten mit „c“, damit Iwan sich mehr auf Außenposten und die Wünsche des Zaren konzentriert.

a: Außenposten und Trophäen

b: Außenposten und Landschaftsplättchen

c: Außenposten und Wünsche des Zaren

d: Trophäen und Landschaftsplättchen

e: Trophäen und Wünsche des Zaren

f: Landschaftsplättchen und Wünsche des Zaren

Wie beim Spiel zu zweit führt ihr abwechselnd eure Züge aus.

SPEZIELLE REGELN FÜR IWAN

Iwan muss ein paar Sonderregeln beachten:

- » Iwan darf alles im Spiel erhalten und muss wie üblich dafür zahlen, mit Ausnahme von Pferden. Alle Aktionen, Bewegungen oder Boni, bei denen Pferde gezahlt werden müssen, sind für Iwan kostenlos. Sobald Iwan 5 Pferde besitzt, tauscht er sie in 1 SP ein.
- » Falls Iwan Felle aus dem Beutel ziehen muss, zieht er 1 Fell und legt es in seinen Vorrat.
- » Ein Fell der Wertigkeit 8 lässt Iwans Geschichtenmarker 2 Felder vorrücken, wie üblich. Allerdings zählt ein Fell der Wertigkeit 8 für Iwan ebenfalls als Joker.
- » Iwan darf 1 Münze als Joker für Felle ausgeben.
- » Sobald Iwan ein Fell einer bestimmten Wertigkeit zahlen muss, das er nicht besitzt, muss er stattdessen 1 der folgenden Möglichkeiten (in genannter Reihenfolge) wählen:
 1. 1 Fell der Wertigkeit 8 zahlen oder
 2. 1 Münze zahlen oder
 3. 1 Tigermarker zahlen.
- » Sobald Iwan 1 Fell vom Markt nimmt, zeigt die offen ausliegende Automa-Karte an, ob er das Fell mit der höchsten oder niedrigsten Wertigkeit auswählt (in der Abbildung hier: die niedrigste Wertigkeit).
- » Falls Iwan eine zusätzliche Aktion als Bonus erhält, bekommt er stattdessen 3 SP.



IWANS ZUG



- 1 **1 Automa-Karte aufdecken**
- 2 **Bewegung**
- 3 **Basisaktion – Jagen oder 1 Münze nehmen**
- 4 **Hauptaktion – 1 Landschaftsplättchen kaufen oder 1 Dorfaction**
- 5 **Zusätzliche Aktion – Entsprechend der Automa-Karte, so weit wie möglich in Sibirien ausführen**

Im Folgenden noch mal eine genauere Übersicht über die 5 Schritte in Iwans Zug:

- 1 Decke in Iwans Zug die **oberste Automa-Karte auf** und lege sie offen rechts neben das Automa-Deck. Die oberste Karte des Automa-Decks bestimmt Iwans Bewegung. Die offen daneben ausliegende Karte bestimmt Iwans Aktion(en) in diesem Zug.



- 2 **Bewege** Iwans Kosaken so viele Schritte, wie auf der obersten Karte des Automa-Decks angegeben.



- 3 Als **Basisaktion** wählt Iwan Jagen, **falls sich auf dem Landschaftsplättchen mit seinem Kosaken mindestens ein Fell befindet**. Iwan wählt das Fell oder die Felle mit den niedrigsten oder höchsten Wertigkeiten, entsprechend der Angabe auf der aufgedeckten Automa-Karte. Beachte, dass ein Tigermarker als höchster Wert zählt und Iwan am Spielende dafür 2 SP erhält, falls er sich dann in seinem Vorrat befindet.



Falls sich keine Felle auf dem Landschaftsplättchen befinden, erhält Iwan 1 Münze für jedes Fell, das er gemäß der Angabe auf der Karte hätte jagen dürfen (1–2).

- 4 Iwans erste **Hauptaktion** besteht darin, **das Landschaftsplättchen, auf dem sich sein Kosake befindet, zu beanspruchen**. Iwan beansprucht nur Landschaftsplättchen, auf denen sich keine Felle bzw. Tigermarker befinden. Er zahlt dazu 2 Felle, die den Startfellen entsprechen, legt das Plättchen in seinen Vorrat und erhält alle anwendbaren Belohnungen.

Besitzt Iwan keine passenden Felle (oder Joker), um das Landschaftsplättchen zu kaufen, **besucht er das Dorf in der Region, in der sich sein Kosake befindet**.

Beispiel

Iwans Automa-Karte zeigt an, ob er 1 oder 2 Felle erhält. 1 Pfeil, der auf das obere Fell zeigt, bedeutet, dass Iwan 1 Fell der geringsten Wertigkeit erhält. Bei 2 Pfeilen erhält er die beiden Felle mit der geringsten Wertigkeit. Zeigen Pfeile auf das untere Fell, erhält er das Fell oder die Felle der höchsten Wertigkeiten (beachte die Tigermarker).



- 5 Als **zusätzliche Aktion** führt Iwan die auf der neben dem Deck aufgedeckten Automa-Karte angegebene Aktion aus. Er muss dafür nur Felle der Regionen zahlen, falls die Aktion keine Felle zur Aktivierung erfordert (1 Wunschkarte des Zaren nehmen, 1 Außenposten bauen und 1 Jurte nutzen). Er muss keine zusätzlichen Felle für die Aktionen zahlen, die Felle zur Aktivierung benötigen (Trophäenleiste oder Beanspruchen eines Landschaftsplättchens). **Falls der Standort für die Aktion wichtig ist, führt Iwan diese immer so weit wie möglich in Sibirien aus.** Sieh dir Iwans am weitesten rechts liegende mögliche Aktion an – entweder mit seinem Kosaken oder einem seiner Außenposten – und prüfe, ob diese Aktion dort ausführbar ist und Iwan dafür zahlen kann. Falls ja, führe die entsprechende Aktion aus und bezahle sie. Ist dies nicht möglich, prüfe die nächste am weitesten rechts liegende Region und so weiter, bis Iwan eine Aktion ausführen kann oder keine Aktion ausführbar ist und Iwan seinen Zug beendet. Falls der Standort keine Rolle spielt, führe die Aktion zum bestmöglichen Vorteil Iwans aus oder beende seinen Zug, falls das nicht möglich ist.

Hier ist eine Übersicht über die zusätzlichen Aktionen:

1 Wunschkarte des Zaren nehmen

Sobald Iwan eine Wunschkarte des Zaren nimmt, wird diese sofort gewertet. Bei einer „A“-Karte erhält er sofort die SP und du entfernst die Karte danach aus dem Spiel. Bei einer „B“-Karte erhält er sofort die SP und du legst die Karte bis zur Wertung am Spielende in seinen Vorrat.



1 Außenposten bauen

Iwan baut Außenposten nach den beschriebenen Regeln (ohne Pferde zu zahlen). Besitzt Iwan bereits einen Außenposten in der Region seines Kosaken, ist kein Feld dafür mehr frei, hat er keinen Außenposten im Vorrat oder kann er das entsprechenden Fell dafür nicht zahlen, erhält er 1 Außenposten vom allgemeinen Vorrat in seinen eigenen Vorrat.



1 Jurte nutzen

Iwan erhält den Bonus des Jurteplättchens.



1 Trophäe erhalten

Iwan zahlt das auf der Trophäenleiste abgebildete Fell und bewegt seinen Trophäenmarker 1 Feld weiter. Iwan erhält dabei ebenfalls immer 1 SP, wie auf der Leiste angegeben. Iwan erhält die SP-Belohnung auch dann, wenn er auf der Leiste nicht weitergehen kann.



1 Landschaftsplättchen beanspruchen

Kauft Iwan ein Landschaftsplättchen als zusätzliche Aktion, dann tut er dies auch, falls sich noch Felle darauf befinden. Er benötigt wie immer 2 Felle passend zum Fell der Region sowie so viel weitere davon, wie sich Fellmarker, egal welcher Art, auf dem Plättchen befinden. Iwan legt das Plättchen und die Marker danach in seinen Vorrat und erhält die anwendbaren Belohnungen.



Beispiel

Iwans Kosake befindet sich am weitesten rechts 1, aber auf dem Landschaftsplättchen liegen 3 Felle, sodass es zu teuer zum Kaufen ist. In der nächsten Region von rechts hat Iwan einen Außenposten 2, allerdings besitzt er keine Felle der Wertigkeit 4 und nur 1 Münze und 1 Fell der Wertigkeit 8 (beides Joker für ihn).

Zum Glück besitzt Iwan noch einen Außenposten in der ersten Region. Auf dem Landschaftsplättchen liegt 1 Fell 3. Er muss daher 3 Felle der Wertigkeit 2 zahlen, um das Landschaftsplättchen zu kaufen. Er zahlt 1 Fell der Wertigkeit 2, das Fell der Wertigkeit 8 und 1 Münze. Er nimmt das Landschaftsplättchen und das darauf befindlichen Fell, legt beides in seinen Vorrat und erhält die Belohnungen des Plättchens.



WINTER

Im Winter erhält Iwan 1 Liedplättchen, falls möglich. Wessen Kosake am weitesten nach Sibirien gelangte, wählt zuerst aus.

Iwan wählt immer das teuerste Liedplättchen, das er mit Geschichtenpunkten zahlen kann. Haben mehrere Liedplättchen die höchsten Kosten, wählt Iwan das am weitesten rechts liegende davon.

Anmerkung: Wie üblich erhält Iwan ebenfalls, sobald er das letzte Feld der Geschichtenleiste erreicht, die Belohnung eines Liedplättchens. Iwan wählt dabei das teuerste Liedplättchen und zahlt Geschichtenpunkte entsprechend der roten Zahl darauf. Er erhält die entsprechende(n) Belohnung(en), aber das Liedplättchen wird nicht vom Spielbrett entfernt.

WERTUNG AM SPIELENDEN

Iwans Wertung unterscheidet sich nicht von den üblichen Regeln.
























SCHWIERIGKEITSGRAD ERHÖHEN











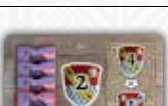



Falls Iwan kein herausfordernder Gegner für dich ist, darfst du folgende Regeln nach Belieben hinzufügen:

- » Falls Iwan nicht genügend Felle besitzt, um seine zusätzliche Aktion komplett auszuführen, erhält er stattdessen 1 Münze.
- » Falls Iwan 1 Fell mit der gleichen Wertigkeit wie das Fell auf dem Aktionsfeld Handel erhält, erhält er stattdessen 1 Münze.
- » Nutze die „b“-Seite seines Tableaus, die Katjuscha darstellt. Ihre Trophäenleiste bietet ihr bessere SP-Boni.

ANHANG

WUNSCHKARTEN DES ZAREN

	S1: Sobald du deinen Kosaken bewegst (in eine beliebige Richtung), darfst du ihn kostenlos ein Plättchen weiter bewegen.		A4: Sobald du deinen Trophäenmarker bewegst, darfst du statt einer bereits erreichten oder überschrittenen Belohnung auch die des nächsten Feldes wählen. Befindet er sich zum Beispiel auf Feld 7, darfst du 2 unterschiedliche Belohnungen erhalten, wie auf Feld 8 angegeben. Nicht mit S7 kombinierbar!
	S2: Erhalte im Winter 3 Pferde.		A5: Ziehe im Winter 2 Felle aus dem Beutel. Behalte 1 davon und lege das andere zurück in den Beutel.
	S3: Erhalte im Winter 1 Münze.		A6: Sobald du eine erweiterte Aktion ausführst, darfst du auch ein Landschaftsplättchen wählen, das sich bis zu 2 Landschaftsplättchen links vom Landschaftsplättchen mit deinem Kosaken befindet.
	S4: Erhalte im Winter 2 Geschichtenpunkte.		A7: Erhalte im Winter 2 Geschichtenpunkte.
	S5: Erhalte im Winter 2 Pferde für jeden eigenen gebauten Außenposten.		A8: Zahle beim Jagen keine Pferde, um Felle mit niedriger Wertigkeit zu überspringen.
	S6: Erhalte im Winter 2 Pferde je Landschaftsplättchen, das du besitzt.		A9: Führe im Winter kostenlos 1 erweiterte Aktion irgendwo auf dem Spielbrett aus.
	S7: Sobald du deinen Trophäenmarker bewegst, darfst du statt einer bereits erreichten oder überschrittenen Belohnung auch die des nächsten Feldes wählen. Befindet er sich zum Beispiel auf Feld 7, darfst du 2 unterschiedliche Belohnungen erhalten, wie auf Feld 8 angegeben. Nicht mit A4 kombinierbar!		A10: Lege sofort 1 Tigermarker in deinen Vorrat. Dies ist nur einmal nutzbar. Lege die Karte danach für die Wertung am Spielende in deinen Vorrat.
	S8: Sobald du die Aktion Jagen ausführst, darfst du auch 1 Landschaftsplättchen wählen, das sich links oder rechts von deinem Kosaken befindet.		A11: Führe im Frühling kostenlos 1 erweiterte Aktion in der Region deines Kosaken oder deiner Außenposten aus.
	S9: Sobald du 1 Fell zahlst, um eine zweite erweiterte Aktion auszuführen, darfst du 1 Fell mit beliebiger Wertigkeit dafür zahlen.		A12: Führe im Sommer kostenlos 1 erweiterte Aktion in der Region deines Kosaken oder deiner Außenposten aus.
	A1: Sobald du deinen Kosaken bewegst (in eine beliebige Richtung), darfst du ihn kostenlos ein Plättchen weiterbewegen.		A13: Führe im Herbst kostenlos 1 erweiterte Aktion in der Region deines Kosaken oder deiner Außenposten aus.
	A2: Erhalte im Winter 3 Pferde.		A14: Das zweite Mal Jagen kostet keine Münze.
	A3: Falls du einen Wunsch des Zaren erfüllen willst, benötigst du 1 Fell weniger in deinem Besitz als angegeben. Dies gilt nicht, wenn du genauso viele Felle zahlen musst, wie du besitzen musst.		

	B1: Erhalte bei der Wertung am Spielende 2 SP.		B8: Erhalte bei der Wertung am Spielende 3 SP für jedes Landschaftsplättchen des Typs Gebirge in deinem Vorrat.
	B2: Erhalte bei der Wertung am Spielende 3 SP.		B9: Erhalte bei der Wertung am Spielende 3 SP für jedes Landschaftsplättchen des Typs Sumpf in deinem Vorrat.
	B3: Erhalte bei der Wertung am Spielende 4 SP.		B10: Erhalte bei der Wertung am Spielende 3 SP für jedes Landschaftsplättchen des Typs Steppe in deinem Vorrat.
	B4: Erhalte bei der Wertung am Spielende 1 SP für jeden Tigermarker in deinem Vorrat.		B11: Erhalte bei der Wertung am Spielende 3 SP für jedes Landschaftsplättchen des Typs Wald in deinem Vorrat.
	B5: Erhalte bei der Wertung am Spielende 1 SP für jeden eigenen gebauten Außenposten.		B12: Erhalte bei der Wertung am Spielende 1 SP für jedes Landschaftsplättchen in deinem Vorrat.
	B6: Erhalte bei der Wertung am Spielende SP entsprechend deiner aktuellen SP geteilt durch 4 (abgerundet). Werte diese Karte vor allen anderen Wunschkarten des Zaren.		B13: Erhalte bei der Wertung am Spielende 1 SP für jede erfüllte Wunschkarte des Zaren in deinem Vorrat, inklusive dieser.
	B7: Erhalte bei der Wertung am Spielende 1 SP für jede Münze in deinem Vorrat.		B14: Erhalte bei der Wertung am Spielende 1 SP für jedes Banner in deinem Vorrat.

JURTEPLÄTTCHEN



Erhalte 1 Geschichtenpunkt. Ziehe zweimal 2 Fellmarker aus dem Beutel. Behalte jedes Mal 1 davon und lege den anderen zurück in den Beutel.



Erhalte 1 Geschichtenpunkt. Nimm 2 Fellmarker vom Markt. Fülle den Markt nach jedem genommenen Fell sofort wieder mit einem Fellmarker aus dem Beutel auf.

LIEDPLÄTTCHEN



Führe 1 erweiterte Aktion irgendwo auf dem Spielbrett aus. Zahle hierfür nicht die Felle der entsprechenden Region.



Erhalte sofort 2 SP und besuche kostenlos 1 beliebiges Dorf auf dem Spielbrett.



Erhalte sofort 1 SP und führe 1 erweiterte Aktion irgendwo auf dem Spielbrett aus. Zahle hierfür nicht die Felle der entsprechenden Region.



Baue sofort kostenlos 1 Außenposten irgendwo auf dem Spielbrett. Nimm den Außenposten aus dem allgemeinen Vorrat.



Erfülle sofort 1 Wunsch des Zaren, indem du die benötigten Felle zahlst. Du musst nur die tatsächlich zu zahlenden Felle besitzen, ignoriere die weiteren Felle darüber hinaus.

SYMBOLÜBERSICHT

	Fell. Stellt einen Fellmarker ohne angegebene Wertigkeit dar.
	Tigermarker. Lege benutzte Tigermarker in den allgemeinen Vorrat zurück.
	Fellmarker vom Markt. Wird ein Fell vom Markt genommen, wird es immer sofort durch einen Fell aus dem Beutel ersetzt.
	Fellmarker aus dem Beutel. Ziehe bei dieser Aktion immer 2 Fellmarker aus dem Beutel, behalte 1 davon und lege den anderen zurück in den Beutel.
	Eine Basisaktion.
	Eine erweiterte Aktion. Erweiterte Aktionen dürfen nur in Regionen ausgeführt werden, in denen du einen Kosaken oder Außenposten besitzt.
	Eine erweiterte Aktion, die überall auf dem Spielbrett ausgeführt werden darf.
	Sofortige Siegpunkte. Durch einen Wunsch des Zaren können sie dir am Spielende zusätzliche SP bringen.
	Siegpunkte am Spielende.
	Aktion Jagen.
	Bewege deinen Kosaken 1–2 Landschaftsplättchen nach rechts oder links.
	Ein Außenposten. Bei einer Aktion bedeutet dieses Symbol, dass du 1 Außenposten aus dem allgemeinen Vorrat in deinen Vorrat legen darfst.
	Ein Banner.
	1 Pferd.

	3 Pferde.
	1 Münze.
	Ein allgemeines Landschaftsplättchen ohne speziellen Typ.
	Landschaftsplättchen Wald.
	Landschaftsplättchen Steppe.
	Landschaftsplättchen Sumpf.
	Landschaftsplättchen Gebirge.
	1 Geschichtenpunkt.
	Rote Zahlen geben die Anzahl Geschichtenpunkte an, die für das Liedplättchen gezahlt werden müssen. Kannst du das nicht, darfst du dieses Liedplättchen nicht wählen.
	Trophäenaktion.
	Trophäenbelohnung.
	Eine erfüllte Wunschkarte des Zaren.
	Frühling, Sommer, Herbst. Auf einer Karte gibt das Symbol an, wann die Karte aktiv ist.
	Winter. Auf einer Karte gibt das Symbol an, dass du den Bonus nur im Winter bekommst.

