



UPSTREAM

FLUSSAUFWÄRTS

2 bis 5 Spielern • ab 8 Jahren • ca. 25 Minuten

Übersetzung: Sandra Lippert

ZIEL DES SPIELES

Wie jeden Frühling füllt der geschmolzene Schnee die Flüsse und öffnet den Weg zurück nach Hause. Es gibt viele Lachse, die nach einem Leben im Meer schwimmend zurückkehren. Jeder Spieler kontrolliert den Weg der Lachse flussaufwärts damit sie ihre Eier dort ablegen können, wo sie geboren wurden. Auf ihrer Reise treffen sie auf hungrige Bären, kämpfen gegen Vögel, sowie Fischreiher, die sie meiden müssen um zu überleben. Das Spiel endet wenn alle Lachse entweder gestorben sind oder an der Brutstätte am Ende des Flusses angekommen sind. Spieler bekommen Punkte, je nach der Anzahl der verbliebenen Lachse und der Schnelligkeit ihrer verbliebenen Lachse: der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel!

SPIEL INHALTE



Lachs figuren (4 pro Spieler)
Ein paar Lachse auf die eine Seite und einen auf der anderen Seite.



Erster spieler spielstein
Der erste Spieler ändert sich jede Runde.

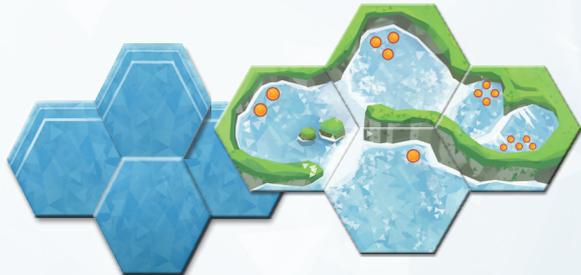


Spielerfarben Figuren

FLUSS RICHTUNG

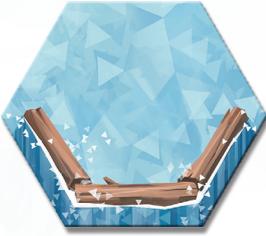


Wasser Felder (Keine Hindernisse) (7)
Keine speziellen Regeln.



See / Brut Feld (4)
Start (*See*) und Ende (*Brut*) Felder.





Wasserfall Feld (4)

Über diese Hindernisse muss drüber gesprungen werden (*man kann nicht um sie herum schwimmen*).



Adler Feld (5)

Wenn eine Lachs-Figur hierhin schwimmt verliert sie einen Lachs und du musst das Feld umdrehen (*Der Adler schnappt den Lachs und fliegt davon*).



Bären Feld (3)

Wenn eine Lachs-Figur von hier oder nach dort springt, verliert sie einen Lachs. Es gibt Wasserfälle.



Blaureiher Feld (5)

Am Ende deines Spielzuges verlierst du einen Lachs von den Figuren die du hast.



Felsen Feld(5)

Die Funktionen dieses Feldes ist eine weniger als normalerweise (*wird in einem 2-Mann Spiel nicht verwendet*).



Stromschnellen Feld (6) - Erweiterung

Lachse sind gezwungen sich zu bewegen (*ohne Punkte zu verschwenden*) in die Richtung, die durch die Stromschnellen angezeigt wird.

ANDERE FIGUREN



Felsen Figuren (5) - Optional

Du kannst diese über Felsen Felder legen um an ihren Effekt zu erinnern.



Wirbelsturm Figuren (5) - Variabel

Du kannst diese über Felsen Felder legen während du die "Wirbelsturm" Variabel spielst.



Bewegungs Felder (5) - Optional

Jedesmal, wenn du 1 Bewegungspunkt verwendest, musst du eine Figur zu dem nächsten Spieler geben.



SPIEL AUFBAU

Mische alle Felder und platziere sie nebeneinander mit dem Gesicht nach unten (*in einem 2- Mann Spiel werden Felsen Felder und Blaureiher Felder nicht verwendet*).

Platziere die See Felder und dann platziere die Lachs Figuren von jedem Spieler übereinander, mit dem Lachs Paar nach oben, wie im Beispiel aufgeführt (*das Beispiel ist für 3 Spieler*).

Ihr beginnt mit dem Spieler der als letztes Lachs gegessen hat und fährt dann nach dem Uhrzeigersinn fort. Jeder Spieler zeichnet einen Teil des Feldes und platziert es in einem der 3 freien Plätze neben dem See Feld, damit formt ihr den Mund des Flusses. Spieler können die Richtung des Feldes wählen wenn nötig, müssen dabei aber die weite des Flusses respektieren. (3 Felder pro Reihe). Folge diesem Prozess Flussaufwärts bis 4 reihen mit je 3 Feldern neben dem See Feld gebildet wurden. Anschließend bekommt der Spieler, der das nächste Feld gesetzte hätte, den ersten Spielereinsatz und darf das Spiel beginnen.



SPIEL (3 BIS 5 SPIELER)

Beginnend mit dem Spieler mit dem ersten Spielstein, und dann nach dem Uhrzeigersinn. Jeder Spieler muss 5 Bewegungspunkte per Runde machen. Wenn alle Spieler dran waren, ist die Runde vorbei.

Wenn die Runder vorbei ist, gibt der beginnende Spieler den ersten Spielstein zu der Person links von ihm, entfernt die 3 letzten Felder von dem Fluss des Spiels und platziert 3 neue Felder an der oberseite des Flusses. Damit bildet er neue Reihen.

Der Spieler kann die Richtung der Felder wählen, wenn es relevant ist (*sollten die Felder Hindernisse haben*).

Wenn die Felder entfernt werden, werden auch alle Lachs-Figuren von ihnen entfernt.

WICHTIG!

Am Ende der ersten Runde, werden KEINE Felder entfernt, füge nur 3 neue Felder hinzu.

Am Ende der zweiten Runde, entferne alle Seefelder und füge dann 3 neue hinzu.

In folgenden Runden, entferne immer 3 Felder und platziere 3 neue Felder, bis der Stapel aufgebraucht ist.



BEWEGUNG

Jeder Spieler hat 5 Bewegungspunkte bei jedem seiner Züge, welche verwendet werden müssen um die Lachse zu bewegen. Jeder Spieler entscheidet, wie er diese Punkte bei seinen Lachsen einsetzen, so lange genau 5 Punkte verwendet werden. Die Lachse zu bewegen kostet immer das gleiche, egal welche Seite nach oben schaut (2 oder 1 Lachs). Lachs-Figuren können nicht stromabwärts bewegt werden. Die Bewegung kann entweder schwimmend oder springend sein.

SCHWIMMEN

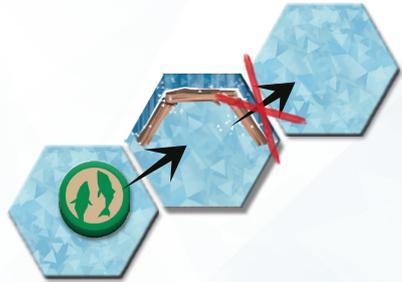
Lachse können von einem Feld zu einem benachbarten schwimmen, wenn sich dort kein Hindernis befindet, das man überspringen müsste. Schwimmen kostet 1 Bewegungspunkt per Feld.

In dem Beispiel kostet das Bewegen, zu dem benachbarten Feld, einen Bewegungspunkt für den grünen Spieler.

Es gibt keine Hindernisse an der Kreuzung, die die Spielfigur überqueren muss, somit muss die Figur nicht springen. Wie auch immer, er kann trotzdem nicht zu der nächsten Platte schwimmen, da sich dort ein Hindernis befindet.

Wenn ein Feld voll ist (**Verfügbarkeit = So viele Lachs-Figuren wie Spieler**), können die Lachse nicht durchschwimmen oder dort stoppen.

In dem Beispiel, bei einem 3-Mann Spiel, befinden sich bereits 3 Lachs-Figuren auf der Platte: Der grüne Spieler kann nicht dorthin schwimmen. Jedoch in einem 4-Mann Spiel, könnte der grüne Spieler dorthin schwimmen.



SPRINGEN

Lachse können in einer geraden Linie von einem Feld auf ein anderes springen und somit Hindernisse ignorieren. Springen kostet 1 Bewegungspunkt und je 1 Punkt pro übersprungener Platte.

In dem Beispiel, eines 3-Mann Spieles, befinden sich bereits 3 Figuren auf dem benachbarten Feld und der grüne Spieler kann nicht dorthin schwimmen. Allerdings, kann der Grüne darüber springen, wenn er 3 Bewegungspunkte verwendet (1 + 2 für das 2te Feld). Wenn das so gemacht wird, wird automatisch auch der Wasserfall auf dem nächsten Feld ignoriert (Grün muss also keine weiteren Punkte verwenden um hinüber zu kommen, da er ja schon gesprungen ist).



BEWEGUNGSMARKE - OPTIONAL

Benutze sie nur, wenn du mehr Herausforderung möchtest. Während des Spielaufbaus gibst du sie dem beginnenden Spieler. Jedesmal, wenn ein Spieler eine Lachs-Figur bewegt, gibt dieser Spieler genau die Anzahl an Bewegungsmarken zu Bewegungspunkten an den nächsten Spieler der an der Reihe ist. Wenn die Bewegungsmarken einmal ausgegeben wurden können sie nicht zurückgefordert werden. Wenn du keine Bewegungsmarken mehr übrig hast musst du deine Runde beenden.

RAUBTIERE

Wenn ein Bär, ein Adler oder Reiher einen Lachs fängt und die Lachs Figur ein Paar von Lachsen zeigt, drehe diese Karte um. Andererseits wird die Karte vom Spiel entfernt.

ADLER

Adler fangen Lache wenn eine Lachs Karte auf ein Adlerfeld schwimmt oder hinüber springt.

Wenn der Lachs über das Feld gesprungen ist, ohne darauf zu steigen, wird der Adler nicht aktiv. Wenn ein Adler einen Lachs gefangen hat, wird diese Feldkarte umgedreht und wird somit zur Flusskarte.

BÄREN

Bären fangen Lachse, wenn diese über oder von einer zur nächsten Karte springen die einem Bären gehört. Schwimmende Lachs-Figuren aktivieren die Bären nicht. Bären werden nicht wie die Adler von dem Spiel entfernt wenn sie einen Lachs gefangen haben.

In dem Beispiel würde der Grüne Spieler beide Lachse an einen Bären verlieren, wenn er über das Bärenfeld springt. Anstelle dessen, kann der Grüne auch über die Vogelkarte schwimmen und so nur einen Lachs verlieren (dadurch wird beides umgedreht das Feld und die Figur). Bären wären nicht aktiviert worden, da der Lachs schwimmt und nicht springt.



BLAUREIHER

Am Ende deiner Runde verlierst du einen Lachs von einer Figur die du auf diesem Feld hast, egal wie viele Figuren du insgesamt auf diesem Feld hast. Aber nur der Spieler der gerade den letzten Spielzug gemacht hat ist davon betroffen. Blaureiher sind immer am Ende einer Runde aktiv und werden nicht vom Spiel entfernt.

Die anderen Spieler werden in diesem moment nicht beeinflusst. Wenn es die Runde des gelben Spielers war, würde Gelb einen Lachs von beiden Figuren verlieren, da sie auf verschiedenen Blaureiherfeldern stehen.



ENDE DES SPIELES

Wenn es nur noch 2 Felder zu platzieren gibt, müssen diese an der Seite platziert werden, damit die Mitte des Flusses frei bleibt um dort die erste Brutstättenkarte zu legen, wie in dem Beispiel aufgezeigt.

Wenn ein Lachs zu der ersten Brutstätte kommt, kann er nicht mehr weiter bewegt werden. Anstelle dessen, am Ende einer jeden Runde verschiebe alle Lachs-Figuren auf eine Brutstättenkarte 1 Platz flussaufwärts (um mehr platz für noch ein Ei zu haben).

Bruttstättenkarten können jede Anzahl von Lachsfiguren haben.

Wenn alle Figuren entweder auf einem Brutstättenfeld sind oder vom Spiel entfernt wurden ist das Spiel beendet und der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt:

- Für jeden übrig gebliebenen Lachs (KEINE Lachsfigur), bekommt der Besitzer einen Punkt.
- Für jede übrig gebliebene Lachsfigur, bekommt der Besitzer so viele Punkte wie Eier in dessen Figurenplatz gelegt wurden.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei dem Falle eines Gleichstandes gewinnt der Spieler mit den meisten hinterbliebenen Lachs.

Wenn immer noch Gleichstand herrscht, gewinnt der mit den meisten Lachsfiguren; wenn immer noch Gleichstand ist, gewinnt der Spieler dessen Lachsfiguren weiter flussaufwärts sind.

*In diesem Beispiel: Der gelbe Spieler hat 4 Punkte für 4 gerettete Lachse, 2 extra Punkte für die Figur auf dem 2 Lachseierfeld und 6 weitere für die 2 übrigen Figuren auf dem 3 Lachseierfeld
Gesamt sind das 12 Punkte*



Der rote Spieler hat 5 Punkte mit seinen Lachs, plus 4 Punkte für die Figuren auf den 4 Eierfeldern, 3 für die Figuren auf den 3 Eierfeldern und 1 für die Figur auf dem 1 Eifeld - 13 Punkte insgesamt.

Der grüne Spieler bekommt 6 Punkte für seine 6 Lachse und bekommt 5 weitere Punkte für die Figuren auf den 5 Eifeldern, 2 Punkte für die Figuren auf den 2 Eifeldern und einen für die letzte Figur - 14 Punkte insgesamt.

Der grüne Spieler gewinnt das Spiel!

Wenn der rote Spieler einen Punkt mehr gehabt hätte (z.B. für eine Figur auf einem Feld mit einem weiteren Ei), hätte der grüne Spieler trotzdem gewonnen, weil der Grüne mehr übrige Lachse hat.

ÄNDERUNGEN BEI EINEM 2-MANN SPIEL

In einem 2-Mann Spiel, gib alle Felsenfelder und Blaureiherfelder zurück in die Box bevor das Spiel aufgebaut wird. Der Hauptunterschied des Spieles ist, dass der erste Spieler immer der selbe ist während des kompletten Spieles sein wird. Am Ende einer jeden Runde, tauschen die Spieler die Felder aus und ersetzen sie mit 3 neuen Feldern, so dass sie sich daran erinnern können wer dran ist um die Felder zu platzieren. **Während der ersten Runde des Spiels, kann der erste Spieler nur 4 Bewegungspunkte verwenden.**

Im Falle eines Gleichstandes, verwende die selben Kollisions-regeln. Wenn die Spieler immer noch gleich auf liegen, gewinnt der Spieler ohne die erste Spielfigur. Ein Beispiel eines totalen Gleichstandes. Wenn der rote Spieler die erste Spielfigur hat (*hat immer als erster gespielt*), gewinnt der grüne Spieler das erste Spiel.

VARIABEL:WIRBELSTURM

Diese Variante erlaubt die Benutzung aller Felder in einem 2-Mann Spiel, mit nur einer kleinen Änderung in den Regeln.

Diese Änderung kann natürlich auch für ein Spiel mit 3 bis 5 Spielern angewandt werden. Bilde das Spiel so als wäre es für 3 bis 5 Spieler gedacht (*ohne irgendwelche Felder zu entfernen*).

Felsenfelder werden als Whirlpoolfelder angesehen und haben folgenden Effekt: Wenn eine Lachs Figur zu so einem Feld schwimmt oder darauf springt, muss die Figur dort bleiben und der Spieler dem die Figur gehört kann bei dieser Runde keine Bewegungspunkte mehr einsetzen.

Dies kann den Spieler dazu bringen, dass es ihm nicht möglich ist seine 5 Bewegungspunkte in dieser Runde einzusetzen. Sollte das der Fall sein, beendet dieser Spieler somit seine Runde, wenn er keine Bewegungspunkte mehr einsetzen kann. Du kannst die Whirlpool Figur über das Felsenfeld legen um an seinen Effekt zu erinnern.

ERWEITERUNG - STROMSCHNELLEN

Diese Erweiterung beinhaltet ein neues Feld (*Stromschnellen*), diese haben folgenden Effekt: Wenn eine Lachs Figur dorthin schwimmt, ist diese Figur automatisch an dem benachbarten Feld platziert welche in die Richtung der Stromschnellen schaut (*diese Bewegung erfordert keine Bewegungspunkte*).

Sollte sich ein Hindernis zwischen den Stromschnellen und dem Zielfeld befinden, MUSS der Spieler einen zusätzlichen Bewegungspunkt verwenden, sollter er einen übrig haben. Wenn nicht, muss er einen Punkt bei seiner nächsten Runde hierfür verwenden. Wenn eine Figur über ein Stromfeld springt ohne darauf zu treten hat dieses Feld keinen Effekt. Bei der Platzierung können die Stromschnellen so platziert werden wie der Spieler möchte, so lange sie in eine Richtung zeigen die von einem Lachs erreicht werden kann (*sie können nicht außerhalb des Flusses zeigen oder Flussabwärts*).

Stromschnellenfelder können von Anfang an verwendet werden oder mit anderen Feldern ausgetauscht werden. Wir empfehlen die Blaureiher oder Adler Felder und ein Felsenfeld für die Stromschnellenfelder zu tauschen. Wenn die Spieler eine größere Herausforderung möchten, können die 6 Schromschnellenfelder mit 6 Fluss oder 3 Wasserfeldern und 3 Felsenfeldern getauscht werden.

