

DE DIE ZAUBERTRÄNKE

Zaubertränke darfst du (bei Abgabe von 1 bis 6 Misteln) nur dann brauen, wenn du die Aktion „Misteln nehmen“ durchführst, sonst nie!

Je nach Aktionsfeld darfst du 1 oder – nacheinander – sogar bis zu 2 Zaubertränke brauen (immer sofort, sie können nicht für später aufgehoben werden!).

Lege deine gebrauten Zaubertränke vor dir ab, du benötigst sie am Spielende vielleicht noch für die Steintafel-Wertung.



Verfahre genau so, als ob du die Aktion „Menhir errichten“ ausführen würdest.

Entsprechende Heilkräuter beachten.



Verfahre genau so, als ob du die Aktion „Steintafel nehmen“ ausführen würdest.

Entsprechende Heilkräuter beachten.



Decke 1 deiner Heilkräuter auf, das verdeckt an deinem kleinen Tableau liegt. Du drehst es also von unwirksam auf wirksam.



Rücke deinen Wissensmarker um 3 Felder vor.

Entsprechende Heilkräuter beachten.



Drehe 1 beliebigen deiner bereits auf einem Kultplatz liegenden Würfel auf den Wert 6. Liegen weitere Würfel auf diesem Kultplatz, werden nun die 2 Prestigepunkte (3. Punkt Zugabfolge) erneut vergeben.



Nimm dir 2 deiner Würfel vom Übersichtsplan und 6 Proviant vom allgemeinen Vorrat. Rücke deinen Prestigemarkers um 5 Schritte vor.



Lege 1 *beliebiges* deiner Heilkräuter vom großen Tableau offen an die passende Stelle des kleinen Tableaus. Damit ist es wirksam. Erreichst du später mit deiner Sichel das hierdurch einzeln ausliegende Heilkraut, darfst du auch dieses *offen* neben dein kleines Tableau legen.



Siehe entsprechenden 2er-Trank, mit dem Unterschied, dass du hier 2 beliebige Heilkräuter wirksam machst.



Nimm dir 1 deiner Würfel vom Übersichtsplan und 6 Proviant vom allgemeinen Vorrat.



Verfahre genau so, als ob du die Aktion „Amulett bestücken“ mit dem Multiplikator 5 und einem beliebigen der 3 Schriftzeichen ausführen würdest.

Entsprechende Heilkräuter beachten.



Rücke deine Sichel um 3 Felder vor.

Entsprechende Heilkräuter beachten.



Rücke deinen Prestigemarkers um 10 Schritte vor.



Verfahre genau so, als ob du die Aktion „Stele errichten“ mit einem Würfelwert 3 ausführen würdest.



Verfahre genau so, als ob du die Aktion „Stele errichten“ mit einem Würfelwert 6 ausführen würdest.

Beispiel:

Du hast gerade diesen Zaubertrank gebraut und legst den Edelstein mit dem Bonus „ 3 Prestigepunkte“ auf



+1 x 3 → 5

ein beliebiges freies Feld deines Amuletts. Zudem ist dein rotes Heilkraut (+ ×1) und dein orangefarbenes Heilkraut (3 → 5) wirksam. Du erhältst demnach $6 \times 5 = \text{30 Prestigepunkte}$.

DIE ZAUBERTRÄNKE



Siehe entsprechenden 1er-Trank, mit dem Unterschied, dass du hier 2 Menhire errichst – und zwar erst einen (mit allen Auswirkungen) und dann den zweiten (mit allen Auswirkungen).

Entsprechende Heilkräuter beachten.



Siehe entsprechenden 3er-Trank, mit dem Unterschied, dass du dir 2 Steintafeln nimmst – und zwar erst eine (mit allen Auswirkungen) und nach dem Wiederauffüllen die zweite (mit allen Auswirkungen).

Entsprechende Heilkräuter beachten.



Siehe entsprechenden 1er-Trank, mit dem Unterschied, dass du hier bis zu 3 deiner Würfel auf 6 drehen darfst und dementsprechend auch bis zu 3-mal die 2 Prestigepunkte für einen erneuten Wettstreit verteilt werden.



Rücke deinen Prestigemarker um 25 Schritte vor.

DIE STEINTAFELN

Jede Steintafel verlangt eine bestimmte Voraussetzung, um am Spielende 10 Prestigepunkte wert zu sein. Jede Steintafel gibt es zweimal.

Besitzt du bei Spielende beide (erfüllten) Steintafeln einer Art, erhältst du dafür dementsprechend auch 20 Prestigepunkte.



Habe mindestens 4 deiner 6 Menhire errichtet.



Besitze mindestens 4 Steintafeln (erfüllt oder nicht).



Habe Würfel auf mindestens 3 der 4 Kultplätze mit den Startfeldern liegen.



Habe mindestens 6 *wirksame* Heilkräuter.



Habe 4 deiner Würfel auf einer geraden Linie liegen (unabhängig von Wegen!).



Habe *alle* Kultplätze von mindestens 3 Lichtungen mit Würfeln belegt.



Habe auf einem Weg mind. 3 benachbarte Würfel mit *demselden* Wert liegen.



Habe mindestens 5 Edelsteine auf deinem Amulett liegen.



Besitze mindestens 5 der 15 Dolmen.



Habe Würfel auf Kultplätzen von mindestens 6 Lichtungen liegen.



Habe mindestens 4 deiner 6 Stelen errichtet.



Habe Würfel auf mindestens 4 Kultplätzen der Lichtung mit dem Portal liegen.



Habe deinen Wissensmarker um mindestens 6 Schritte bewegt.



Besitze mindestens 4 Zaubertränke.



Habe auf mindestens 5 Kultplätzen den höchsten Würfel liegen.

FR LES POTIONS MAGIQUES

Vous ne pouvez préparer des potions qu'en choisissant l'action "Couper du gui" (en utilisant 1 à 6 rameaux), jamais autrement ! Selon la case Action, vous pouvez préparer 1, voire 2 potions magiques l'une après l'autre (immédiatement ; vous ne pouvez pas reporter cette action à plus tard !).

Gardez les potions que vous avez préparées devant vous. Elles vous serviront peut-être pour le décompte des tablettes Objectif en fin de partie.



Procédez de la même manière que pour l'action "Ériger un menhir".

Respectez les herbes médicinales indiquées.



Procédez de la même manière que pour l'action "Choisir une tablette Objectif".

Respectez les herbes médicinales indiquées.



Retournez 1 herbe médicinale de votre petit plateau actuellement cachée : elle devient efficace.



Avancez votre marqueur Savoir de 3 cases.

Respectez les herbes médicinales indiquées.



Tournez l'un de vos dés au choix présent sur un sanctuaire sur la face 6. Si d'autres dés s'y trouvent également, attribuez de nouveau les 2 Points de Prestige de concurrence (3e étape du déroulement d'un tour).



Récupérez 2 de vos dés du plateau Évolution et 6 rations de nourriture de la réserve générale. Avancez votre marqueur Prestige de 5 cases.



Placez 1 de vos herbes médicinales *au choix* de votre grand plateau dans l'encoche correspondante de votre petit plateau, face visible. Elle devient ainsi efficace. Si votre serpe atteint plus tard l'herbe médicinale qui s'est retrouvée seule, vous pouvez également ajouter celle-ci *face visible* à votre petit plateau.



Reportez-vous à la potion 2 correspondante, à la différence que vous rendez ici 2 herbes médicinales efficaces.



Procédez de la même manière que pour l'action "Compléter son amulette" avec un multiplicateur de 5 et n'importe lequel des 3 symboles..

Respectez les herbes médicinales indiquées.



Récupérez 1 dé du plateau Évolution et 6 rations de nourriture de la réserve générale.



Avancez votre serpe de 3 cases.

Respectez les herbes médicinales indiquées.



Avancez votre marqueur de prestige de 10 cases.



Procédez de la même manière que si vous aviez effectué l'action "Ériger une stèle" avec un dé de valeur 3.



Procédez de la même manière que si vous aviez effectué l'action "Ériger une stèle" avec un dé de valeur 6.

Exemple :

Vous venez de préparer cette potion magique et placez la gemme avec le bonus 3 Points de Prestige" sur un emplacement libre au choix de votre amulette. De plus, votre herbe rouge (+ x1) et votre herbe orange (3 → 5) sont efficaces. Vous gagnez donc $6 \times 5 = \text{30}$ Points de Prestige.



+1x 3→5

LES POTIONS MAGIQUES



Reportez-vous à la potion 1 correspondante, à la différence que vous érigez ici 2 menhirs. Appliquez tous les effets du premier avant d'ériger le second.



Reportez-vous à la potion 1 correspondante, à la différence que vous tournez jusqu'à 3 de vos dés sur la face 6 et répartissez de nouveau, le cas échéant, jusqu'à 3 fois les 2 Points de Prestige en cas de nouvelle concurrence.



Reportez-vous à la potion 3 correspondante, à la différence que vous choisissez 2 tablettes Objectif. Appliquez d'abord tous les effets de la première, puis remplacez-la avant de choisir la seconde et d'appliquer tous ses effets.

Respectez les herbes médicinales indiquées.



Avancez votre Marqueur Prestige de 25 cases.

LES TABLETTES OBJECTIF

Chaque tablette demande de remplir des conditions différentes pour vous rapporter 10 Points de Prestige en fin de partie. Chacune est présente en deux exemplaires.

Si vous possédez les deux tablettes Objectif identiques (dont les conditions sont remplies) à la fin de la partie, vous gagnez 20 Points de Prestige.



Ériger au moins 4 de vos 6 menhirs.



Posséder au moins 4 tablettes Objectif (dont les conditions sont remplies ou non).



Placer un dé sur au moins 3 des 4 sanctuaires attenants aux buissons de départ.



Avoir au moins 6 herbes médicinales *efficaces*.



Aligner 4 dés (sans tenir compte des chemins !).



Occuper *tous* les sanctuaires d'au moins 3 clairières avec ses dés.



Placer au moins 3 dés *de même valeur* sur des sanctuaires voisins reliés par un chemin.



Posséder au moins 5 gemmes sur son amulette.



Posséder au moins 5 des 15 dolmens.



Occuper les sanctuaires d'au moins 6 clairières avec ses dés.



Ériger au moins 4 stèles sur 6.



Occuper au moins 4 sanctuaires de la clairière du portail avec ses dés.



Progresser d'au moins 6 cases avec son marqueur Savoir.



Posséder au moins 4 potions magiques.



Avoir le dé le plus fort sur au moins 5 sanctuaires.

IT LE POZIONI MAGICHE

Puoi preparare pozioni magiche (scartando da 1 a 6 vischi) solo se esegui l'azione "Prendere e usare il vischio", altrimenti non puoi! A seconda dello spazio azione, puoi preparare 1 o – consecutivamente – anche fino a 2 pozioni magiche (da usare sempre subito, non possono essere conservate per dopo!).

Tieni le pozioni che hai preparato davanti a te; potrebbero servirti per il punteggio delle tavolette di pietra alla fine del gioco.



Procedi esattamente come se stessi eseguendo l'azione "Erigere un menhir".

 Presta attenzione alle erbe medicinali collegate a questo effetto.

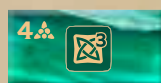


Procedi esattamente come se stessi eseguendo l'azione "Prendere una tavoletta di pietra".

 Presta attenzione alle erbe medicinali collegate a questo effetto.



Rivela 1 delle tue erbe medicinali a faccia in giù sulla tua plancia piccola. Diventa così efficace.



Avanza con il tuo segnalino conoscenza di 3 spazi.

 Presta attenzione alle erbe medicinali collegate a questo effetto.



Gira uno qualsiasi dei tuoi dadi già presenti su un santuario sul valore 6. Se ci sono altri dadi su questo santuario, i 2 punti prestigio (terza fase nella sequenza di turno) vengono assegnati di nuovo.



Prendi 2 dei tuoi dadi dalla plancia di controllo e 6 sacchi di provviste dalla riserva generale. Fai avanzare il tuo segnalino prestigio di 5 passi.



Posiziona una *qualsiasi* delle tue erbe medicinali dalla plancia grande al posto appropriato della plancia piccola, a faccia in su. Questo la rende efficace. Se in seguito raggiungi con la falce l'altra erba medicinale rimasta sola, puoi spostare anche quella *a faccia in su* sulla tua plancia piccola.



Come la pozione a costo 2 dello stesso tipo, con la differenza che qui puoi rendere efficaci 2 erbe medicinali qualsiasi.



Prendi 1 dei tuoi dadi dalla plancia di controllo e 6 sacchi di provviste dalla riserva generale.



Procedi esattamente come se stessi eseguendo l'azione "Decorare l'amuleto" con un moltiplicatore 5 e un numero qualsiasi dei 3 segni verticali.

 Presta attenzione alle erbe medicinali collegate a questo effetto.



Avanza con la tua falce di 3 spazi.

 Presta attenzione alle erbe medicinali collegate a questo effetto.



Sposta il tuo segnalino prestigio di 10 passi in avanti.



Procedi esattamente come se stessi eseguendo l'azione "Erigere una stele" con un valore di dado pari a 3.



Procedi esattamente come se stessi eseguendo l'azione "Erigere una stele" con un valore di dado pari a 6.

Esempio:

Hai appena preparato questa pozione magica e posizionato la gemma con il bonus "3 punti prestigio" su uno spazio libero del tuo amuleto. Inoltre, la tua erba medicinale rossa (+1x) e la tua erba medicinale arancione (3 → 5) sono efficaci. Pertanto ricevi $6 \times 5 = 30$ punti prestigio.



+1x 3→5

LE POZIONI MAGICHE



Come la pozione a costo 1 dello stesso tipo, con la differenza che qui puoi erigere 2 menhir. Prima erigi il primo (con tutti i suoi effetti), poi l'altro (sempre con tutti gli effetti).



Come la pozione a costo 3 dello stesso tipo, con la differenza che qui puoi girare fino a 3 dei tuoi dadi sul 6 e di conseguenza i 2 punti prestigio vengono distribuiti fino a 3 volte per ogni nuovo scontro.



Come la pozione a costo 2 dello stesso tipo, con la differenza che qui prendi 2 tavolette di pietra: la prima (con tutti gli effetti) e dopo aver svolto gli effetti anche la seconda (sempre con tutti gli effetti).

Presta attenzione alle erbe medicinali collegate a questo effetto.



Avanza con il tuo segnalino prestigio di 25 passi.

LE TAVOLETTE DI PIETRA

Ogni tavoletta di pietra richiede un certo requisito per poter valere 10 punti prestigio a fine partita. Ci sono due copie di ogni tavoletta di pietra.

Se alla fine della partita hai entrambe le tavolette pietra (completate) dello stesso tipo, ricevi 20 punti prestigio.



Aver eretto almeno 4 dei tuoi 6 menhir.



Possedere almeno 4 tavolette di pietra (completate o meno).



Avere dadi su almeno 3 dei 4 santuari con le caselle di partenza.



Avere almeno 6 erbe medicinali efficaci.



Avere 4 dei tuoi dadi su una linea retta (indipendentemente dai sentieri!).



Avere occupato con i dadi *tutti* i santuari di almeno 3 radure.



Avere almeno 3 dadi connessi da un sentiero e con *lo stesso* valore.



Avere almeno 5 gemme sul tuo amuleto.



Possedere almeno 5 dei 15 dolmen.



Avere dadi su santuari di almeno 6 radure.



Aver eretto almeno 4 delle tue 6 stele.



Avere dadi su almeno 4 santuari nella radura con il portale.



Aver mosso il tuo segnalino conoscenza di almeno 6 passi.



Avere almeno 4 pozioni magiche.



Avere il dado più alto su almeno 5 santuari.

NL DE TOVERDRANKEN

Je mag alleen toverdranken brouwen (als je 1 tot 6 maretakken aflegt) als je de actie "Neem maretak" uitvoert, anders nooit! Afhankelijk van het actieveld mag je 1 of - opeenvolgend - zelfs tot 2 toverdranken brouwen (altijd meteen, ze kunnen niet bewaard worden voor later!).

Leg je gebrouwen drankjes voor je neer, misschien heb je ze aan het einde van het spel nog nodig voor de puntentelling met de stenen tabletten.



Ga op precies dezelfde manier te werk als bij de actie "Menhir plaatsen".

Let op de bijbehorende geneeskrachtige kruiden.



Ga op dezelfde manier te werk als bij de actie 'Stenen tablet pakken'.

Let op de bijbehorende geneeskrachtige kruiden.



Onthul 1 van je geneeskrachtige kruiden dat met de afbeelding naar beneden op je kleine bord ligt. Je verandert het van ineffectief in effectief.

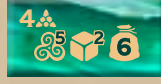


Zet je kennismarker 3 stappen vooruit.

Let op de bijbehorende geneeskrachtige kruiden.



Draai 1 van je dobbelstenen die al op een cultusplaats ligt naar waarde 6. Als er meer dobbelstenen op deze cultusplaats liggen, worden de 2 prestigepunten (3e punt in de beurtvolgorde) opnieuw toegekend.



Neem 2 dobbelstenen van het overzichtsbord en 6 proviand uit de algemene voorraad. Zet je prestigemarker 5 stappen vooruit.



Leg een van je geneeskrachtige kruiden van het grote bord met de afbeelding naar boven op de juiste plek op het kleine bord. Dit maakt het effectief. Als je later met je sikkel het openliggende geneeskrachtige kruid bereikt, mag je dit ook met de afbeelding naar boven naast je kleine bord leggen.



Zie de overeenkomstige 2-drink, met het verschil dat je hier 2 willekeurige geneeskrachtige kruiden effectief maakt.



Ga op precies dezelfde manier te werk als wanneer je de actie "amulet uitrusten" zou uitvoeren met een vermenigvuldiger van 5 en één van de 3 tekens.

Let op de bijbehorende geneeskrachtige kruiden.



Neem 1 dobbelsteen van het overzichtsbord en 6 proviand uit de algemene voorraad.



Zet je sikkel 3 plaatsen vooruit.

Let op de bijbehorende geneeskrachtige kruiden.



Zet je prestigemarker 10 stappen vooruit.



Ga op dezelfde manier te werk als bij de actie 'Stele plaatsen' met een dobbelsteenwaarde van 3.



Ga op dezelfde manier te werk als bij de actie 'Stele plaatsen' met een dobbelsteenwaarde van 6.

Voorbeeld:

Je hebt zojuist deze toverdrank gebrouwen en plaatst de edelsteen met de bonus

" 3 prestigepunten"

op een vrij veld op

je amulet. Bovendien zijn je rode geneeskrachtige kruid (+ x 1) en je oranje geneeskrachtige kruid (3 → 5) effectief. Je ontvangt dus $6 \times 5 = \text{30}$ prestigepunten.



+1x

3→5

DE TOVERDRANKEN



Zie de overeenkomstige 1-drink, met het verschil dat je hier 2 menhirs plaatst - eerst één (met alle effecten) en dan de tweede (met alle effecten).



Zie de overeenkomstige 1-drink, met het verschil dat je hier maximaal 3 van je dobbelstenen op 6 kunt zetten en de 2 prestigepunten voor een nieuwe wedstrijd dus maximaal 3 keer worden verdeeld.



Zie de overeenkomstige 3-drink, met het verschil dat je 2 stenen tabletten neemt - de eerste (met alle effecten) en nadat je de tweede hebt bijgevuld (met alle effecten).

Let op de bijbehorende geneeskrachtige kruiden.



Zet je prestige marker 25 stappen vooruit.

DE STENEN TABLETTEN

Elke stenen tablet vereist een bepaalde voorwaarde om aan het einde van het spel 10 prestigepunten waard te zijn. Elke stenen tablet is twee keer beschikbaar.

Als je aan het einde van het spel beide (voltooide) stenen tabletten van dezelfde soort hebt, ontvang je 20 prestigepunten.



Zorg dat je minstens 4 van je 6 menhirs hebt geplaatst.



Bezit minimaal 4 stenen tabletten (voltooid of niet).



Plaats dobbelstenen op minimaal 3 van de 4 cultusplaatsen met de startvelden.



Zorg dat je minimaal 6 *effectieve* geneeskrachtige kruiden hebt.



Plaats 4 dobbelstenen op een rechte lijn (ongeacht de paden!).



Vul *alle* cultusplaatsen met minstens 3 open plekken met dobbelstenen.



Er bevinden zich minimaal 3 aangrenzende dobbelstenen met *dezelfde* waarde op een pad.



Zorg dat je minstens 5 edelstenen op je amulet hebt.



Bezit minimaal 5 van de 15 hunebedden.



Plaats dobbelstenen op cultusplaatsen met minimaal 6 open plekken.



Zorg dat je minstens 4 van je 6 steles hebt geplaatst.



Zet dobbelstenen op minstens 4 cultusplaatsen op de open plek met het portaal.



Je hebt je kennismarker minstens 6 stappen verplaatst.



Zorg dat je minstens 4 toverdranken hebt.



Zorg dat op minstens 5 cultusplaatsen de hoogste dobbelsteen staat.

ES LAS POCIONES MÁGICAS

Sólo puedes preparar pociones mágicas (gastando de 1 a 6 muérdagos) si realizas la acción «Coger muérdago». ¡No es posible de otra forma! Dependiendo de la casilla de acción, puedes preparar 1 o 2 pociones de forma consecutiva (siempre de forma inmediata, ¡no te puedes guardar el muérdago para más adelante!

Coloca las pociones que hayas preparado delante de ti, puede que las necesites al final de la partida para la puntuación de las losetas de piedra



Procede como si estuvieras realizando la acción «Erigir Menhir».

Ten en cuenta las hierbas medicinales relacionadas con esta acción.



Procede como si estuvieras realizando la acción «Coger loseta de piedra».

Ten en cuenta las hierbas medicinales relacionadas con esta acción.



Revela 1 de tus hierbas medicinales que esté boca abajo en tu tablero pequeño. Esta hierba pasa a estar activa.



Avanza tu marcador de saber 3 casillas.

Ten en cuenta las hierbas medicinales relacionadas con esta acción.



Gira 1 de tus dados que ya esté en un lugar de culto a su valor de 6. Si hay más dados en este lugar de culto, vuelves a obtener los 2 puntos de prestigio (tercer paso en la secuencia del turno).



Coge 2 de tus dados del tablero general y 6 provisiones del suministro general. Avanza tu marcador de prestigio 5 casillas.



Coloca 1 *cualquiera* de las hierbas medicinales de tu tablero grande boca arriba en el lugar apropiado del tablero pequeño. Ahora estará activa. Si más tarde alcanzas con tu hoz la otra hierba restante, también puedes colocarla *boca arriba* junto a tu tablero pequeño.



Igual que en la correspondiente poción de coste 2, con la diferencia de que puedes activar 2 hierbas medicinales cualesquiera.



Coge 1 de tus dados del tablero general y 6 provisiones del suministro general.



Procede exactamente como si estuvieras realizando la acción «Engarzar amuleto» con un multiplicador de 5 y cualquiera de los 3 símbolos.

Ten en cuenta las hierbas medicinales relacionadas con esta acción.



Avanza tu hoz 3 casillas.

Ten en cuenta las hierbas medicinales relacionadas con esta acción.



Avanza 10 casillas tu marcador de prestigio.



Procede como si estuvieras realizando la acción «Erigir estela» con un valor de dado de 3.

Ejemplo:

Acabas de preparar esta poción y colocas la gema con la bonificación de « 3 puntos de prestigio» en cualquier espacio libre de tu amuleto. Además, se activarán tu hierba medicinal roja (+1x) y tu hierba medicinal naranja (3 → 5). Por tanto, recibes $6 \times 5 = \text{img alt="Icono de prestigio"/> 30$ puntos de prestigio.



+1x 3→5



Procede igual que si fueras a realizar la acción «Erigir estela» con un valor de dado de 6.

LAS POCIONES



Igual que en la correspondiente poción de coste 1, con la diferencia de que aquí eriges 2 menhires, primero uno (activando todos sus efectos) y luego el segundo (activando todos sus efectos).



Igual que en la correspondiente poción de coste 1, con la diferencia de que puedes girar hasta 3 de tus dados a su valor de 6 y, por lo tanto, se reparten los 2 puntos de prestigio por ganar una competición hasta 3 veces.



Igual que en la correspondiente poción de 3, con la diferencia de que coges 2 losetas de piedra, primero una (activando todos los efectos) y luego la segunda (activando todos los efectos) después de haber reemplazado la primera.

Ten en cuenta las hierbas medicinales relacionadas con esta acción.



Avanza tu marcador de prestigio 25 casillas.

LAS LOSETAS DE PIEDRA

Cada loseta de piedra vale 10 puntos de prestigio al final de la partida si se han cumplido sus requisitos. Hay dos copias de cada loseta de piedra.

Si has cumplido los requisitos de una loseta y posees ambas copias, recibirás 20 puntos de prestigio.



Construye al menos 4 de tus 6 menhires.



Ten al menos 4 losetas de piedra (cumplidas o no).



Ten dados en al menos 3 de los 4 lugares de culto iniciales.



Ten al menos 6 hierbas medicinales *activadas*.



Ten 4 de tus dados en línea recta (¡sin tener en cuenta los caminos!).



Ten dados en *todos* los lugares de culto de al menos 3 claros.



Ten al menos 3 dados consecutivos con *el mismo* valor en un camino.



Ten al menos 5 gemas en tu amuleto.



Ten al menos 5 de los 15 dólmenes.



Ten dados en al menos 6 lugares de culto.



Erige al menos 4 de tus 6 estelas.



Ten dados en al menos 4 lugares de culto del claro con el portal.



Mueve tu marcador de saber al menos 6 casillas.



Ten al menos 4 pociones mágicas.



Ten el dado de valor más alto en al menos 5 lugares de culto.

EN THE MAGIC POTIONS

You can only brew magic potions (in exchange for one to six mistletoes) if you perform the “Take mistletoe” action. It isn’t possible otherwise! Depending on the action field, you can brew one or even two magic potions one after the other (always immediately – mistletoe can’t be saved for later!).

Place your brewed potions in front of you. You may still need them at the end of the game for the stone tablet scoring.



Do exactly the same as if you were performing the “Erect a standing stone” action.

Be sure to use the right medicinal herbs.



Do exactly the same as for the “Take a stone tablet” action.

Be sure to use the right medicinal herbs.



Turn over one of the medicinal herbs that is currently turned face down on your small player panel. It is now active.



Move your knowledge marker forward three fields.

Be sure to use the right medicinal herbs.



Turn any of the dice already on a shrine to six. If there are several dice on this shrine, redistribute the two prestige points (see “How to play” step 3).



Take two of your dice from the overview board and six provisions from the general supply. Move your prestige marker forward five fields.



Place *any* one of your medicinal herbs from the large player panel face up on the appropriate field on your small player panel. This activates it. If you reach this single herb with your sickle, you may also place it *face up* next to your small player panel.



Same procedure as for the double potion, except that you can activate any two medicinal herbs.



Take one of your dice from the overview board and six provisions from the general supply.



Do exactly the same as for the “Add an amulet” action, with a x5 multiplier and any one of the three graphic characters.

Be sure to use the right medicinal herbs.



Move your sickle forward three fields.

Be sure to use the right medicinal herbs.



Move your prestige marker forward ten fields.



Do exactly the same as for the “Erect a runestone” action with a dice value of three.



Do exactly the same as for the “Erect a runestone” action with a dice value of six.

Example:

You just brewed this potion and place the gemstone with the “ 3 prestige points” bonus on



+1x 3→5

any free field on your amulet. Your red (+ ×1) and orange (3 → 5) medicinal herbs are also active. So you receive 30 prestige points (= 6×5).

THE MAGIC POTIONS



Same procedure as for the single potion, except that you erect two standing stones here – first one (with all its effects), then a second (with all its effects).



Same procedure as for the single potion, except that you can turn up to three of your dice to the six and redistribute the  two prestige points up to three times for a new competition.



Same procedure as for the triple potion, except that you take two stone tablets – first one (with all its effects), then – after refilling – a second (with all its effects).

 *Be sure to use the right medicinal herbs.*



Move your prestige marker forward 25 fields.

THE STONE TABLETS

You must meet a certain requirement for each stone tablet to be worth  10 prestige points at the end of the game. There are two of each stone tablet.

If you have both (completed) stone tablets of the same type at the end of the game, you receive  20 prestige points.



You've erected at least four of your six standing stones.



You own at least four stone tablets (completed or not).



You have dice on at least three of the four shrines with the starting fields.



You have at least six *active* medicinal herbs.



You've placed four dice in a straight line (regardless of paths!).



You've placed dice on *all* of the shrines in at least three clearings.



At least three adjacent dice with *the same* value along a path.



You have at least five gemstones on your amulet.



You own at least five of the 15 dolmens.



You have dice on shrines in at least six clearings.



You've erected at least four of your six runestones.



You have dice on at least four shrines in the clearing with the portal.



You've moved your knowledge marker at least six fields.



You have at least four magic potions.



You have the dice with the highest number on at least five shrines.