

RÜCKKEHR ISRAELS

EINFACHE REGELN



Spielmaterial für Anfänger

Anzahl

Spielbrett	1
Stammesbretter	4
Stammescheiben: 12 Stämme x 4	48
Stammeskarten: 12 Stämme x 4 + Abraham x 4	52
Spielfigur ("Moses")	4
Würfel	1
Bundeslade	1
Umkehrscheiben: Wasser, Manna, Wachtel, Schlange, Trauben, trockene Knochen	30
Zufluchtskarten: Feuersäule, Wolkensäule, Brustplatte	24
Feindkarten	6
Silbermünzen	50
Goldene Teller: Preise 1–3	3

ZIEL DES SPIELS

Ihre Aufgabe ist es, die Moses-Spielfigur vom Startkreis Ägyptens - durch den Kreis des Berges Sinai - zum Ziel im Gelobten Land zu bringen. Die 12 Stammesscheiben auf dem Stammesbrett jedes Spielers zeigen die Moral an. Unterwegs kann die Moral der Stämme in den mit gelben, blauen und roten Sternen markierten Kreisen sowie in Wasser-, Manna und Wachtelkreisen abnehmen. Die Aufgabe von Moses (dem Spieler) ist es, die Moral der Leute hoch genug zu halten, damit das Reisen nicht eingestellt wird. Gott belohnt den Gehorsam des Volkes, indem er sie die Bundeslade tragen lässt. Der Gewinner ist derjenige, der das Ziel erreicht und zuerst das Dankopfer im Wert von 12 Silbermünzen opfert.

ANFANGSAUFSTELLUNG DES SPIELS – ANFÄNGER SPIELER



SPIELVORBEREITUNG

Trennen Sie die Spielteile vor dem ersten Spiel von den Hintergrundbrettern. Die Scheiben und Karten, die auf das Spielbrett gelegt werden sollen, haben ein blaues Sternchenmuster. Stammesscheiben die ein rotes Muster mit einem blauen Stern in der Mitte haben sind auf das Stammesbrett zu legen. Bitte beachten Sie die Abbildung der Teile in der Anfangseinstellung. Das Spielbrett und die Stammesscheiben sind zweiseitig: Englisch und Finnisch.

Anfänger benötigen die folgenden Spielkomponenten nicht:

- 10 Pestscheiben (Bilder von Plagen mit den Nummern 1–10 auf der Rückseite)
- 3 Artefakte (Gesetzestaffeln, Stab von Aaron und Topf mit Manna)
- 1 Pyramidenwürfel (vierseitige Spezialwürfel)
- 4 ABC des Spielers für eine Runde in Englisch und Finnisch
- 2 Kopien der Spielregeln in Englisch und Finnisch
- 14 leere Scheiben und 4 Karten als Ersatzteile

1. Stellen Sie das Spielbrett auf eine ebene Fläche. Bitte beachten Sie das Beispiel auf dem Bild oben.
2. Jeder Spieler wählt eine Spielfigur (Moses), ein Stammesbrett, das der Farbe der Spielfigur entspricht, und 12 verschiedene Stammesscheiben, die verdeckt an ihrer eigenen Stelle auf dem Stammesbrett liegen.
3. Mische die 52 Stammeskarten sorgfältig und gib jedem Spieler fünf (5) davon. Lege den Rest der Stammeskarten verdeckt auf das Feld für den Abziehstapel. Das Feld darunter ist der Stammeskartenplatz für gebrauchte Karten.
4. Mische die 30 Umkehrscheiben (Wasser, Manna, Wachtel, Schlange, Trauben und trockene Knochen) und lege sie mit der Vorderseite nach unten auf das Spielbrett auf die weißen Kreise 7-47 zwischen dem Roten Meer und Jordanien.
5. Legen Sie die 6 Feindkarten verdeckt auf ihren eigenen Platz auf dem Spielbrett.
6. Teilen Sie jedem Spieler eine Zufluchtskarte aus (die Feuersäule, die Wolkensäule und Brustplatte). Legen Sie die verbleibenden Zufluchtskarten offen auf einen Stapel an ihre eigenen Stellen im oberen Teil des Spielbretts.
7. Teilen Sie jedem Spieler fünf (5) Silbermünzen aus. Die restlichen Silbermünzen verbleiben in der Hauptgeldkasse.
8. Stellen Sie die Bundeslade auf eines der JHVH-Felder.
9. Goldene Platten, d.H. Die Preiseschilder 1–3, können bis zur Siegerehrung auf die freien JHVH-Plätze gelegt werden.

SPIELWEISE

1. **Jeder Spieler legt seine eigene Spielfigur in den Startkreis des Spielbretts.**

2. **Wer das Spiel beginnt wird durch Würfeln entschieden.** Der Spieler, der die höchste Zahl erhält, fängt an; dann geht die Spielerreihenfolge von links nach rechts.

3. **Die Spieler bewegen sich nach den Würfelwerten auf das Ziel zu.** Sie können die Regeln für die Spieler für jede Runde auf den Seiten 6–7 lesen.

4. **Befolgen Sie die Anweisungen** in den Kreisen auf den Seiten 4–5.

Die Abkürzungsanleitung befindet sich auf dem Spielbrett –

REISEANLEITUNG = TRAVEL INSTRUCTIONS

Wenn Sie in einem Kreis landen, der mit einem blauen Pluszeichen (+) markiert ist, können Sie eine Silbermünze aus der Hauptgeld-kasse nehmen oder eine Stammeskarte vom Stammscheibenstapel abheben.



Zufluchtskarten und der Davidstern

Wenn Sie in dem mit einem Stern markierten Kreis landen, verwenden Sie eine Zufluchtskarte, die der Farbe des Sterns entspricht, ODER drehen Sie 3 Stammscheiben zugedeckt nach unten.



Feuersäule, Wolkensäule und Brustplatte



- Sie können die Feuersäule in Kreisen verwenden, die mit gelben Sternen markiert sind: (5, 17, 18, 25, 28, 29, 47).
- Sie können die Wolkensäule in Kreisen verwenden, die mit blauen Sternen markiert sind: (15, 17, 20, 37, 43, 44, 48).
- Sie können die Brustplattenkarte in Kreisen verwenden die mit rot markierten Sternen markiert sind: (16, 17, 27, 36, 45, 46, 49, 52).
- Gebrauchte Zufluchtskarte werden an ihre eigene Stelle auf das Spielbrett zurückgelegt.



Sie können den Kreis mit roten Rändern nur mit voller Moral passieren. Wenn Sie in Kreis 5 landen, verwenden Sie die Feuersäule-Karte ODER drehen Sie 3 Stammscheiben mit der Vorderseite nach unten. Wenn die Moral nicht hoch genug ist, kannst du die Stammeskarten in der nächsten Runde verwenden ODER das Sündopfer bringen, damit du alle Stammes-Scheiben offen legen kannst.



Umkehrscheiben und Kreise mit farbigen Rändern: Wasser, Manna, Wachtel, Trauben, Schlange und trockene Knochen.



Wenn Sie in einem Kreis mit einer Umkehrscheibe landen, können Sie sie nehmen und verwenden, wann immer Sie möchten. Umkehrscheiben helfen Ihnen dabei, die Moral hoch zu halten, es sei denn, **Sie ziehen eine Schlangenscheibe** und drehen eine Stammesscheibe mit dem Gesicht nach unten. **Dieselbe Schlangenscheibe kann auch helfen, wenn Sie im Kreis mit grünen Rändern (31, 38) landen.** Gebrauchen Sie die Schlangenscheibe oder gehen Sie die durch einen Pfeil dargestellte Strafschleife.



Wenn Sie einen Manna oder Wachtelkreis erreichen, verwenden Sie die Umkehrscheibe, die dem Kreis entspricht, oder drehen Sie eine Stammesscheibe nach unten.

- Die Wasserscheibe kann bei Wasserkreisen verwendet werden: (9, 14, 28).
- Die Mannascheibe kann verwendet werden, um auf Mannakreisen auszuweichen: (13, 21, 24, 30, 35, 39, 42).
- Die Wachtelscheibe kann verwendet werden, um auf Wachtelkreisen auszuweichen: (12, 19).
- Die Traubenscheibe kann verwendet werden, um eine Wasser, Manna oder Wachtelscheibe zu ersetzen.
- Die Umkehrscheibe für trockene Knochen kann am Ende des Spiels als Teil des Dankopfers verwendet werden.
- Nach der Verwendung werden Umkehrscheiben aus dem Spiel entfernt.



BERG SINAI

Sie müssen am gelben Kreis (17) anhalten.

- Ziehen Sie 3 Silbermünzen oder 3 Stammeskarten ab.
- Verwenden Sie die 3 verschiedenen Zufluchtskarten oder drehen Sie 3. Stammeskarten für jede nicht vorhandene Zufluchtskarte (Feuersäule, Wolkensäule und Brustplatte) nach unten.



Sie können in der nächsten Runde fortfahren, wenn die Moral der Leute nicht zu niedrig ist: Mit 9 oder weniger verdeckten Stammesscheiben können Sie sich bewegen, aber mit 10–12 verdeckten Stammesscheiben können sie sich nicht weiter bewegen. Die schlechte Moral kann durch Stammeskarten verbessert werden ODER indem das Sündopfer geopfert wird womit dann so genügend Stammesscheiben offen gelegt werden können.

Auf den folgenden Seiten finden Sie detaillierte Anweisungen zu den Spielregeln für jede Runde.

SPIELERREGELN FÜR JEDE RUNDE

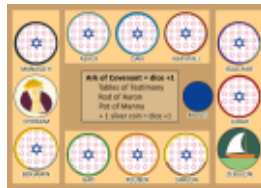
Jeder Spieler muss die von ihm gewünschten Dinge in der unten angegebenen Reihenfolge 1–4 tun. **Nur der Punkt 3 ist obligatorisch:** A. Bewegen, B. Ausrüsten oder C. Das Sündopfer bringen.

1. Die Verwendung von Stammeskarten

Sie können eine oder mehrere Stammeskarten verwenden, um die Moral zu verbessern. Mit jeder Stammeskarte können Sie die entsprechende Stammesscheibe aufdecken. Dies wird erst relevant, wenn die Moral an den mit Sternen und Farben markierten Kreisen gesunken ist oder wenn Sie die Schlangenscheibe bekommen haben.



Die Moral ist gesunken
- Sie können vorwärts gehen



Die Moral ist gesunken
- Sie können nicht vorwärts gehen



2. Einen Feind anheuern oder bestechen

Sie können einen Feind mit einer Silbermünze anheuern. Drehen Sie die Feindkarte, die Sie noch nicht passiert haben, offen. Ein Spieler, der in dem Feindkreis ankommt, muss anhalten, auch wenn die Nummer des Würfels größer ist. Der Spieler kann in der nächsten Runde weitermachen.

Feindkreise: (15, 37, 43, 44, 45, 46)

Sie können den Feind, der Ihre Reise aufhält, auch mit 2 Silbermünzen bestechen. Zahlen Sie das Geld in die Hauptgeld-kasse und drehen Sie die feindkarte um.

Beachtung! An der Vorderseite jedes Feindkreises befindet sich ein Sternzeichen, was bedeutet, dass Ihre Moral um 3 Stammesscheiben abnimmt, wenn Sie nicht die richtige Zufluchtskarte verwenden.



3. Bewegen, Ausrüsten oder Sündopfer bringen

A. Bewegen Sie sich gemäß der Würfelnummer 1- 6 Schritte vorwärts.

Sie dürfen sich nicht bewegen, wenn die Moral zusammengebrochen ist (10–12 Stammesscheiben sind verdeckt). Dann muss du dich ausrüsten oder das Sündopfer bringen, um eine oder mehrere Stammesscheiben nach oben aufzudecken.



B. Rüste dich aus, mit Hilfe des Würfels.

Ziehe die Zufluchtskarte oder die Silbermünzen entsprechend der Zahl auf dem Würfeln.

- 1 = Feuersäule
 - 2 = Wolkensäule
 - 3 = Brustplatte
 - 4 = 4 Silbermünzen
 - 5 = 5 Silbermünzen
 - 6 = 6 Silbermünzen
-

C. Bringe eines der folgenden Sündenopfer, um die Moral des Volkes anzuheben.

• Bete um Gnade:

Dies ist kostenlos; Drehen Sie eine Stammesscheibe offen.

• Kaufen Sie das Sündopfer:

Zahlen Sie 3 Silbermünzen und drehen Sie 2 Stammesscheiben offen.

• Kaufen Sie zwei Sündenböcke und schicken Sie einen weiteren in die Wüste:

Zahlen Sie 5 Silbermünzen und drehen Sie 3 Stammesscheiben offen.

4. Die Nützlichkeit der Bundeslade



• Die Bundeslade ist eine zirkulierende Ressource, die zuerst der Spieler bekommt der als erster den Berg Sinai passiert.

• Wenn mehrere Spieler den Berg Sinai passiert haben, kann die Bundeslade der bekommen, der die höchste Moral hat. Die Übergabe der Bundeslade findet am Ende des Zuges statt.

• Ein Spieler mit der Bundeslade kann jederzeit einen zusätzlichen Schritt in seinem Zug machen, wenn er dies wünscht.

ENDE DES SPIELS

Sie können den Kreis mit den rotem Rand (49) nur dann passieren und in das Gelobte Land ziehen, wenn alle 12 Stammesscheiben offen liegen.

Wenn Sie im Kreis 52 landen, verwenden Sie die Brustplattenkarte oder drehen Sie 3 Stammesscheiben mit der Vorderseite nach unten. Verwenden Sie in diesem Fall bei Ihrem nächsten Zug die Stammeskarten oder bringen Sie das Sündopfer, um alle Stammesscheiben offen zu legen.

Ein Spieler, der am grünen Zielkreis (55) ankommt und zuerst das Dankopfer im Wert von 12 Silbermünzen bringt, ist der Gewinner.

Wenn der Spieler mit der Bundeslade das Ziel erreicht, wird Sie auf eine der JHVH-Felder zurückgelegt.

Opfern des Dankopfers

Zusätzlich zu Silbermünzen können Sie im Rahmen des Dankopfers die folgenden Ressourcen verwenden:

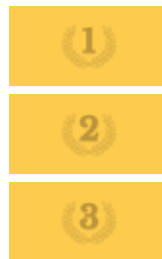
- Zufluchtskarte (Feuersäule, Wolkensäule, Brustplatte) = 2 Silbermünzen
- Stammeskarte = 1 Silbermünze
- Umkehrscheibe (außer der Schlange) = 1 Silbermünze

Achtung: Wenn Sie nicht genügend für die Dankopfergabe haben, müssen Sie in Ihrem nächsten Zug mehr Ressourcen sammeln, indem Sie sich mit dem Würfel ausrüsten.

Nach dem opfern des Dankopfers:

- Silbermünzen werden an die Hauptgeld-kasse zurückgegeben.
- Zufluchtskarte werden an ihren eigenen Platz zurückgelegt.
- Stammeskarten werden auf den Ablagestapel gelegt.
- Umkehrscheiben werden aus dem Spiel entfernt.

Schließlich können Sie die mit den Nummern gekennzeichneten goldenen Platten in die Mitte des Spielbretts platzieren, um die Preise zu markieren.



© 2021 Mesila Games Oy
Alle Rechte vorbehalten
Entworfen in Finnland
www.mesilagames.com