

JOHANNES GOUPY & CORENTIN LEBRAT



# FARAWAY

## SPIELANLEITUNG

FÜR 2–6 PERSONEN AB 10 JAHREN

---

*Jenseits des Nebelmeers schlummert der geheimnisvolle Kontinent Alula – eine Oase der Ruhe, in der sich die Natur in völliger Balance befindet.*

*Dieses Gleichgewicht formt die Landschaften immer wieder neu, was jeden Versuch, sie zu kartografieren, sinnlos erscheinen lässt. Nur wer Alula immer wieder bereist, wird dieses Land wirklich verstehen können.*

*Erkundet diese sich stets verändernde Welt und entdeckt ihre Wunder. Trefft ihre Bewohner und lüftet ihre Geheimnisse, um den meisten Ruhm zu erlangen!*

**KOSMOS**

# SPIELMATERIAL

- ◆ 68 Regionen-Karten
- ◆ 45 Heiligtum-Karten
- ◆ 1 Wertungsblock



LOSSPIELEN  
OHNE  
REGELLESEN!  
Mit der kostenlosen  
Erklär-App



Möchtet ihr das Spiel erklärt bekommen, statt die Regeln zu lesen?  
Dann ladet euch die kostenlose Erklär-App herunter.

- ◆ 1 kleiner Alula-Reiseführer



## SPIELIDEE & SPIELZIEL

In *Faraway* spielt ihr **genau 8 Karten von links nach rechts** vor euch aus. Sie stellen eure Erkundungsreise auf dem Kontinent Alula dar. Jede Karte zeigt eine Region, in der ihr Naturwunder entdeckt und auf Bewohner trifft. Die meisten von ihnen geben euch Aufgaben, für deren Erfüllung ihr am Ende Ruhmespunkte bekommt.

Jede Region hat eine **Zahl**, die angibt, wie viel Zeit ihre Erkundung erfordert. Wer Regionen mit kleinen Zahlen ausspielt, hat eine größere Kartenauswahl am Rundenende. Und wem es gelingt, Regionen mit aufsteigenden Zahlen auszuspielen, kann verborgene **Heiligtümer** finden, die zusätzliche Punkte und Boni für weitere Erkundungen einbringen.

Am Ende des Spiels reist ihr den gesamten Weg zurück. Jeder Bewohner, dessen Aufgabe ihr erfüllt habt, bringt euch Ruhmespunkte ein. Ihr führt diese **Wertung von rechts nach links** durch, also genau entgegen der Reihenfolge, in der ihr eure Karten ausgespielt habt.

Wer am Ende die **meisten Ruhmespunkte** hat, gewinnt!



# SPIELVORBEREITUNG

Beispielhafter Aufbau  
bei 5 Personen



- 1** **Mischt die Regionen-Karten und zieht jeweils 3 Karten auf die Hand.** Haltet die Karten vor den anderen verdeckt. Eure eigenen Karten dürft ihr euch jederzeit ansehen. Legt die übrigen Regionen-Karten als verdeckten Stapel in die Tischmitte.
- 2** **Deckt so viele Regionen-Karten vom Stapel auf, wie ihr Personen seid plus 1.** Spielt ihr zum Beispiel zu fünft, deckt ihr 6 Regionen-Karten auf.
- 3** **Mischt die Heiligtum-Karten zu einem verdeckten Stapel.** Legt den Stapel neben dem Regionen-Stapel bereit.

## FORTGESCHRITTENE VARIANTE

Habt ihr *Faraway* bereits einige Mal gespielt? Dann könnt ihr diese Variante einführen, mit der ihr mehr Einfluss auf eure Startkarten habt.

Zieht in Schritt 1 jeweils 5 Regionen-Karten auf die Hand (statt wie üblich 3). Wählt davon die 3 Regionen-Karten aus, mit denen ihr das Spiel beginnen möchtet. Mischt alle nicht gewählten Karten zurück in den Stapel.

Die Schritte 2 und 3 bleiben unverändert.

# WAS SIND REGIONEN?

Jede Region gehört zu einer von **vier Landschaftsarten** – erkennbar an der Farbe und dem Muster in dem farbigen Streifen. In jeder Runde spielt ihr jeweils genau 1 Regionen-Karte offen vor euch in eure Auslage aus.



Jede Region hat eine **Zahl** zwischen 1 und 68. Jede Zahl gibt es genau **ein** Mal.

Diese Zahl gibt an, wie viele Stunden du benötigst, um diese Region zu erkunden.

Das Symbol gibt an, ob die Erkundung am **Tag** ☀️ oder bei **Nacht** 🌙 stattfindet. Das Nacht-Symbol ist für manche Aufgaben von Bedeutung.



Je mehr Karten mit **Hinweis-Symbol** du in deiner Auslage hast, desto mehr Auswahl hast du, wenn du Heiligtümer findest.



Jede Region zeigt einen Bewohner und die **Aufgabe**, die er für dich hat.

Aufgaben können dir bei der Wertung Punkte einbringen (die Zahl im Quadrat).





Eine Region kann ein oder mehrere **Naturwunder-Symbole** beinhalten:

- » blauer **Stein** (*Uddu-Stein des Mineralreichs*)
- » rote **Schimäre** (*Okiko-Schimäre des Tierreichs*)
- » grüne **Distel** (*Taukronen-Distel des Pflanzenreichs*)

Diese Symbole benötigt ihr für die Bedingungen der Aufgaben (siehe unten).

Jedes Symbol kann zur Erfüllung **mehrerer** Bedingungen verwendet werden.

Steine kommen häufiger vor als Schimären, und Schimären häufiger als Disteln.



Viele Aufgaben zeigen eine **Bedingung** in Form mehrerer Naturwunder-Symbole.

Du musst diese Symbole auf den Karten in deiner Auslage (Regionen und Heiligtümer) haben, um für diese Aufgabe Punkte zu bekommen.

Diese Überprüfung findet bei der Wertung am Spielende statt.

Die Aufgabe steht immer im unteren Teil der Karte, unterhalb des Streifens mit dem Muster. Die verschiedenen Aufgabenarten sind auf Seite 12 erläutert.

# WAS SIND HEILIGTÜMER?

Im Verlauf des Spiels könnt ihr Heiligtümer finden, die ihr ebenfalls vor euch in eure Auslage legt, links neben eure Regionen. Sie können ebenso Hinweis- und Naturwunder-Symbole haben und euch zusätzliche Aufgaben geben.

Im **oberen Bereich** sind alle Symbole abgebildet, die euch während des Spiels helfen (Hinweis-Symbole) oder am Ende Punkte einbringen können (Naturwunder- und Nacht-Symbole).



Einige Heiligtümer zeigen im **unteren Bereich** eine zusätzliche Aufgabe. Sie funktionieren wie bei Regionen, sind aber nie an eine Bedingung geknüpft.

Manche Heiligtümer gehören zu einer bestimmten Landschaftsart und sind wie diese eingefärbt. Ein **farbiges Heiligtum** gilt bei der Wertung am Ende wie eine Region der entsprechenden Farbe.

# SPIELBLAUF

Eine Partie *Faraway* dauert genau **8 Runden**.

In jeder Runde führt ihr diese **3 Schritte** aus:

**1**



**EINE REGION  
ERKUNDEN**

**2**



**HEILIGTÜMER  
FINDEN**

**3**



**ERKUNDUNG  
BEENDEN**

Nach der achten Runde habt ihr alle genau 8 Regionen in eurer Auslage und wahrscheinlich einige Heiligtümer. Dann führt ihr die Wertung durch. Wer schließlich die **meisten Punkte** hat, gewinnt.

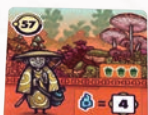
**1**



## EINE REGION ERKUNDEN

Ihr wählt alle **gleichzeitig eine Regionen-Karte** von eurer Hand aus und legt sie **verdeckt** vor euch aus.

Dann deckt ihr alle eure gewählte Regionen-Karte auf und legt sie vor euch in eure Auslage. Ab Runde 2 müsst ihr die Karte immer **rechts neben eure zuvor ausgespielte Karte** legen.



Region von der Hand auswählen ...



verdeckt hinlegen ...

und schließlich gleichzeitig aufdecken und auslegen.

## TIPP

Es ist wichtig, dass ihr erkennen könnt, in welcher Reihenfolge ihr eure Regionen ausgespielt habt. Am besten legt ihr sie in einer gerade Reihe vor euch aus. Habt ihr nicht genug Platz, könnt ihr sie auch in zwei Reihen übereinander auslegen (von oben links nach unten rechts, siehe Seite 2).

## 2 HEILIGTÜMER FINDEN

Nun prüft ihr jeweils bei euch selbst: Ist die **Zahl** deiner soeben ausgespielten Region **größer** als die deiner unmittelbar zuvor ausgespielten Region? **Dann** findest du ein Heiligtum.



Wenn du ein Heiligtum gefunden hast, ziehst du **1 Heiligtum-Karte plus 1 weitere für jedes Hinweis-Symbol** auf den Karten in deiner Auslage.

Dafür gelten alle deine Hinweis-Symbole, sowohl die auf deinen Regionen-Karten als auch die auf deinen Heiligtum-Karten.

Im Schritt **Erkundung beenden** wählst du genau **1** deiner gezogenen Heiligtum-Karten aus.



Tina hat die Region mit der Zahl 49 ausgespielt.

Weil diese Zahl größer ist als die ihrer zuvor ausgespielten Region (15), findet sie ein Heiligtum.

Sie zieht 4 Heiligtum-Karten: 1 plus 3 für die Hinweis-Symbole auf ihren ausliegenden Karten.



### NUR 1 HEILIGTUM PRO RUNDE

Von allen Heiligtümern, die du in einer Runde ziehst, wählst du in Schritt 3 nur eines aus, das du offen in deine Auslage legst.

### KEIN HEILIGTUM IN RUNDE 1

In der ersten Runde hat noch niemand eine Region ausliegen. Daher kann in Runde 1 niemand ein Heiligtum finden.



## 3 ERKUNDUNG BEENDEN

In diesem Schritt seid ihr **nacheinander** am Zug. Die Zahlen eurer in dieser Runde ausgespielten Regionen geben die Reihenfolge vor. Es beginnt, wer in dieser Runde die Region mit der **kleinsten Zahl** ausgespielt hat, dann geht es **aufsteigend** weiter (mit der zweitkleinsten Zahl usw.).

**WENN DU AM ZUG BIST**, wählst du zunächst **1 Region aus der Tischmitte** aus. Nimm sie auf die Hand, damit du wieder 3 Karten auf der Hand hast.

Hast du im vorherigen Schritt **Heiligtümer gezogen**? Dann wähle jetzt genau 1 von ihnen aus und lege es offen in deine Auslage (am besten links neben deine Regionen-Karten).

Falls du mehrere Heiligtümer zur Auswahl hattest, lege die übrigen verdeckt unter den Heiligtum-Stapel.



In der **8. (und letzten) Runde** nimmst du keine neue Karte mehr auf die Hand, weil du keine Region mehr ausspielen wirst. Du kannst trotzdem ein Heiligtum auslegen, falls du im vorherigen Schritt eine oder mehrere Heiligtümer gezogen hast.

### NICHT ERSETZEN

Regionen-Karten, die jemand genommen hat, werden nicht ersetzt. Wer später an der Reihe ist, hat weniger Karten zur Auswahl.

### ZU WENIG HEILIGTÜMER?

Falls die Heiligtum-Karten in Schritt 2 nicht ausreichen, gilt: Wer die Region mit der kleinsten Zahl ausgespielt hat, zieht zuerst Heiligtümer, legt 1 aus und die übrigen sofort unter den Stapel zurück und nimmt dann 1 Region. Es folgt die Person mit der nächstgrößeren Zahl usw.

**NACHDEM IHR ALLE AM ZUG WART**, entfernt ihr die letzte Region, die noch in der Tischmitte liegt, aus dem Spiel.

**War das die 8. Runde?** Dann endet das Spiel mit der Wertung.

**Andernfalls** deckt ihr wieder so viele neue Regionen vom Stapel auf, wie ihr **Personen seid plus 1**. Dann geht es mit einer neuen Runde weiter.

# SPIELLENDE & WERTUNG

Das Spiel endet nach der 8. Runde.  
Zählt jetzt **nacheinander eure Punkte zusammen** und tragt sie auf dem Wertungsblock ein.

*Dreht zunächst alle eure Regionen auf die Rückseite, das vereinfacht die Wertung. Lasst eure Heiligtümer jedoch aufgedeckt liegen.*

Decke deine Regionen **eine nach der anderen in umgekehrter Reihenfolge** auf und werte sie. Beginne mit deiner **zuletzt** ausgespielten Karte (ganz rechts). Fahre dann Karte für Karte in Richtung deiner **zuerst** ausgespielten Regionen-Karte fort (ganz links).



**WERTE JEDE REGION**, indem du die Punkte für ihre Aufgabe ermittelst. Auf Seite 12 sind alle Aufgabenarten erläutert.



**Wichtig:** Für jede Region gelten nur deine bis dahin **aufgedeckten** Regionen (auch sie selbst) sowie immer **alle** deine Heiligtümer.

*Lass jede gewertete Region aufgedeckt liegen. Sie zählt für die Wertung jeder weiteren Karte.*

Trage die Punkte der Region in einer eigenen Zeile ein.

**WERTE DEINE HEILIGTÜMER**, nachdem du alle deine Regionen gewertet hast, auf die gleiche Weise.



Trage die Punkte deiner Heiligtümer in der vorletzten Zeile ein.

Zählt nun eure Punkte zusammen: **Wer die meisten Punkte hat, gewinnt!** **Gleichstand?** Dann überprüft eure ausliegenden Regionen. Wer die Karte mit der kleinsten Zahl hat, ist besser platziert.

Autoren: **JOHANNES GOUPY & CORENTIN LEBRAT**

Illustration: **MAXIME MORIN**

Artdirection und Grafik: **BENJAMIN TREILHOU**

Projektmanager: **CLÉMENT MILKER**

Produktionsmanagement: **BENOÎT STELLA**

Lizenz: **BLACKROCK GAMES**

Deutsche Redaktion: **WOLFGANG LÜDTKE**

Übersetzung und Layout: **SEBASTIAN WENZLAFF**

Herstellung: **ALICIA KAUFMANN**

**CATCH UP  
GAMES**



© CatchUp Games.  
Alle Rechte vorbehalten.

Hinweise zum  
Verpackungsmüll:



[kosmos.de/disposal](https://kosmos.de/disposal)

© 2024 KOSMOS

Franckh-Kosmos  
Verlags-GmbH & Co. KG  
Pfizerstraße 5–7  
70184 Stuttgart, DE  
[kosmos.de/servicecenter](https://kosmos.de/servicecenter)

Art.-Nr.: 684709

Alle Rechte vorbehalten.  
MADE IN CHINA.

# BEISPIEL EINER WERTUNG

In diesem Beispiel werden nur die ersten vier Regionen sowie die Heiligtümer gewertet.

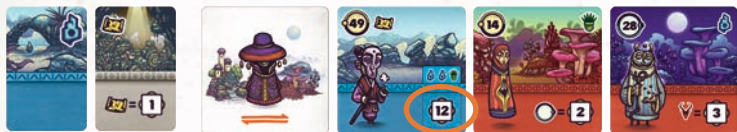
- 1 Tina deckt ihre erste Region ganz rechts auf. Sie gibt 3 Punkte für jedes *Schimären*-Symbol. Da Tina keine *Schimäre* hat, erhält sie 0 Punkte.



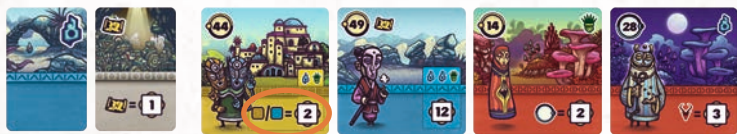
- 2 Tinas zweite Region bringt ihr 2 Punkte pro *Nacht*-Karte. Sie hat genau eine solche Karte (die mit der Zahl 28), sodass sie 2 Punkte bekommt.



- 3 Tina erhält 12 Punkte für ihre dritte Region, weil sie deren Bedingung erfüllt. Sie hat die drei geforderten Naturwunder-Symbole: eine *Distel* auf Karte 14, einen *Stein* auf Karte 28 und einen weiteren *Stein* auf dem linken Heiligtum.



- 4 Die Bedingung ihrer vierten Region erfüllt Tina ebenfalls: Sie hat mindestens 1 *Stein* und 1 *Distel*. Sie erhält 2 Punkte für jede *Stadt*-Karte (■) und für jede *Wüsten*-Karte (■). Insgesamt erhält sie also 6 Punkte, weil sie eine *Stadt*-Karte, eine *Wüsten*-Karte und ein Heiligtum hat, das ebenfalls als *Wüsten*-Karte zählt.



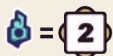
- 5 Nun wertet Tina ihre **Heiligtümer**: Für das linke Heiligtum erhält sie keine Punkte, da im unteren Bereich keine Aufgabe vorhanden ist. Ihr zweites Heiligtum bringt ihr 1 Punkt pro *Hinweis*-Symbol, insgesamt also 2 Punkte: 1 Punkt für das Symbol auf dem Heiligtum selbst und 1 Punkt für die Region mit der Zahl 49.

# ÜBERSICHT DER AUFGABENARTEN

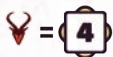
Für jede Aufgabe zählen deine aufgedeckten Regionen und alle deine Heiligtümer.



1 Punkt für jedes deiner *Hinweis*-Symbole



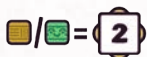
2 Punkte für jedes deiner *Stein*-Symbole



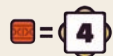
4 Punkte für jedes deiner *Schimären*-Symbole



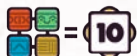
3 Punkte für jedes deiner *Distel*-Symbole



2 Punkte für jede deiner *Stadt*-Karten (gelb) und 2 Punkte für jede deiner *Fluss*-Karten (grün)



4 Punkte für jede deiner *Wald*-Karten (rot)



10 Punkte für jedes deiner Sets aus vier Karten der vier verschiedenen Landschaftsarten



4 Punkte für jede deiner *Nacht*-Karten (bläuliches Symbol oben links)



19 Punkte (festgelegter Wert)



**WICHTIG:** Manche Aufgaben haben eine **Bedingung** in Form von Naturwunder-Symbolen. Nur wenn du alle diese Symbole hast, erfüllst du die Bedingung und bekommst Punkte für diese Aufgabe.

## BESONDERHEITEN VON HEILIGTÜMERN

Manche Heiligtümer gehören zu einer bestimmten Landschaftsart und sind wie diese eingefärbt.

Ein **farbiges Heiligtum** zählt bei entsprechenden Aufgaben wie eine Region dieser Farbe.

Einige Heiligtümer sind mit dem **Nacht-Symbol** gekennzeichnet. Sie zählen für entsprechende Aufgaben als *Nacht*-Karten.

