

RÜCKKEHR ISRAELS

“KURZES SPIEL”



ZIEL DES SPIELSE

Deine Aufgabe ist es die Spielfigur (Moses) mit dem Würfel vom Startkreis des Spielbretts zum Ziel zu bringen. Unterwegs soll die Moral des Volkes Israels hochgehalten werden, um so alle 12 Stammesscheiben aufgedeckt aus dem Stammesbrett nach oben bis zum Ziel zu bringen. Stammesscheiben können mit Hilfe von Stammeskarten aufgedeckt werden.

Stammeskarten sind bei einem Kreis mit blauen Plus - zeichen erhältlich. Unterwegs kann die Moral der Stämme auf Wasser-, Manna- und Wachtelkreisen oder von einer erhaltenen Schlangenscheibe abnehmen.

Der Gewinner ist derjenige, der das Ziel zuerst mit 12 aufgedeckten Stammesscheiben auf dem Stammesbrett, erreicht.

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.

Inhaltsverzeichnis für die Verwendung vom "Kurzes Spiel" Stückzahl:

Spielbrett	1
Spielfigur ("Moses")	4
Stammesbrett	4
Stammesscheiben: 12 Stämme x 4	48
Stammeskarten: 12 Stämme x 4 + Abraham x 4	52
Würfel	1
Umkehrscheiben:	
Wasser, Manna, Wachtel, Schlange, Traube, trockene Knochen	30

Sie benötigen im Kurzen Spiel keine folgenden Spielkomponenten:

- Spielregeln in Englisch und Finnisch, 2 Stk
- Einfache Regeln für Anfänger (Engl.–Finn.), 1 Stk.
- Richtlinienkarten (ABC des Spielers für eine Runde, Engl. – Fin. 4 Stk.
- Pestscheiben (Bilder von Plagen mit den Nummern 1–10 auf der Rückseite), 10 Stk.
- Silbermünzen, 50 Stk.
- Zufluchtskarten: Feuersäule, Wolkensäule, Brustplatte, 24 Stk.
- Feindkarten, 6 Stk.
- Bundeslade, 1 Stk.
- Artefakte (Gesetzestafeln, Stab von Aaron und Topf mit Manna), 3 Stk.
- Goldene Teller: Preise 1–3, 3 Stk.
- Pyramidenwürfel (vierseitiger Spezialwürfel), 1 Stk.
- Leere Scheiben 8+6 Stk. und leere Karten 2+2 Stück als Ersatzteile

ANFANGSEINSTELLUNG - KURZES SPIEL



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 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, Traube 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.

SPIELWEISE

1. Jeder der Spieler legt seine eigene Spielfigur auf den Startkreis des Spielbretts.

2. Das Würfeln ermittelt den Startspieler. Der Spieler der die höchste Zahl erhält, startet; dann geht die spieler-reihenfolge von links nach rechts. **Verwenden Sie die Stammeskarten**, und legen Sie die dazugehörigen Stammesscheiben zugedeckt nach unten auf ihr Stammesbrett.



3. Die Spieler bewegen sich gemäß den Würfelwerten auf das Ziel zu.

Wenn Ihre Spielfigur mit einem anderen Spieler im selben Kreis ankommt, können Sie eine Stammesscheibe dieses Spielers verdeckt nach unten drehen (außer am Kreis des Berges Sinai 17).

4. Wenn Sie in dem Kreis landen, der mit einem blauen Pluszeichen markiert ist können Sie eine Stammeskarte vom Abhebestapel nehmen.



- Eine Stammeskarte muss verwendet werden, um die Moral zu heben, wenn die entsprechende Stammesscheibe verdeckt ist.

- Abraham-Karte entspricht jeder Stammeskarte.

- Gebrauchte Stammeskarten werden auf den Ablagestapel zurückgelegt.



5. Wenn Sie im Kreise mit einer Umkehrscheibe

landen, können Sie diese nehmen und wenn sie am zuge sind verwenden, wann immer Sie möchten (siehe Anweisungen 6–10).

- Einmal verwendet, werden Umkehrscheiben aus dem Spiel entfernt.

Wasser, Manna, Wachtel, Traube, Schlange und trockene Knochen.



6. Wenn Sie die Schlangenscheibe aufheben, drehen Sie eine Stammesscheibe nach unten und bewahren Sie die Schlangenscheibe auf.

7. Die Scheibe mit trockenen Knochen kann in Ihrem eigenen Zug verwendet werden, um irgendeine Stammesscheibe offen zu drehen.



8. Wenn Sie auf einen Manna, Wasser oder Wachtelkreis kommen drehen Sie eine Stammesscheibe nach unten oder verwenden Sie sofort die Umkehrscheibe, die Sie bekommen haben.



- Die Traubenscheibe kann verwendet werden, um ein Wasser, ein Manna oder eine Wachtelscheibe zu ersetzen.



9. Sie müssen am gelben Kreis (17) anhalten.

- Ziehe 3 Stammeskarten!
- Sie können in der nächsten Runde fortfahren.



- Ausnahme: Sie dürfen die Stammesscheibe eines anderen Spielers hier nicht verdeckt drehen.

10. Wenn Sie in einem Kreis mit grünen Rändern (31 oder 38) ankommen, verwenden Sie eine Schlangenscheibe oder machen Sie eine Strafschleife, die durch den Pfeil angezeigt wird.



ENDE DES SPIELS

Der Gewinner ist der Spieler, der mit allen offen liegenden Stammesscheiben zum grünen Zielkreis (55) gelangt.



Achtung: Wenn Sie am Zielkreis ankommen, ohne dass alle Stammesscheiben aufgedeckt sind, müssen Sie zum großen Kreis am Berg Sinai zurückkehren. Sie erhalten von dort mehr Stammeskarten und beginnen Ihre Reise zurück zum Ziel in Ihrem nächsten Zug.



Sie können nutzlose Stammeskarten zum austausch an Ihrem Zug verwenden: Wenn du zwei deiner Karten auf den Ablagestapel legst, darfst du eine neue Karte vom Abziehstapel nehmen.



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