LANDMARKS

DIE WÖRTER WEISEN DEN WEG



EIN WEGWEISENDES WORTSPIEL
FÜR 2 BIS 10 KREATIVE SCHATZSUCHER*INNEN
AB 10 JAHREN VON DANILO VALENTE UND
RODRIGO REGO

SPIELMATERIAL

150 Karten
(je 50 mit , , und)



32 Plättchen



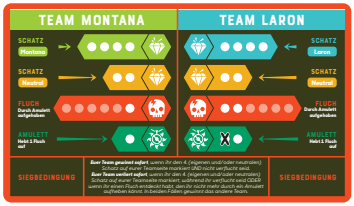
1 Landkarte aus Stoff



1 Übersichtstafel



Standardseite Wasserfelder



Teamseite

1 abwischbarer Stift



1 Standfuß



Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns:
www.pegasus.de/ersatzteilservice
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.
Dein Pegasus Spiele Team

SPIELIDEE

Schlüpft in die Rollen der Schatzsucherin Montana Bones und ihrem Expeditionsteam. Vor Kurzem ist euch eine wertvolle Karte in die Hände gefallen, die euch zu sagenumwobenen Juwelen auf einer geheimnisvollen Insel führen soll. Sofort seid ihr aufgebrochen!

Während sich das Expeditionsteam auf der Suche nach den Schätzen in den Dschungel schlägt, bewacht Montana die Karte im Basislager, denn sie ist sicher, dass ihr ewiger Rivale Laron Kroft Wind von der Sache bekommen hat und versuchen wird, an Karte und Schätze zu gelangen.

Per Walkie-Talkie gibt Montana Hinweise, die das Team auf den richtigen Weg bringen sollen. Für den Fall, dass Laron euch belauscht, verschlüsselt sie die Hinweise mit Codewörtern. Bleibt nur zu hoffen, dass das Team versteht, was Montana ihm mitteilt, und nicht den zahlreichen Gefahren zum Opfer fällt, die auf der Insel lauern – oder verdurstet. Was soll schon schief gehen?

Ihr gewinnt, wenn die Expedition die Schatzfelder erreicht und zum Basislager zurückkehrt.

Ihr verliert, wenn die Expedition ohne Schätze zurückkehrt, verflucht wird oder so lange umherirrt, bis ihr das Wasser ausgeht.

IMPRESSUM

Spieldesign: Danilo Valente, Rodrigo Rego | Illustrationen: Aeron Ng | Visuelles Design: KOMBOH / Michael Mateyko | Texte: Nathan Thornton | Redaktion: William Niebling | Entwicklung: Ben Harkins, Rich Gain, Ian Birdsall

Deutsche Ausgabe

Grafikdesign: Jessy Töpfer | Übersetzung und Redaktion: Ronja Lauterbach

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von Floodgate Games, LLC. © 2024 Floodgate Games, LLC. © der deutschen Ausgabe 2025 Pegasus Spiele GmbH.

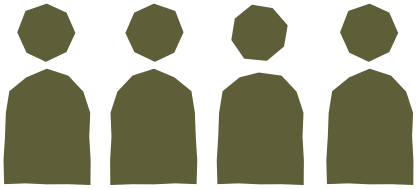
v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



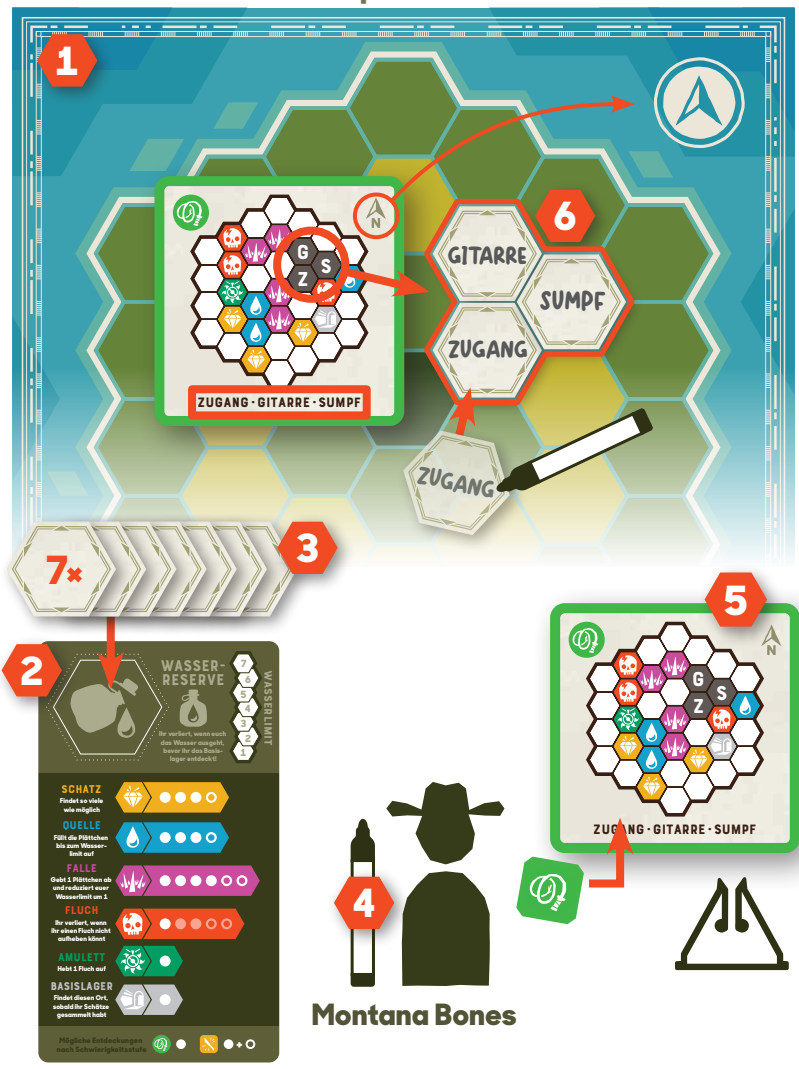




SPIELVORBEREITUNG



Expedition



Hinweis: *Dies ist die Spielvorbereitung für den kooperativen Standardmodus. Alle Änderungen für den kompetitiven Teammodus findest du am Ende der Anleitung.*

Bestimmt zunächst 1 Person, die in dieser Partie die Hinweise geben soll. Diese Person ist Montana Bones, ab hier immer **Montana** genannt. Alle anderen sind die **Expedition**.

Allgemeine Spielvorbereitung:

1. Legt die **Landkarte** in die Mitte eurer Spielfläche, mit einer beliebigen Seite nach oben. (Die eine Seite ist etwas funktionaler, die andere thematischer, ansonsten gibt es keinen Unterschied.)
2. Legt die **Übersichtstafel** mit der Standardseite nach oben neben die Landkarte.
3. Legt **7 Plättchen** auf das Feld oben auf der Übersichtstafel. Das ist eure Wasserreserve. Legt die restlichen Plättchen als Vorrat an den Rand der Spielfläche.

Montanas Spielvorbereitung:

4. Nimm dir den **Stift**.
5. Ziehe **1 zufällige Karte** entsprechend eurer gewählten Schwierigkeitsstufe:

   = einfach = normal

   (= Teammodus)

   Benutze den **Standfuß**, um die Karte so vor dir aufzustellen, dass nur du die Vorderseite sehen kannst (die Expedition darf die Vorderseite auf keinen Fall sehen).

   Hinweis: Die weißen Felder im unteren Bereich der Übersichtstafel zeigen an, wie oft welche Entdeckungen auf der jeder Karte zu finden sind:

   = = +
6. Nimm dir **3 Plättchen aus dem Vorrat** (nicht aus der Wasserreserve) und schreibe auf jedes 1 der 3 Starthinweise, die unten auf deiner gezogenen Karte stehen. Lege diese Plättchen auf die Startfelder auf der Landkarte. Ordne sie (mit den Wörtern nach oben) so an, wie es auf deiner Karte anhand der Anfangsbuchstaben vorgegeben ist. Diese Plättchen sind der Ausgangspunkt der Expedition.

SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über mehrere Runden, bis ihr entweder gemeinsam gewinnt oder verliert. In jeder Runde handelt ihr die folgenden Schritte ab:

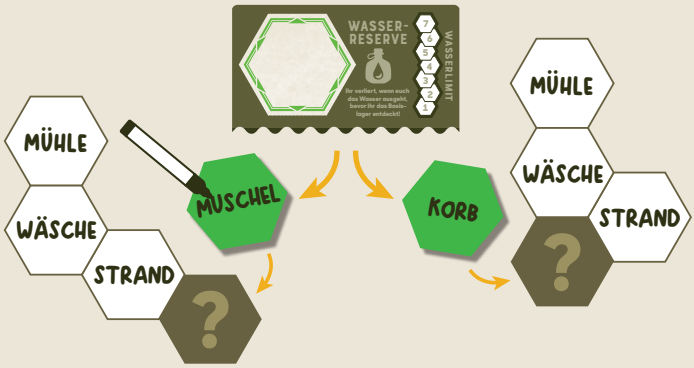
1. **Hinweis geben (nur Montana):** Nimm 1 Plättchen aus der Wasserreserve und schreibe 1 Hinweis darauf.
2. **Hinweis deuten (nur Expedition):** Überlegt gemeinsam, wohin Montana euch führen will, und legt das Plättchen auf der Landkarte an.
3. **Entdeckung überprüfen (nur Montana):** Teile der Expedition mit, was diese durch das Anlegen des Plättchens entdeckt hat, und handle den Effekt der Entdeckung ab.
4. **Spielende überprüfen (alle):** Überprüft gemeinsam, ob das Spiel endet (und ihr gewonnen oder verloren habt). Falls nicht, beginnt ihr eine neue Runde.

1 HINWEIS GEBEN (NUR MONTANA)

Auf deiner Karte sind verschiedene Symbole abgebildet. Dein Ziel ist es, die Expedition zu möglichst vielen Schätzen zu führen und anschließend zum Basislager .

Nimm dir 1 Plättchen aus der Wasserreserve und schreibe 1 Hinweis darauf. Versuche den Hinweis so zu wählen, dass die Expedition ihn im nächsten Schritt dort auf die Landkarte legt, wo du sie hinführen willst. Gib das Plättchen dann an die Expedition.

Der Hinweis muss aus **genau 1 Wort** bestehen, dessen **Bedeutung** mit 1 oder mehreren Hinweisen in Zusammenhang steht, die bereits auf der Landkarte ausliegen. Du darfst keinen Hinweis geben basierend auf Reimen, der Anzahl der Buchstaben oder der Position der anderen Hinweise.



Der Hinweis MUSCHEL passt zu STRAND, aber nicht zu WÄSCHE oder MÜHLE. Er eignet sich gut, um die Expedition zu einem Feld zu leiten, das nur an STRAND angrenzt.

Der Hinweis KORB passt sowohl zu WÄSCHE als auch zu STRAND, aber nicht zu MÜHLE. Er eignet sich gut, um die Expedition zu einem Feld zu leiten, das an beide Begriffe angrenzt.

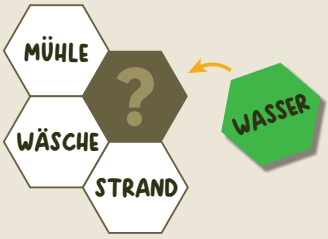
Beachte zudem folgende Regeln:

- Der Hinweis muss vollständig auf das Plättchen passen.
- Du darfst den Hinweis laut vorlesen, aber nicht kommentieren (z. B. „Wenn ihr *Avengers* gesehen habt, versteht ihr das.")
- Du darfst beliebige Wortarten verwenden (z. B. Substantive, Verben, Adjektive).
- Du darfst keine Wörter oder Bestandteile von Wörtern wiederholen, die schon ausliegen (z. B. KENNEN, wenn BEKANNT schon ausliegt), auch nicht in anderen Sprachen.
- Du darfst Akronyme verwenden (z. B. NASA oder UFO), aber keine Initialwörter, die nicht als 1 Wort ausgesprochen werden (z. B. FBI oder CIA).
- Du darfst Vornamen und Nachnamen verwenden, aber nicht im selben Hinweis (z. B. HARRY oder POTTER, aber nicht HARRY POTTER zusammen), da dies gegen die 1-Wort-Regel verstoßen würde.
- Du darfst mit dem Hinweis nicht die Richtung angeben, in der die Expedition den Hinweis anlegen soll (z. B. OBEN, UNTEN, RECHTS, LINKS).

2 HINWEIS DEUTEN (NUR EXPEDITION)

Die Mitglieder der Expedition dürfen nun darüber diskutieren, wie das Wort zu den bestehenden Hinweisen passt und auf welches Feld der Landkarte ihr das Plättchen legen wollt. **Ihr dürft das Plättchen auf ein beliebiges freies Feld legen, das an mindestens 1 anderen Hinweis angrenzt**. Legt das Plättchen auf das entsprechende Feld, sobald ihr euch geeinigt habt. Ihr dürft nicht darauf verzichten, ein Plättchen anzulegen. Ihr dürft Montana keine (direkten oder indirekten) Tipps geben, welche Hinweise sie in späteren Runden geben soll.

Wichtig: Montana darf sich an der Diskussion nicht beteiligen!



Die Expedition entscheidet sich, den Hinweis WASSER angrenzend an MÜHLE, WÄSCHE und STRAND anzulegen, weil das Wort ihrer Meinung nach zu allen 3 Hinweisen passt.

3 ENTDECKUNG ÜBERPRÜFEN (NUR MONTANA)

Schaue auf deine geheime Karte, um herauszufinden, was die Expedition durch das Anlegen des Plättchens entdeckt hat, und teile es den anderen mit. Manchmal ist das einfach „nichts". Markiere für die Entdeckung ggf. ein entsprechendes rundes Feld auf der Übersichtstafel und handle den Effekt ab:

SCHATZ

Schatzfund! Die Expedition muss mindestens 1 Schatz entdecken, damit ihr das Spiel gewinnen könnt. Auf gibt es 3 Schätze , auf gibt es 4 Schätze .

QUELLE

Fülle die Wasserreserve mit leeren Plättchen aus dem Vorrat auf, bis das aktuelle Wasserlimit erreicht ist (zu Beginn des Spiels ist das Wasserlimit 7). Es dürfen nie mehr Plättchen auf der Übersichtstafel liegen, als das aktuelle Wasserlimit erlaubt.

FALLE

Die Expedition ist in eine Falle geraten. Lege sofort 1 Plättchen aus der Wasserreserve in den Vorrat zurück. Streiche zudem das oberste freie Wasserfeld auf der Übersichtstafel durch. Das Wasserlimit wird für jedes durchgestrichene Wasserfeld dauerhaft um 1 reduziert.

FLUCH

Die Expedition ist verflucht! Sie muss das Amulett finden, bevor sie das Basislager erreicht, um den Fluch aufzuheben. Schafft die Expedition das nicht oder entdeckt sie einen 2. Fluch, habt ihr **sofort** verloren. Auf gibt es 3 Flüche, auf gibt es 5 Flüche. (Da ihr beim 2. Fluch sofort verliert, sind die restlichen Fluchfelder auf der Übersichtstafel ausgegraut.)

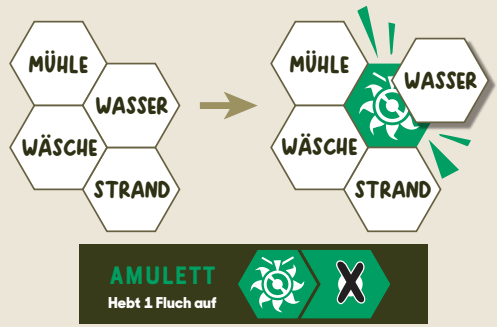
AMULETT

Mit dem Amulett wird genau 1 Fluch aufgehoben. Es spielt keine Rolle, ob die Expedition es entdeckt, bevor oder nachdem sie verflucht wurde.

BASISLAGER

Das Spiel endet in der Runde, in der die Expedition das Basislager entdeckt hat. Überprüft im nächsten Schritt, ob ihr gewonnen oder verloren habt (siehe Seite 11).

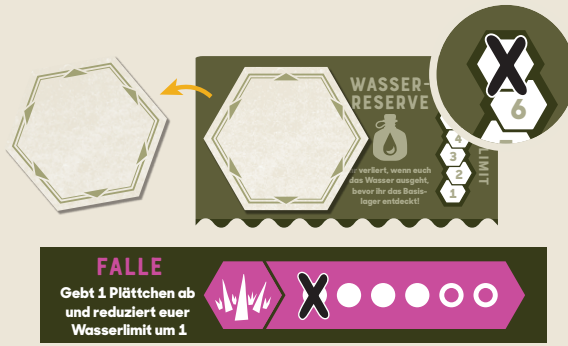
Tipp: Wenn du der Expedition die Entdeckung mitteilst, darfst du das auch gerne ein bisschen erzählerisch ausgestalten (z. B. „Nanu, was haben wir denn hier? Ihr findet ein altes Amulett." statt nur „Da ist ein Amulett.")



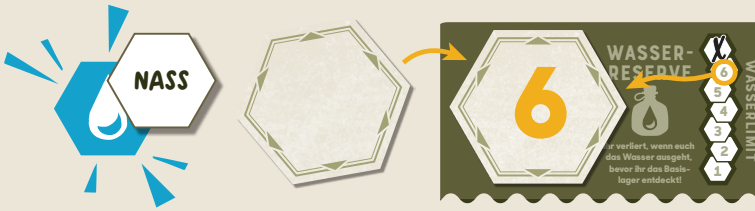
Durch das Anlegen von WASSER hat die Expedition das Amulett entdeckt. Montana markiert das Amulett auf der Übersichtstafel. Sollte die Expedition später einen Fluch entdecken, ist sie davor geschützt.



Der nächste Hinweis ist ÜBERLEBEN und die Expedition legt es nur angrenzend zu WASSER an. Die Expedition entdeckt dadurch eine Falle .



Montana markiert die Falle auf der Übersichtstafel, entfernt 1 Plättchen aus der Wasserreserve und streicht das oberste Wasserfeld durch. Das Wasserlimit ist dadurch dauerhaft um 1 reduziert.



Mit dem nächsten Hinweis entdeckt die Expedition eine Quelle . Montana markiert die Entdeckung auf der Übersichtstafel und legt so viele Plättchen aus dem Vorrat auf die Übersichtstafel, bis das aktuelle Wasserlimit von 6 erreicht ist.

WASSER IST LEBEN!

Liegt am Ende einer Runde kein Plättchen mehr in der Wasserreserve und die Expedition hat das Basislager noch nicht entdeckt, habt ihr verloren!

WICHTIG!

Du darfst der Expedition nur mitteilen, was sie auf einem Feld entdeckt hat, aber nicht, ob es das Feld war, auf das du hinweisen wolltest.

4 SPIELENDE ÜBERPRÜFEN (ALLE)

Überprüft gemeinsam, ob ihr gewonnen oder verloren habt. Ist beides nicht der Fall, fahrt mit der nächsten Runde fort.

Ihr habt verloren, wenn 1 dieser Bedingungen erfüllt ist:

- Ihr habt das Basislager noch nicht entdeckt und eure Wasserreserve ist leer.
- Ihr habt das Basislager entdeckt, aber keine Schätze.
- Ich habt das Basislager entdeckt und habt 1 Fluch, aber kein Amulett, um ihn aufzuheben.
- Ihr habt einen 2. Fluch entdeckt (da es nur 1 Amulett gibt, könnt ihr den 2. Fluch nicht mehr aufheben).

Ihr habt gewonnen, wenn diese 3 Bedingungen alle erfüllt sind:

- Ihr habt mindestens 1 Schatz entdeckt.
- Ihr habt keinen Fluch entdeckt bzw. nur 1 Fluch entdeckt und ihn durch das Amulett aufgehoben.
- Ihr habt das Basislager entdeckt.

Findet dann heraus, wie gut ihr euch geschlagen habt:

ENTDECKT	ERGEBNIS
1	Naja, zumindest ein kleiner Sieg ...
2	Solider Erfolg
3	Beeindruckende Leistung
4*	Legendärer Sieg!

**NUR AUF NORMALER SCHWIERIGKEIT MÖGLICH*

Tipp: Denkt am Ende der Partie daran, alle Hinweise auf den Plättchen abzuwischen.

KOMPETITIVER TEAMMODUS



AB 4 PERSONEN SPIELBAR

Im Teammodus treten die Expeditionsteams von Montana Bones und Laron Kroft gegeneinander an und benutzen dabei dieselbe Karte. Um zu gewinnen, muss euer Team schneller als das andere Team 4 Schätze finden, ohne verflucht zu sein.

ÄNDERUNGEN BEI DER SPIELVORBEREITUNG

- Teilt euch in **2 Teams** aus je 2 oder mehr Personen auf. Bestimmt in jedem Team 1 Person, die die Hinweise geben soll. Diese Person ist Montana Bones (kurz: Montana) bzw. Laron Kroft (kurz: Laron) – ihr dürft selbst entscheiden, wer wer ist.
- Zieht **1 zufällige -Karte** und stellt sie so auf, dass nur Montana und Laron die Vorderseite sehen können.
- Dreht die **Übersichtstafel auf die Teamseite**. Ihr legt keine Plättchen darauf.
- **Team Montana beginnt**. Zum Ausgleich hat Team Laron bereits zu Spielbeginn 1 Amulett (es ist entsprechend auf der Übersichtstafel markiert).

ÄNDERUNGEN BEIM SPIELABLAUF

- Die Teams sind abwechselnd am Zug. Montana und Laron geben also abwechselnd ihrer jeweiligen Expedition 1 Hinweis entsprechend den Regeln aus dem Standardspiel. Nur ihre eigene Expedition darf darüber diskutieren, wo der Hinweis angelegt wird. Beide Teams dürfen an alle Hinweise anlegen.
- Es gibt keine Quellen, Fallen oder Basislager. Es gibt keine Wasserreserve. Montana bzw. Laron nehmen die Plättchen stattdessen direkt aus dem Vorrat.
- Es gibt 4 grüne Schätze für Team Montana, 4 blaue Schätze für Team Laron und 2 gelbe Schätze, die neutral sind.
- Ihr könnt dem anderen Team keine Schätze in seiner Teamfarbe wegnehmen. Im Gegenteil: Entdeckt z. B. Team Montana einen Schatz von Team Laron, markiert sich dennoch Team Laron den Schatz auf der Übersichtstafel. Einen neutralen Schatz markiert sich hingegen das Team, das ihn entdeckt hat.
- Team Laron, das als zweites spielt, startet mit 1 Amulett. Das bedeutet, dass es 1 Fluch direkt aufheben kann, wenn es ihn entdeckt. Zudem gibt es auf der Karte 1 Amulett, welches das Team erhält, das es entdeckt.

ÄNDERUNGEN BEIM SPIELENDE

- **Euer Team gewinnt sofort**, wenn ihr den 4. eigenen und/oder neutralen Schatz auf eurer Seite der Übersichtstafel markiert UND nicht verflucht seid.
- **Euer Team verliert sofort**, wenn ihr den 4. (eigenen und/oder neutralen) Schatz auf eurer Seite der Übersichtstafel markiert, während ihr verflucht seid ODER wenn ihr einen Fluch entdeckt, den ihr nicht mehr durch ein Amulett aufheben könnt. In beiden Fällen gewinnt das andere Team.