



Alaska – Das Kartenspiel

Für 2 - 4 Spielende. Ab 6 Jahren.

In diesem Spiel kannst du die Natur nicht kontrollieren. Aber mit Geduld und Strategie sollte es dir gelingen, so viele Lachse wie möglich zu fangen.

Die Geschichte der Runen

Der Angriff war brutal. Es fühlte sich an wie eine Ewigkeit, während die Winde die \diamond („Die Null“) in die Stratosphäre trugen. Weiter und weiter weg von dem Deck, und ins Ungewisse. Als sich die Winde endlich gelegt hatten, fand sich die \diamond in einem wilden Land wieder, das scheinbar von nichts außer Bären und Adlern besiedelt war.

Da die \diamond aus ihrer gewohnten Umgebung herausgerissen war, musste sie sich an den wilden Kreaturen orientieren und passte sich an ihre Lebensart an.

Die \diamond lernte von der Bedeutung des Lachses in den Flüssen sowie die Kunst, sie mit Strategie und Geduld zu fangen. Die \diamond lernte viel über die Rolle der Natur in diesem wilden Land und über ihren – oft unbarmherzigen – Lauf der Dinge.

Es war nicht leicht, doch es war überlebenswichtig sich anzupassen und im Sommer genug Lachse zu fangen, um den Winter zu überstehen.

Über die Jahrhunderte als immer mehr Menschen dieses wilde Gebiet bevölkerten, traten neue Probleme und Hindernisse auf.

Die Lektionen über Geduld und Anpassungsfähigkeit, wurden wichtiger denn je.

Die Natur nahm ihren Lauf, wie sie es immer getan hatte, ungeachtet aller sich wandelnden Umstände. Wirst du überleben?

Ziel des Spiels

Ziel des Spiels ist es die meisten Lachse zu fangen.

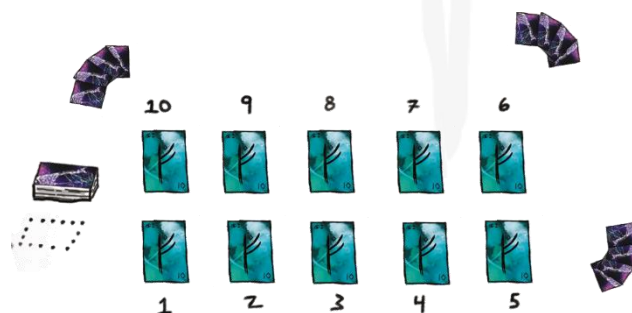
Spielaufbau

Um das Spiel zu beginnen, nehme zuerst alle blauen Karten aus dem Deck und lege sie wie unten abgebildet auf die Spielfläche. Sie bleiben während des gesamten Spiels so liegen und bilden den Fluss.

Nachdem die 10 Flusskarten platziert wurden, mische den Rest des Stapels und gebe jedem Spieler verdeckt 4 Handkarten. Du darfst dir deine Handkarten jederzeit ansehen.

Spielablauf

Baut das Spiel wie abgebildet auf. Der älteste Spieler beginnt, wenn jeder 4 Handkarten erhalten hat.





Ablauf einer Runde

- I. Alle Lachskarten in deiner Hand fallen in die Flussabschnitte, die von dem Spieler rechts von dir gewählt werden.
- II. Nun **musst** du **alle** Strömungskarten in deiner Hand auf den Ablagestapel legen. Dadurch schwimmen alle Lachse im Fluss weiter stromaufwärts (gegen den Uhrzeigersinn); und zwar um eine Position pro abgelegter Flusskarte.
- III. Du darfst nun eine beliebige Wurf-, Angler- oder Wildnis-Karte in der von dir gewählten Reihenfolge ausspielen. Du darfst alle 4 Handkarten ausspielen oder maximal eine Karte für eine spätere Runde aufheben.
- IV. Um deinen Zug zu beenden, ziehe auf 4 Handkarten auf. Jetzt ist die Person links von dir an der Reihe.

Aktionskarten

Die Karten und ihre Aktionen sind in 4 verschiedene Kategorien unterteilt: Natur-, Wurf-, Angler- und Wildtier-Karten.



Lachs
Wert \cong 1 Lachs

Diese Karte will jeder haben in diesem Spiel. Sie schmeckt einfach am besten!



Flusskarte
Ohne Wertung

Diese Karten werden von Anfang an auf dem Tisch gelegt. Sie repräsentieren den Fluss.



Zeitkarte
Ohne Wertung

Mit jeder dieser Karte schwimmen die Lachse eine Position flussaufwärts (= gegen den Uhrzeigersinn).



Der Tourist
Ohne Wertung

Sowohl der Tourist als auch der Einheimische angeln dir gerne Lachse weg. Sei auf der Hut, wenn du in deren Abschnitten angelst, sonst musst du mit den Konsequenzen rechnen.



Der Einheimische
Ohne Wertung

Wenn euch das Deck wohlgesonnen ist, schenk es euch einen Adler. Wenn du an der Reihe bist, kannst du entweder einen Lachs aus dem Fluss nehmen oder einen Angler verjagen. Du hast die Wahl.



Der Adler
Ohne Wertung



Der Bär
Ohne Wertung

Der Bär vertreibt alle Angler vom Fluss oder wenn gerade ein Lachs geangelt wurde, lässt er sich diesen nicht entgehen!



Wurfkarten
Ohne Wertung

Wenn du den Köder auswirfst, darfst du maximal 2 Wurf-Karten für einen Wurf kombinieren. Wählt die Abschnitte weise, sonst müsst ihr eventuell eure leckeren Lachse abgeben!



Naturkarten

Naturkarten kannst du nicht kontrollieren. Wenn du zu Beginn deines Zuges eine Lachskarte oder eine Strömungskarte in deinen Handkarten hast, werden diese Karten automatisch "aus deiner Hand fallen".

Lachskarte:

Wenn du zu Beginn deines Zuges eine oder mehrere Lachskarten auf der Hand hast, musst du sie als erstes ausspielen! Der Spieler rechts von dir darf entscheiden, wo im Fluss sie platziert werden.

Strömungskarte:

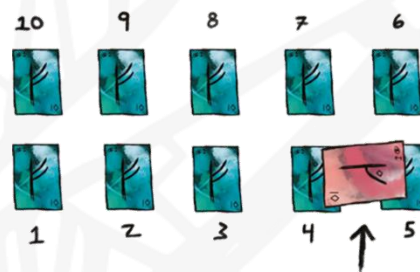
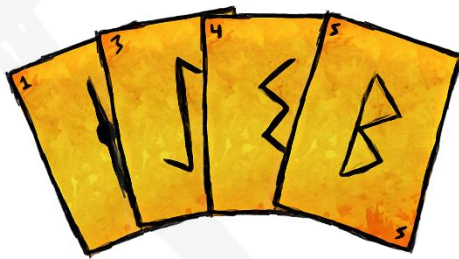
Die Strömungskarten musst du direkt ausspielen, nachdem alle deine Lachse platziert wurden. Falls du in dieser Runde keine Lachse auf der Hand hattest, fängst du mit den Strömungskarten an.

Wurfkarten

Alle gelben Zahlenkarten sind Wurfkarten.

Um die Wurfkarten zu verstehen, achte zunächst auf die festen Positionen und Nummern der Flusskarten. Denke daran, dass Lachskarten waagrecht auf zwei Flusskarten liegen. Mit den Wurfkarten darfst du Lachse fangen, nachdem du alle deine Naturkarten gespielt hast!

Wenn du eine Wurfkarte ablegst, stell dir vor, du wirfst deinen Köder in einen entsprechenden Flussabschnitt.



Wenn deine Wurfkarten (wie in der obigen Illustration gezeigt) alleine oder in der Summe 4 oder 5 ergeben, kannst du sie ablegen, einen Lachs fangen, ihn aus dem Fluss ziehen und ihn offen neben dir liegen lassen.

In diesem Beispiel lassen sich 4 Kombinationen formen, um den Lachs zu fangen (1+3, 4, 5, 1+4). Du darfst maximal 2 Wurfkarten für einen Wurf kombinieren.

Während deines Zuges musst du mindestens 3 Handkarten ausspielen und kannst eine für einen späteren Zug aufheben, oder alle Karte ausspielen. Das bedeutet, dass du deine Angel oft auswirfst, ohne dass du etwas fängst oder dass dein Köder auch in Flussabschnitten landet, in denen du nicht unbedingt angeln wolltest.

In diesem Sinne:

Achte darauf, dass du nicht im Gebiet eines Touristen oder eines Einheimischen angelst!

Anglerkarten

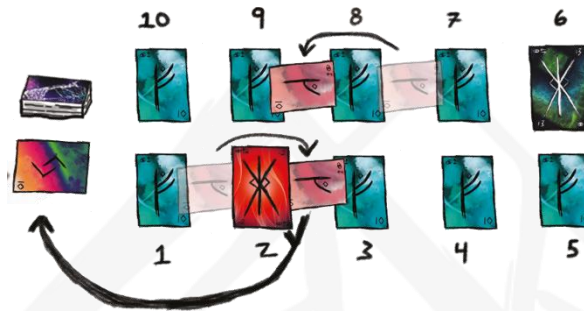
In Alaska hat man den Fluss selten ganz für sich allein. Andere Angler (Einheimische und Touristen) ziehen ebenfalls Lachse aus dem Fluss und stellen eine Konkurrenz dar, auf die man achten muss.

Wenn du eine Anglerkarte auf der Hand hast, darfst du sie auf einen Flussabschnitt deiner Wahl ablegen, jedoch nicht auf den Ablagestapel. Touristen und Einheimische werden senkrecht auf die Flusskarten gelegt.



Wenn sich eine Anglerkarte im Fluss befindet und eine Strömungskarte gespielt wird, die einen Lachs an ihm vorbeischwimmen lässt, fängt der Angler diesen Lachs:

- Wenn der Angler ein Tourist ist, geht er mit dem Lachs nach Hause. Beide Karten werden also auf den Abwurfstapel gelegt.



- Wenn der Angler ein Einheimischer ist, wird NUR der Lachs aus dem Fluss gezogen und auf den Ablagestapel gelegt, der Einheimische verbleibt am Fluss.

An einem bereits belegtem Flussabschnitt angeln

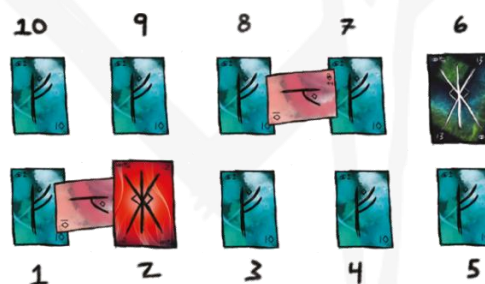
Es kann vorkommen, dass dein gewählter Flussabschnitt belegt ist. Dann musst du für das jeweilige Ereignis folgende Regeln beachten:

Tourist:

Wenn du eine Wurfkarte spielst und im Flussabschnitt eines Touristen angelst, verlierst du sofort alle verbleibenden Karten auf deiner Hand. Das bedeutet, dass du in der nächsten Runde aussetzen musst, da du keine Karten auf der Hand hast. Stell dir vor du brauchst Zeit, um den Touristen zu beruhigen und die Situation zu klären. Danach ziehst du wieder auf 4 Handkarten auf.

Einheimischer:

Wenn du eine Wurfkarte spielst und im Flussabschnitt eines Touristen angelst, musst du ihm einen deiner Lachse geben (= auf den Ablagestapel legen), und alles ist wieder in Ordnung. Wenn du keinen Lachs hast, bleibt der Einheimische am Fluss sitzen. Die Wurfkarte landet wie gewohnt auf dem Ablagestapel.



Wenn du in dieser Runde eine 6 oder eine 2 spielst, würdest du in einem bereits belegten Flussabschnitt angeln.

Wenn sich ein Lachs und ein Angler im selben Flussabschnitt befinden (Flusskarte 2), musst du dich beim Werfen zunächst mit dem Angler auseinandersetzen, der Lachs verbleibt im Fluss. Außer du angelst in Abschnitt 1 oder, nachdem du den Touristen entfernt hast, in Abschnitt 2.

Für beide Anglerkarten gilt:

Wenn du sie mit einer Wurfkarte an den Haken nimmst, musst du sie sofort aus dem Fluss nehmen, auf den Ablagestapel legen und die Konsequenzen tragen. Es sei denn, es ist ein Einheimischer und du hast keinen Lachs, den du als Entschuldigung anbieten könntest. Dann bleibt der Einheimische am Fluss sitzen.



Bist du ein Glückspilz?

Spielvariation

Wenn du an einer Stelle im Fluss fischst, an der sich ein Angler und ein Lachs befinden, musst du einmal würfeln, um zu entscheiden, ob du den Lachs einfach fangen darfst oder dich vorher mit dem Angler auseinandersetzen musst.

Wenn du das Runenzeichen für den Lachs würfelst, fängst du ihn. Wenn du etwas anderes würfelst, hast du den Angler verärgert (da du versucht hast in seinem Flussabschnitt zu fischen) und musst die jeweiligen Konsequenzen tragen.

Wenn ihr noch keine Cambio-Würfel besitzt, könnt ihr einen normalen W6 benutzen.

Die 1 repräsentiert in diesem Falle den Lachs.

Angler verjagen

Wenn du nicht an einem besetzten Platz angeln möchtest, kannst du die Angler wie folgt verjagen:

- I. Du kannst einen Einheimischen vom Fluss verjagen, indem du einen Touristen auf denselben Flussabschnitt platzierst, in dem sich der Einheimische befindet. Beide Karten werden dann auf den Ablagestapel gelegt.
- II. Der Adler darf eine beliebige Anglerkarte vom Fluss verjagen; das heißt Angler und Adler werden auf den Ablagestapel gelegt.
- III. Der Bär verjagt durch sein Gebrüll alle Anglerkarten vom Fluss, das heißt alle Anglerkarten samt Bären werden auf den Ablagestapel gelegt.

Wildtier-Karten

Der Bär und der Adler sind stolze Tiere in Alaska. Diese Karten können wie folgt in die Angleridylle eingreifen:

Adler:

Wenn du an der Reihe bist und einen Adler von deinen Handkarten spielst, darfst du entweder

- einen beliebigen Lachs aus dem Fluss fangen und neben dich zu den bereits gefangenen Lachsen legen oder
- einen beliebigen Angler vom Fluss verjagen und auf den Ablagestapel legen.

Nachdem der Adler entweder einen Lachs gefangen oder einen Angler vertrieben hat, wird die Adler-Karte auf den Ablagestapel gelegt.

Bär:

Der Bär kann je nach Aktion entweder jeder Zeit gespielt werden oder nur wenn du an der Reihe bist:

- Wenn du eine Bären-Karte von deinen Handkarten spielst, werden alle Angler aus dem Fluss auf den Ablagestapel gelegt. Du kannst dir vorstellen, dass sobald der Bär brüllt alle Angler vom Fluss verschwinden.
- Wenn du eine Bären-Karte auf der Hand hast und nicht an der Reihe bist, darfst du ihn sofort ausspielen, nachdem ein anderer Spieler einen Lachs gefangen hat, und dessen Lachs damit auf den Ablagestapel legen. Du als Bär schnappst deinem Mitspieler den Lachs also vor der Nase weg. Allerdings frisst er diesen direkt, so dass keiner der Spieler den Lachs bekommt.

Nachdem der Bär entweder durch sein Gebrüll alle Angler vom Fluss vertrieben oder einem Anderen den Lachs weggeschnappt hat, wird die Bären-Karte auf den Ablagestapel gelegt.



Spielende

Sobald es keine Karten zum Nachziehen mehr gibt, ist jeder Spieler noch einmal an der Reihe. Jeder Spieler muss nun noch alle seine Handkarten ausspielen, die übrig geblieben sind. Wenn alle Spieler keine Handkarten mehr haben, ist das Spiel zu Ende.

Punkte

Wer die meisten Lachse geangelt hat, gewinnt.

Gleichstand?

Freut euch über den üppigen Fang, trifft euch gemeinsam zur Grillfeier und ladet die ein, die leer ausgegangen sind...

...oder fischt noch eine Runde und fordert euch heraus wer nun die meisten Lachse angeln wird.

Weitere Informationen

Weitere Informationen und lustige Erklärvideos findet ihr auf [YouTube](#), [Instagram](#) & [TikTok](#).

Für Feedback oder Fragen zu den Spielregeln steht euch unser [Forum](#) zur Verfügung. Hier versuchen wir einen offenen Dialog mit euch zu schaffen, um uns stetig weiter zu verbessern.

Schaut doch mal vorbei!