

# Pfad-Finder

## Expedition ins Ungewisse



Schmidt  
Spiele

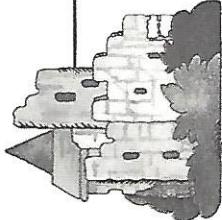
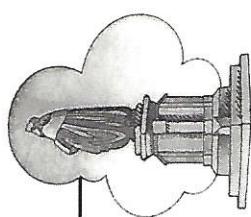
(Hirsch und Förster), d.h. sie können sich bewegen.

Nachdem sich der "Pfad-Finder" den Weg eingeprägt und die Augen geschlossen hat und **bevor** er mit seiner Wegbeschreibung beginnt, versetzt sein rechter Nachbar - wenn er möchte - eine der beiden beweglichen Figuren um bis zu 5 Wegkarten vorwärts oder rückwärts und meldet dies anschließend dem "Pfad-Finder" - der sich (im Kopf) auf diese neue Situation einstellen muß.

**Beispiel:** "Ich habe den Förster 3 Felder vorwärts in Richtung Ziel gesetzt!"

### Variant 4: Standfiguren tauschen

Anstatt die beiden beweglichen Figuren um bis zu 5 Felder zu bewegen, kann der rechte Nachbar auch die Standorte zweier Standfiguren miteinander vertauschen. In diesem Fall verkündet er beispielsweise: "Ich habe das Denkmal mit dem Totenkopf-Felsen vertauscht".



### Schmidt-Spielinfo

Spieltyp: Gedächtnisspiel

Spieldauer: 2 - 6

Altersempfehlung: ab 6 Jahren

Spieldauer: ca. 20 Minuten

Spielidee: Richard Ulrich

Gedächtnis O●○○○ Glück

Auf diese Weise verändert sich ständig die Landschaft um den Weg herum, so daß z.B. plötzlich ein Wald entsteht, wo eben noch eine Weide war.

Diese Aktion ist auch einem Spieler gestattet, der aufgrund eines Fehlers einen Zug beenden bzw. aussetzen muß.

**Hinweis:** Da die Start- bzw. Zielkarte und die Kreuzungen auf beiden Seiten dasselbe Motiv zeigen, ist es sinnlos, diese umzudrehen.

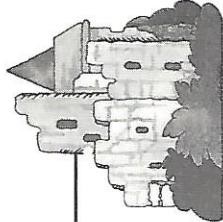
### Variant 2: Standfiguren konzentriert plazieren

Ebenfalls schwieriger wird das "Pfad-Finden", wenn man die Standfiguren in dichter Folge hintereinander oder gar mehrere Standfiguren auf einer Karte platziert (vor allem am Ende des Weges zu empfehlen).

### Variant 3: Standfiguren bewegen

Für erfahrene "Pfad-Finder" ist folgende Variante von besonderem Reiz:  
Zwei der Standfiguren sind Lebewesen

Immer tiefer ins unbekannte Land führt die Expedition. Da passiert es! Die einzige Landkarte geht verloren! Sofort wird fieberhaft überlegt, wie der Weg genau verlief, den man gekommen ist. In welche Richtung mußte man an den Weggabelungen abbiegen? Ging es zuerst durch den Wald, dann über die Hügel - oder umgekehrt? Wo befand sich der Totenkopf-Felsen, wo die Burgruine? Jeder glaubt sich an etwas anderes erinnern zu können. So wird beschlossen, einzelne Expeditionen zu bilden, um den Rückweg zu finden. Wer hat nun das



## **Spielende**

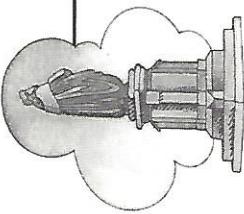
Auf diese Weise wird reihum gespielt, bis ein Spieler die Ziel-Karte erreicht und damit das Spiel gewinnt. Die restlichen Spieler können, wenn sie wollen, noch so lange weiterspielen, bis auch die weitere Reihenfolge feststeht.

## **Varianten**

Je nachdem, ob man ein langes oder kurzes, ein schweres oder eher einfaches Spiel möchte, kann man die Länge des Weges festlegen.

### **Variante 1: Wegkarten umdrehen**

Eine weitere Möglichkeit, das Spiel anspruchsvoller zu gestalten, ist das Umdrehen der Wegkarten: Nachdem ein Spieler seinen Zug beendet hat, darf er anschließend eine beliebige der ausliegenden Wegkarten umdrehen. Sollte sich eine Spiel- oder Standfigur darauf befinden, wird sie kurz angehoben und nach dem Wenden wieder auf der Karte abgestellt.



beste Gedächtnis und zudem Mut zum Risiko, um seine Expedition als erste sicher nach Hause zu führen.

## **Spielziel**

Es gewinnt, wer mit seiner Expedition als erster die Ziel-Karte erreicht.

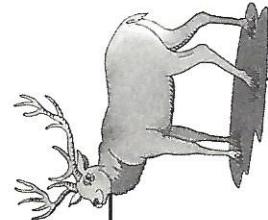
## **Spieldaten**

33 Wegkarten  
10 Standfiguren (+ Halter)  
6 Spielfiguren ("Expeditionen")  
6 "Aussetz"-Chips

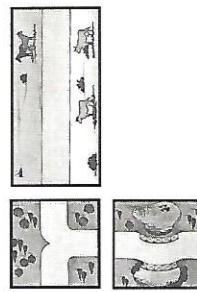
## **Spieldaten**

Vor dem ersten Spiel müssen alle Teile vorsichtig aus den Stanztäfeln herausgebrochen werden.

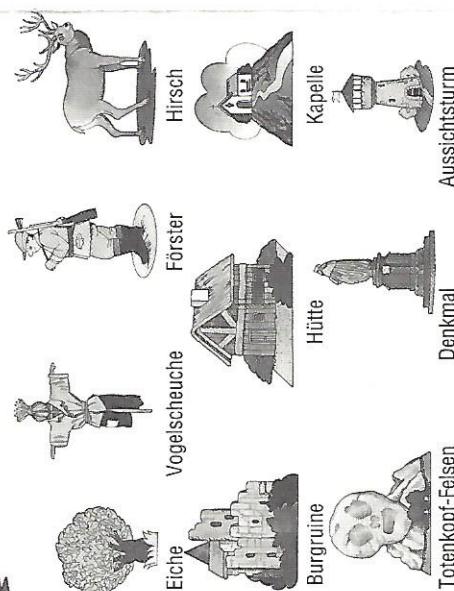
Die 10 Standfiguren werden in die Halter gesteckt.



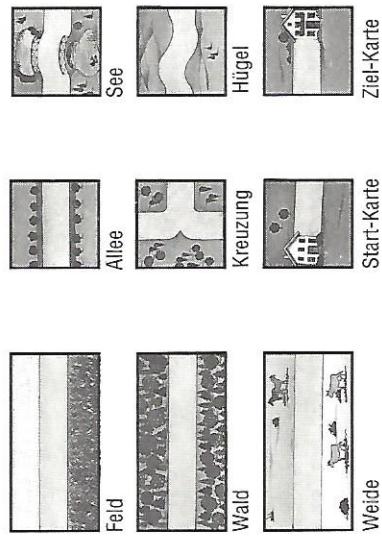
Die Start-Karte wird herausgesucht und auf der Spielfläche ausgelegt, anschließend können die anderen Karten - von allen Spielern gemeinsam - in beliebiger Weise und Reihenfolge an die Start-Karte angelegt werden, so daß ein immer länger werdender, fortlaufender Weg entsteht. Dabei ist zu beachten, daß sich der Weg durch eine Kreuzung nicht gabelt, sondern nur in einer Richtung fortgeführt wird.

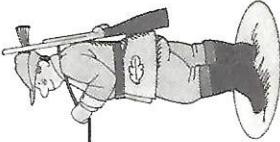


**Hinweis:** Es müssen nicht alle Karten ausgelegt werden. Sollten viele Anfänger oder jüngere Spieler teilnehmen, empfiehlt es sich, zunächst einmal mit 15 - 20 Karten zu beginnen.  
Hat man den gewünschten Weg auslegen, wird als Abschluß dieser Wegkette



Mit den Wegkarten (doppelseitig) muß zu Beginn zunächst einmal der "Spielplan" geschaffen werden.

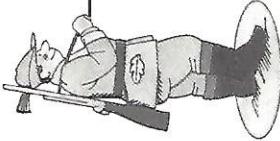




die Ziel-Karte an ihr Ende gelegt. Schließlich werden noch die Standfiguren beliebig auf die Wegkarten verteilt (pro Karte max. 1 Figur), wo sie für den Rest des Spieles verbleiben.

Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und stellt sie auf die Start-Karte. (Mit den Spielfiguren wird angezeigt, auf welchem Feld sich die Expeditionen der einzelnen Spieler im Verlauf des Spiels gerade befinden.) Die Chips werden neben den Wegkarten bereitgelegt.

Der älteste Spieler beginnt, die anderen folgen reihum im Uhrzeigersinn.



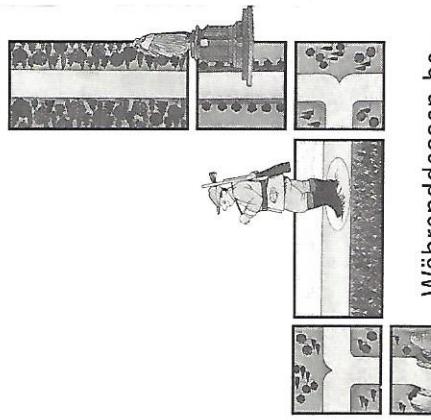
Zeit, dann muß er seine Augen schließen (besser: er hält sie mit beiden Händen zu - nicht schummeln!), oder er wendet sich gänzlich von der Spielfläche ab, so daß er den Weg nicht mehr sehen kann. Er beschreibt nun aus dem Gedächtnis, auf welchen Karten er in Richtung Ziel vorwärts zieht. Standfiguren, denen er dabei begegnet, sind in der Wegbeschreibung ebenso zu nennen wie die Richtung, in der er bei einer Kreuzung abbiegt (immer in Laufrichtung gesehen!).

Über die Länge des Weges, den ein Spieler zurücklegen will, entscheidet er selbst; er kann jederzeit, wenn er möchte, seine Bewegung beenden. Anschließend kommt der nächste Spieler an die Reihe.

## Spielverlauf

**Beispiel:**  
"Ich laufe zuerst durch einen Wald, überquere dann einen See und erreiche eine Kreuzung, wo ich rechts abbiege, dann laufe ich weiter durch ein Feld - dort wo ich den Förster getroffen habe -, komme

zur nächsten Kreuzung, biege diesmal links ab, anschließend durchschreite ich eine Allee, wo ich an einem Denkmal vorbeikomme, durchquere erneut einen Wald und dann ... ja, dann weiß ich nicht mehr weiter und bleibe stehen."



Währenddessen bewegt der rechte Nachbar des "Pfad-Finders" dessen Figur auf den entsprechenden Kästen gemäß seiner Beschrei-

bung vorwärts. Dabei achtet er besonders darauf, daß der "Pfad-Finder" den Weg auch in der richtigen Weise - Karte für Karte - beschreibt. Denn macht dieser einen Fehler, nennt er also eine falsche Karte oder eine falsche Richtung, oder vergißt er, eine vorhandene Standfigur zu erwähnen, endet sein Zug sofort, und seine Figur bleibt auf der Karte stehen, die er als letzte richtig genannt hat. Zudem muß der "Pfad-Finder" in diesem Fall einen der schwarzen "Aussetz"-Chips unter seiner Figur platzieren.

Kommt er das nächste Mal an die Reihe, besteht sein Zug lediglich darin, diesen Chip wieder wegzunehmen und zurück zu den anderen zu legen; seine Figur darf er in dieser Runde nicht bewegen, er setzt also einmal aus.  
Einen "Aussetz"-Chip erhält natürlich nur ein Spieler, der einen Fehler gemacht hat. Beendet ein Spieler seinen Zug freiwillig, kann er in der nächsten Runde seine Bewegung normal fortsetzen.