



## *El Peregrino*

*Das Spiel zum Jakobsweg für 2-8 Spieler*

*El Peregrino* entführt Sie zu einer Pilgerreise auf dem Camino Francés, dem bedeutendsten Jakobsweg durch den Norden Spaniens. Dieser Weg reicht von den Pyrenäen bis zum Grab des Apostels Jakobus in Santiago de Compostela und verbindet dabei Königsstädte wie Pamplona, Estella, Burgos und León.

Kulturelle, religiöse und persönliche Motive führen jedes Jahr eine Vielzahl von Pilgern auf diesen Weg. Oft mit dem Ziel, die eigene Persönlichkeit zu „erwandern“, innere Ruhe zu finden, sich selbst zu begegnen oder die Pilgergemeinschaft zu erleben. Dokumentiert wird das Begehen des Wegs durch die Einholung von Stempeln in den Pilgerpass (Credencial).

Die Spieler erleben mit *El Peregrino* das gesamte Spektrum des Pilgerns: die Wahl der Fortbewegungsart, externe Einflüsse und Ereignisse, Höhen und Tiefen, das Wissen über Land und Leute und den Einfluss des Wetters. Auf dem Weg werden Stempel gesammelt – wer dann mit zehn davon Santiago als Erster erreicht, ist Sieger.

## Inhalt

1 Spielplan, 1 Spielanleitung, 1 Tableau mit Originalstempeln und Karten, 1 Drehpfeil, 8 Spielfiguren, 1 Spezialwürfel, 100 Ereigniskarten mit Informationen zum Jakobsweg, 165 Fragen auf 55 Fragekarten.

## Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel werden die Stempel und Karten aus dem Tableau gedrückt und der Drehpfeil in der Mitte des Wetterkarussells auf dem Spielplan befestigt. Die Karten werden gemischt. Hierbei werden die beiden Stapel mit Ereigniskarten zusammengemischt.

Zu Beginn des Spieles erhält jeder Spieler 3 Fortbewegungsart-Karten (Wanderer, Radfahrer, Reiter) und wählt eine Spielfigur. Die Spielfiguren werden auf die Landkarte links oben gestellt. Dann entscheidet sich jeder für eine Fortbewegungsart und legt die entsprechende Karte aufgedeckt mit der hellbraunen Seite nach oben vor sich auf den Tisch. Die Fortbewegungsart kann sich im Laufe des Spiels ändern (siehe Wetterfeld/Wettersymbol, Seite 4). Um das Wetter der ersten Etappen zu bestimmen, dreht der jüngste Spieler das Wetterkarussell.

## Die Fortbewegungsarten

Jeder Pilger hat die Wahl zwischen den Fortbewegungsarten des Jakobsweges: Wandern, Radfahren und Reiten. Jede Fortbewegungsart hat dieselben Gewinnchancen. Ein Wanderer ist also nicht automatisch langsamer als ein Radfahrer. Jedoch beeinflussen gewisse Ereignisse die Pilger auf unterschiedliche Art und Weise. Um anzuzeigen, welche Fortbewegungsart man gewählt hat, deckt man die hellbraune Seite der entsprechenden Karte auf.

## Das Wetter und der Wetterbonus

Die Wetterverhältnisse beeinflussen alle Pilger. Aber abhängig von der Fortbewegungsart wirken sie sich auf jeden Pilger anders aus. So wird der Radfahrer stark von Wind beeinflusst, der Reiter hat bei Gewitter mit seinem ängstlichen Pferd zu kämpfen und der Wanderer leidet unter großer Hitze. Wie hoch der Wetterbonus für die eigene Fortbewegungsart ist, kann jeder auf den Fortbewegungsart-Karten ablesen.



Startfeld



Fortbewegungsart wählen  
(hier: Reiten)

Wetterkarussell  
drehen



Fortbewegungsart-Karten

Das Wetterkarussell

Gewitter



heiter

Regen und Sturm



## Spielablauf

Der jüngste Spieler beginnt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Um zu bestimmen, wie weit man pro Tag (Spielzug) vorankommt, wird zu Beginn jedes Spielzuges gewürfelt. Würfelt der Spieler eine Augenzahl (3-6), zählt er den Wetterbonus zu der Augenzahl hinzu und rückt seine Spielfigur um die entsprechende Anzahl Felder vor. Jedes Feld des Spielplanes steht hier für 5 km auf dem Camino Francés. Wer ein Sonderfeld erreicht, führt die entsprechende Aktion aus. Erreicht man ein Feld, auf dem bereits ein Mitspieler steht, so stellt man sich neben ihn.

## Sonderfelder und Würfelsymbole

### Stempelfeld (Herberge/Refugio)

Die Felder symbolisieren Etappenziele und Herbergen, bei denen man Stempel erhält. Wer durch Würfeln oder durch eine Aktion ein Stempelfeld erreicht, erhält einen Stempel. Zieht man über ein Stempelfeld, hat man die Möglichkeit, auf dem Feld stehen zu bleiben, um ebenfalls einen Stempel zu erhalten. Überschüssige Würfelpunkte verfallen. Damit die Mitspieler keine Nachteile haben, erhält derjenige, der schon 10 Stempel gesammelt hat, keine weiteren Stempel.

**Spieltipp:** Auf einem Stempelfeld anzuhalten, kann sich zum Ende der Reise als nützlich erweisen, da nur der Pilger gewinnen kann, der mit 10 Stempeln in Santiago de Compostela ankommt.

### Jakobsmuschelfeld

Erreicht man ein Jakobsmuschelfeld, zieht ein Mitspieler eine Fragekarte und liest eine der 3 Fragen vor.

Wird die Frage richtig beantwortet, darf man 2 Felder vorziehen. Erreicht man so eine Herberge, erhält man einen Stempel. Wird die Frage falsch beantwortet, bleibt man auf dem Feld stehen.

### Gelber Pfeil auf dem Spielplan

#### Pfeilsymbol auf dem Würfel

Wer ein Feld mit dem gelben Pfeil erreicht oder das Pfeilsymbol würfelt, zieht eine Ereigniskarte, liest den Text darauf laut vor und führt die entsprechende Aktion aus. Erreicht man beim Vor- oder Zurückgehen ein Sonderfeld, führt man auch diese Aktion aus.

**Sonderregel:** Wird man als Mitspieler, der nicht an der Reihe ist, vor- oder zurückgesetzt und erreicht dabei ein Jakobsmuschel- oder Pfeilfeld, so wird keine Aktion ausgeführt. Wer auf einem Stempelfeld landet, erhält einen Stempel.



Stempelfelder

Stempel



Fragekarte ziehen und vorlesen lassen  
Frage richtig: 2 Felder vor



Ereigniskarte ziehen und vorlesen



Wetterkarussell  
drehen



Fortbewegungsart eventuell  
ändern

## Wetterfeld auf dem Spielplan Wettersymbol auf dem Würfel

Das Wetter in Nordspanien ist sehr wechselhaft und trifft die Pilger oft unerwartet. Wer auf einem Wetterfeld landet oder das Wettersymbol würfelt, dreht das Wetterkarussell. Nun darf er seine Fortbewegungsart dem Wetter anpassen, indem er die entsprechende Fortbewegungsart-Karte mit der hellbraunen Seite nach oben dreht. Alle anderen Spieler werden von dem Umschwung überrascht und müssen den weiteren Weg unter den neuen Wetterverhältnissen mit ihrer bisherigen Fortbewegungsart bestreiten.

## Spielziel

Wer Santiago de Compostela als Erster mit 10 Stempeln erreicht, ist der Sieger.

### Copyright-Informationen:

**Spielidee und Konzeption:** Markus Gunter und Gessi Martin

**Gestaltung:** *ilsespiel*, Angelika Jessner

**Optimierung und Produktion:** *ilsespiel*

© 2007 und 2008 Innovatum AG, München

*El Peregrino* ist eine eingetragene Marke der Innovatum AG, München.

### Quellennachweis:

**Alle Stempel:** verwendet mit Genehmigung der Urheber; zur Verfügung gestellt von [www.lossellosdelcamino.com](http://www.lossellosdelcamino.com) by Ángel Marcos oder den jeweiligen Stellen selbst

### Fotos:

Peter Esterer (Rückseiten Ereigniskarten)

Fotografías cedidas por el Servicio de Marketing Turístico del Gobierno de Navarra (Titelbild und alle Fotos von Navarra, außer Zubiri)

Concejala de Cultura - Ayuntamiento de Esteriba (Zubiri)

La Rioja Turismo, S.A.U (alle Fotos von La Rioja)

Archivo Fotográfico Junta Castilla y León (alle Fotos von Castilla y León)

Arquivo Fotográfico - S.A. de Xestión do Plan Xacobeo - Xunta de Galicia

(Rückseiten Fragekarten und alle Fotos von Galicien außer Santiago de Compostela)

Turismo de Santiago (Kathedrale von Santiago de Compostela)

### Vielen Dank an:

Silke Lechner für die zahlreichen Ideen, die Motivation und die umfassende Unterstützung bei Redaktion und Text.

Die Mitarbeiter der jeweiligen Regionen für die schnelle und unbürokratische Bereitstellung der Fotos und Beantwortung unserer Fragen.

Ángel Marcos für die detaillierten Informationen über den Jakobsweg und seine einzelnen Stationen und Herbergen.

Gracias a las distintas Comunidades Autónomas por facilitar las fotos y contestar a nuestras preguntas sencilla y rápidamente.

Gracias a Ángel Marcos por la detallada información tanto del Camino de Santiago como de sus etapas y albergues.