

KARTENERKLÄRUNGEN

Elementkarten



Wenn du eine Elementkarte ausspielst, bewegst du eine eigene Figur um genau so viele Felder vorwärts, wie die Zahl auf der Karte angibt. Spielst du eine Elementkarte deines eigenen Elements, bändigst du (**BÄNDIGEN**, S. 3) und aktivierst danach den Avatar (**DER AVATAR**, S. 3).

Sonderkarten



Dies ist eine **Startkarte**, mit der du eine Figur aus deinem Startbereich auf dein Startfeld setzen kannst. **Alternativ** darfst du mit dieser Karte eine Figur um **10 Felder** nach vorne bewegen.



Dies ist eine **Startkarte**, mit der du eine Figur aus deinem Startbereich auf dein Startfeld setzen kannst. **Alternativ** darfst du mit dieser Karte eine Figur um **1 oder um 9 Felder** nach vorne bewegen.



Momo: Mit dieser Karte kopierst du die letzte ausgespielte Karte, so als hättest du sie selbst gespielt. Du musst dabei nicht dieselbe Funktion nutzen, wie die Person, die sie gespielt hat. Du darfst Momo nicht als erste Karte einer neuen Runde ausspielen. Kopierst du eine Elementkarte in deinem Element, bändigst du. (**BÄNDIGEN**, S. 3)



Partner: Du darfst die 4 Punkte dieser Karte frei auf **eigene** und auf **Figuren deines Teammitglieds** aufteilen. Du musst alle Punkte vollständig aufbrauchen. Du darfst aber die Reihenfolge bzw. Aufteilung frei bestimmen. Du darfst auch Figuren deines Teammitglieds in dessen Ziel ziehen. (Achtung: Keine Kommunikation!) Falls bereits alle 4 Spielfiguren von dir oder deinem Teammitglied im Ziel sind, darfst du sogar die Figuren des anderen Teams bewegen.



Appa: Mit dieser Karte darfst du eine eigene Figur im Uhrzeigersinn direkt auf das Feld unmittelbar hinter die nächste Figur (egal welcher Farbe, auch der Avatar) ziehen. Dies kann eine beträchtliche Strecke sein. Die Figur muss komplett an die Figur herangezogen werden, sodass sie direkt hinter ihr steht. Es ist nicht erlaubt, vorher stehen zu bleiben. Du darfst damit nicht ins Ziel ziehen und auch keine Figuren im Ziel bewegen.



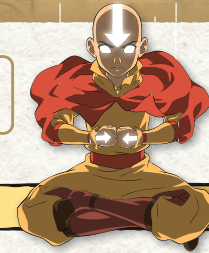
Avatar: Spielst du diese Karte, darfst du selbst bestimmen, welchen Wert (von 1 bis 5) diese Karte besitzt. Da hier alle 4 Elemente abgebildet sind, **bändigst** du automatisch und darfst somit Abkürzungen benutzen. (**BÄNDIGEN**, S. 3) Denk daran: Nach deiner Bewegung musst du auch den Avatar bewegen. (**DER AVATAR**, S. 3)

Sonderregeln für 2 und 3 Personen

Zu den oben beschriebenen Regeln gibt es folgende Änderungen bzw. Ergänzungen:

- Ihr spielt jeweils mit 4 Figuren, wobei ihr 3 Figuren in euren Startbereich und eine Figur sofort auf das Startfeld stellt.
- Ihr spielt nicht im Team, sondern gegeneinander.
- Kannst du keine deiner Handkarten vollständig ausführen, musst du 1 deiner Handkarten abwerfen und ziehst dafür 1 neue Karte nach. Wenn du dann noch immer keine Karte spielen kannst, musst du 1 Handkarte ungenutzt abwerfen, ohne eine Figur zu bewegen. Du scheidest also nicht aus der laufenden Runde aus.
- Du darfst die 4 Bewegungspunkte der Partnerkarte immer auch auf Figuren anderer Farben aufteilen.
- Kartentausch: Zu Beginn jeder Runde darf jede Person eine Karte von ihrer Hand abwerfen und dafür eine neue vom Stapel ziehen.
- Du gewinnst, sobald du deine 4 Figuren im Ziel hast.

Änderungen vorbehalten.



Die 4 Elemente



Wasser



Erde



Feuer



Luft

Spielmaterial und Spielvorbereitung

- **80 Spielkarten** (40 farbige Elementkarten und 40 Sonderkarten mit hellem Hintergrund)
- **16 Spielfiguren** (4 Figuren pro Element)
- **1 Avatar** (3D-Figur)
- **1 Spielplan**

Zunächst wird das Spiel mit 4 Personen erklärt. Die Abweichungen für ein Spiel mit 2 oder 3 Personen findet ihr am Ende dieser Anleitung.

Legt den **Spielplan** für alle gut erreichbar in die Mitte. Wählt jeweils ein Element und stellt **3 dazugehörige Spielfiguren** auf das jeweilige große Feld in der Ecke des Spielplans (Startbereich).

(Die vierte Spielfigur benötigt ihr nur für das Spiel zu zweit oder zu dritt.)

Stellt den **Avatar** zunächst in die Mitte des Spielplans auf das Avatar-Logo.

Wer zuletzt Kohl gegessen hat, beginnt. Mische **alle** Karten gründlich und lege diese als verdeckten Stapel vor dich.

Zu Spielbeginn dürfen jetzt noch alle eine ihrer 3 Figuren aus dem Startbereich auf ihr **Startfeld** stellen, ohne dafür eine Karte auszuspielen. Diesen **Sonderstart** gibt es nur einmal zu Spielbeginn – nicht vor jeder neuen Runde.



blaues Startfeld

Spielziel

Die 2 Personen, die sich gegenüber sitzen (Feuer & Erde, Wasser & Luft), spielen zusammen und bilden jeweils ein Team. Durch das Ausspielen von Element- und Sonderkarten bewegt ihr die Spielfiguren auf dem Spielplan. So versucht ihr gemeinsam, alle Figuren eures Teams ins Ziel zu bringen. Das Team, das zuerst alle seine Figuren im Ziel hat, gewinnt das Spiel. Ihr könnt also nicht allein gewinnen, sondern nur gemeinsam als Team.

Während des Spiels dürft ihr allerdings nicht über Handkarten oder Spielzüge sprechen.

Spielablauf

1. Kartenausteilen und Tauschen

Zu **Beginn jeder Runde** teilt die Person mit dem Kartenstapel verdeckt **5 Karten** an jede Person aus. Nehmt eure Karten auf die Hand und seht sie euch an.

Nun **tauscht ihr im Team je 1 Karte** verdeckt untereinander aus. Wählt dazu 1 Karte aus eurer Hand und schiebt sie verdeckt eurem Teammitglied zu. Ihr dürft die euch zugeschobene Karte erst ansehen, nachdem ihr selbst eine Karte geschoben habt. Nach dem Tausch nehmt ihr die geschobenen Karten auf die Hand.

2. Figuren bewegen

Wer den Kartenstapel vor sich hat, macht den ersten Zug.

Wenn du am Zug bist, **musst** du eine Karte aus deiner Hand ausspielen. Lege diese Karte offen auf einen Ablagestapel neben dem Spielplan und bewege eine eigene Spielfigur. Auf diese Weise versucht ihr alle eure Figuren möglichst schnell auf die gleichfarbigen Zielfelder zu bringen. (**ZIELFELDER**, S. 2)

Wichtig: Du darfst nur Karten ausspielen, die du vollständig ausführen kannst. Kannst du in deinem Zug keine Karte ausspielen, so scheidest du aus der laufenden Runde aus. (**ZUGZWANG**, S. 2)



© 2025 Viacom International Inc. All Rights Reserved. Nickelodeon, Nickelodeon Avatar: The Last Airbender and all related titles, logos and characters are trademarks of Viacom International Inc.

© DOG, registered trademark, Schmidt Spiele
Redaktion: Nicolas Niegisch Grafik: Alexander Wollinsky

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls du Fragen zur Regel hast oder dein neues Spiel nicht vollständig sein sollte, wende dich bitte an uns: kundenservice@schmidtspiele.de. Wir helfen dir gerne weiter.

Art.-Nr. 49462

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21
12055 Berlin

www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de





Mit **Elementkarten** ziehst du eine eigene Figur um genau so viele Felder im Uhrzeigersinn nach vorn, wie die Zahl auf der Karte angibt. Spielst du eine Karte deines eigenen Elements, **bändigst** du das Element und kannst dadurch die Abkürzungen auf dem Spielplan benutzen. (**BÄNDIGEN**, S. 3)

Außerdem aktivierst du dadurch den Avatar. (**DER AVATAR**, S. 3)



Helle **Sonderkarten** erlauben besondere Zugaktionen. Diese Karten und ihre genauen Funktionen sind unter **KARTENERKLÄRUNGEN** (S. 4) beschrieben.

Beachte beim Bewegen auch die Regeln zum **ÜBERSPRINGEN UND ZURÜCKSCHICKEN** (S. 2).

Hast du deine gespielte Karte vollständig ausgeführt, endet dein Zug. Du ziehst **keine** Karte nach.

Anschließend ist die nächste Person im Uhrzeigersinn an der Reihe und spielt ebenfalls eine Karte aus. Dies geht so lange reihum, bis alle ihre gesamten Handkarten ausgespielt oder abgelegt (**ZUGZWANG**, S. 2) haben. Dann endet die Runde.

3. Ende einer Runde und Spielende

Am Ende einer Runde gibst du den Kartenstapel an die nächste Person im Uhrzeigersinn weiter und ihr beginnt eine neue Runde. Teilt wieder 5 Karten aus, tauscht 1 Karte im Team und bewegt Figuren. Ist der Kartenstapel aufgebraucht, mischt ihr den gesamten Ablagestapel und bildet einen neuen verdeckten Stapel.

Auf diese Weise spielt ihr so lange, bis eines der beiden Teams alle 6 Figuren ins Ziel gebracht hat. (**ZIELFELDER**, S. 2)

Dieses Team gewinnt das Spiel.

NEUE FIGUREN INS SPIEL BRINGEN



Um eine neue Figur aus dem Startbereich auf die Laufbahn – und damit ins Spiel – zu bringen, benötigst du eine Karte mit einem Startsymbol.

Spielst du eine dieser Karten aus, darfst du entweder

- 1 deiner Figuren auf der Laufbahn um die angegebene Anzahl Felder bewegen
- oder
- 1 Figur aus deinem Startbereich auf dein Startfeld setzen.

Wenn du eine Startkarte nutzt, um eine neue Figur auf dein Startfeld zu setzen, darfst du also die Zahl auf der Karte nicht nutzen.

ZIELFELDER



blaue Zielfelder

Das Team, das zuerst alle eigenen Figuren auf die Zielfelder der passenden Farbe gebracht hat, gewinnt das Spiel. Dabei musst du folgende Regeln beachten:

- Du darfst ein Zielfeld nur mit einer Figur der passenden Farbe betreten.
- Du betrittst die Zielfelder über das Startfeld. **Du darfst diese Bewegung jedoch nicht auf dem Startfeld beginnen.**
- Du darfst Figuren auf Zielfeldern nicht schlagen und nicht überspringen.

ZUGZWANG

Wenn du am Zug bist, **musst** du eine Karte aus deiner Hand ausspielen und komplett ausführen. Du darfst nicht auf das Ausspielen verzichten und auch keine Bewegungspunkte verfallen lassen. So kann es auch vorkommen, dass du mit einer Figur an deinem Ziel vorbeiziehen und eine weitere Runde drehen musst.

Kannst du **keine deiner Handkarten** vollständig ausführen, so scheidest du aus dieser Runde aus. Zeige deine Handkarten vor und lege sie unter den Ablagestapel. In der nächsten Runde spielst du wieder normal mit.

ÜBERSPRINGEN UND ZURÜCKSCHICKEN

Du darfst beim Ziehen andere Figuren überspringen. Das übersprungene Feld zählst du dabei mit.

Wichtige Ausnahme: Eine Figur auf dem gleichfarbigen Startfeld blockiert! (**BESETZTES STARTFELD**, S. 3)

Auf jedem Feld darf immer nur eine Figur stehen. Beendest du die Bewegung einer Figur auf einem besetzten Feld, so musst du die bereits dort stehende Figur zurückschicken. Wenn du eine Figur zurückschickst, stellst du sie in den Startbereich ihrer Farbe zurück.

BESETZTES STARTFELD

Du darfst eine Spielfigur auf dem eigenen (gleichfarbigen) Startfeld **nicht überspringen und nicht zurückschicken**. Dies gilt auch für deine eigenen Spielfiguren!

BÄNDIGEN

Immer, wenn du eine Karte deines Elements spielst, bändigst du. Während deiner Bewegung darfst du deine Figur **von den gelb markierten Feldern entlang der Abkürzung (schwarze Pfeile) ziehen**.

Beachte dabei, dass diese Bewegung genau wie jede andere einen Bewegungspunkt kostet.

Beachte: Nachdem du deine Bewegung vollständig beendet hast, **musst du den Avatar aktivieren**.

DER AVATAR

Avatar Aang sorgt für Harmonie und Balance zwischen den 4 Elementen.

Er wird immer aktiv, wenn eine Person bändigst (**BÄNDIGEN**, S. 3). Nachdem die Bewegung vollständig beendet wurde, zieht die aktive Person den Avatar um genau so viele Felder im Uhrzeigersinn nach vorn, wie die Zahl auf der gerade gespielten Karte angibt.

Alle Figuren, **die er überspringt oder auf die er zieht**, werden zurück in ihren Startbereich geschickt.

Musst du eine deiner Figuren auf das Feld ziehen, auf dem der Avatar steht, wird die Figur ebenfalls zurückgeschickt.

WICHTIG:

- Der Avatar kann niemals geschlagen werden.
- Er zieht im Uhrzeigersinn über die Laufbahn wie alle anderen Figuren auch. Er umgeht allerdings die Startfelder und zählt diese auch nicht mit. Eine Spielfigur auf ihrem Startfeld blockiert ihn also nicht.
- **Der erste Schritt** des Avatars erfolgt von der Spielplanmitte auf ein gelb markiertes Feld. Die aktive Person darf entscheiden, auf welches.



- Der Avatar kann alle 4 Elemente bändigen und kann dadurch **immer** die Abkürzungen entlang der schwarzen Pfeile benutzen. Ob er die Abkürzung verwendet oder nicht, entscheidet die aktive Person, die ihn zieht.



Beispiel: Clara ist am Zug und spielt eine Elementkarte: Erde-3. Da sie selbst das Element Erde spielt, bändigst sie! Sie setzt ihre Figur 2 Schritte bis zum gelben Feld und zieht mit ihrem letzten Schritt entlang der Abkürzung.



Jetzt muss sie auch den Avatar um 3 Felder ziehen. Auch mit ihm nimmt sie die Abkürzung, um nicht ihre eigene Figur zurückschicken zu müssen.

TEAMSPIEL

Nachdem du alle deine Figuren ins Ziel gezogen hast, hilfst du deinem Teammitglied und bewegst dessen Figuren, wenn du eine deiner Karten ausspielt, **genauso, als wären es deine eigenen Figuren**. Du bekommst weiterhin jede Runde Karten ausgeteilt und tauschst eine Karte mit deinem Teammitglied. Allerdings dürft ihr weiterhin nicht über Handkarten oder Spielzüge sprechen. Erst, wenn die letzte Figur im Ziel gelandet ist, habt ihr gewonnen. Es kann passieren, dass die letzte Figur mehrere Runden drehen muss, bis sie ins Ziel kommt.

Beachte: In diesem Falle bändigst du nur, wenn du das Element deines Teammitglieds ausspielt.