

The Druids of EDORA

SPIELZIEL

Schlüpf in die Rolle rätselhafter Druiden und geheimnisvoller Priesterinnen, irgendwann vor längst vergangenen Zeiten. Zieht durch einen mystischen Zauberswald mit beeindruckenden Kultplätzen und verschlungenen Wegen.

Teilt euch dabei eure Energie in Form von Proviant und Würfeln klug ein. Durch zahlreiche unterschiedliche Aktionen auf den Kultplätzen versucht ihr, möglichst viel Prestige zu gewinnen.

Sei es das Errichten prächtiger Steinsäulen oder das Brauen mächtiger Zaubersäfte, der Besuch der gewaltigen Dolmen oder des heiligen Orakelplatzes, alles bringt Vorteile und Nutzen – und euch in eurem Ansehen immer weiter voran.

Am Ende gewinnt, wer über die meisten  Prestigepunkte verfügt.

SPIELMATERIAL

Löst vorm allerersten Spiel alle Pappteile vorsichtig aus den Stanztafeln.



1 Spielplan (17-teilig)



1 Startspielerkärtchen



1 Übersichtsplan

1 Orakelplatz



1 Beiheft



30 Steintafeln



6 Orakelsteine



18 Mistelplättchen



15 Dolmen



44 Proviant-säckchen



18 Zaubertränke



16 Feuerplättchen



24 Edelsteine

PRO SPIELER



Großes Spielertableau



Kleines Spielertableau



12 Heilkräuter



1 Sichel



1 Wissensmarker



1 Prestigemarker



6 Stelen



6 Menhire



1 Spielfigur



13 Würfel



2 Prestigeplättchen



Beispielaufbau für eine Partie mit 3 Spielern



- 9** Legt die Misteln, die Feuerplättchen und die Proviantssäcke als allgemeinen **Vorrat** in mehreren Haufen neben dem Spielplan bereit.

3 **Mischt die 30 Steintafeln** und legt sie verdeckt in einigen Stapeln auf den Orakelplatz. Deckt pro Seite des Orakelplatzes 2 Steintafeln auf und legt sie offen daneben.



10 Nimm dir das gesamte Spielmaterial in der Farbe deiner Wahl:

- A** 1 kleines und 1 großes Spielertableau, die du nebeneinander offen vor dir auslegst.
- B** 13 Würfel, mit denen du folgendermaßen verfahrenst: Wirf 4 der Würfel und lege sie vor dich (= dein persönlicher Vorrat). Dann wirf die restlichen 9 Würfel und platziere sie genau so, wie sie gefallen sind, auf der entsprechenden Ablagefläche des Übersichtsplans (= dein allgemeiner Vorrat). Du siehst also bereits jetzt, welche Würfelwerte dir im Laufe des Spiels zur Verfügung stehen.
- C** 1 Sichel, die du in das entsprechend markierte Feld des großen Tableaus, links neben deinen Heilkräutern, stellst.
- D** 1 Prestigemarker, den du auf das 0er/50er-Feld der Prestigepunkteleiste auf dem Übersichtsplan stellst.
- E** 1 Wissensmarker: Siehe nächste Seite: „Der Druidenmeister“.
- F** 2 Prestige-Plättchen, die du vor dir ablegst.
- G** 6 Stelen und 6 Menhire, die du in die entsprechenden Felder deines großen Tableaus stellst.
- H** 1 Steintafel: Nimm dir einfach das oberste Plättchen von einem der Stapel vom Orakelplatz und lege es offen vor dich.
- I** 12 Heilkräuter, die du verdeckt mischst, auf die 12 entsprechenden Felder unten auf deinem großen Tableau legst und anschließend auf ihre Vorderseite drehst.
- J** Proviant im Wert von 15 vom allgemeinen Vorrat.
- K** 1 Spielfigur: Siehe nächste Seite: „Der Druidenmeister“.

DER DRUIDENMEISTER



Wer mit den 4 Würfeln seines persönlichen Vorrats die **höchste Gesamtsumme** gewürfelt hat, wird Druidenmeister (= Startspieler). Bei Gleichstand lösen die Betroffenen aus. Der Druidenmeister nimmt sich das Startspielerkärtchen. Darauf ist zur leichteren Übersicht für alle Spieler der Ablauf eines Zuges angegeben (*Vorderseite*) und der Ablauf der Schlusswertung (*Rückseite*).

Entgegen dem Uhrzeigersinn, beginnend mit dem rechten Nachbarn des Druidenmeisters, stellt nun jeder reihum seine Spielfigur auf den Spielplan, und zwar auf eines der entsprechend markierten Felder neben einen der 4 Kultplätze, die sich auf den 4 Verbindungsstücken des Rahmens befinden.



Der Startspieler hat damit weniger (bzw. im 4er-Spiel überhaupt keine) Auswahl und setzt seine Spielfigur als letzter ein. Dann stellt er seinen Wissensmarker in das erste Feld der Wissensleiste (*oben links auf dem Übersichtsplan*). Anschließend machen dies reihum im Uhrzeigersinn alle anderen Spieler ebenso und bilden so einen Turm von Wissensmarkern im ersten Feld der Leiste, mit dem Marker des Startspielers ganz unten usw.

SPIELVERLAUF

Das Spiel verläuft bis zum Spielende reihum im Uhrzeigersinn. Bist du an der Reihe, führst du die folgenden Schritte 1-7 aus (*siehe dazu auch die Vorderseite des Startspielerkärtchens*).

1 BEWEGUNG

Als erstes bewegst du deine Spielfigur über einen Weg durch den Wald vom momentanen Kultplatz zu einem beliebigen *anderen* Kultplatz. Auf den Kultplätzen dürfen sich beliebig viele Spielfiguren aufhalten. Beim Bewegen kostet dich jeder Kultplatz, den deine Figur betritt, und jeder dunkle Waldbereich, den deine Figur durchschreitet, 1 Proviant (zurück in den allgemeinen Vorrat).

In eurem ersten Zug bewegt ihr euch noch nicht, sondern führt ihn auf dem Kultplatz aus, neben den ihr eure Spielfigur zu Beginn gestellt habt, ohne Bewegungskosten zu zahlen.

Ihr bewegt eure Figur immer von Kultplatz zu Kultplatz; im Wald und auf Wegen bleibt ihr nie stehen.

Beispiel:

Du bewegst deine Spielfigur von A über 2 weitere Kultplätze nach D, dabei durchläufst du 2 dunkle Waldbereiche: Diese Bewegung kostet dich 5 Proviant.

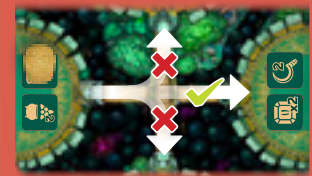


1 BEWEGUNG

Figur von einem Kultplatz zu einem beliebigen anderen ziehen

Jeder Kultplatz und jeder dunkle Waldbereich kostet 1 Proviant

Achtung:
Die „Treppen“
erlauben kein Abbiegen!



2 WÜRFEL PLATZIEREN

Als nächstes suchst du dir auf dem Kultplatz, auf dem du mit deiner Figur stehen bleibst, eines der noch freien Aktionsfelder (Quadrate) aus und setzt einen beliebigen deiner Würfel aus deinem persönlichen Vorrat darauf. Diesen musst du nun bezahlen, indem du auch dafür Proviant zurück in den Vorrat legst. Ein Würfel kostet beim Platzieren immer so viel Proviant, wie sein Wert anzeigt.



Achtung: Achte darauf, immer wenigstens 1 Würfel und ausreichend Proviant in deinem persönlichen Vorrat zu haben. Falls doch einmal nicht, siehe Seite 8 unten: „Druide in Nöten“.

2 WÜRFEL PLATZIEREN

Würfel auf freies Aktionsfeld setzen und Proviant dafür bezahlen



3 WETTSTREIT

Liegen nach dem Platzieren deines Würfels nun mehrere Würfel auf dem Kultplatz, vergleichst du alle dort sichtbaren Würfelwerte. Wer den höchsten Wert hat, erhält 2 Prestigepunkte und rückt diese mit seinem Marker auf der Prestigeleiste vor.



Bei Gleichstand um den höchsten Wert schaut auf die Wissensleiste: Wer von den Beteiligten mit seinem Marker dort weiter vorne steht, gewinnt den Gleichstand. Stehen mehrere Wissensmarker auf demselben Feld, gilt hier die Reihenfolge von *oben nach unten*.

4 AKTION

Danach führst du die Aktion des Feldes aus, auf das du deinen Würfel gesetzt hast (s. nächste Seite: „Die Aktionen“).

Niemand darf auf einem Kultplatz mehrere Aktionen ausführen, weder bei der Ankunft noch später. Es gilt also immer die Regel: Maximal 1 Würfel pro Farbe pro Kultplatz.

Ihr dürft auch einen Würfel setzen, wenn ihr die Aktion nicht ausführen könnt oder wollt; er kostet aber trotzdem Proviant.

5 FEUER

Sind nach dem Platzieren deines Würfels alle 2, 3 oder 4 Kultplätze um eine Feuerstelle herum mit *eigenen* Würfeln belegt, erhältst du die auf der Feuerstelle abgebildeten 2, 3 oder 4 Boni (s. S. 8: „Die Boni“). Nimm dann ein Feuerplättchen vom Vorrat und decke damit die Feuerstelle ab. Mehr Details s. S. 10: „Die Feuer“.

6 DOLMEN

Hast du durch das Platzieren deines Würfels *alle* Kultplätze besetzt, die für eine *lückenlose* Kette *deiner* Würfel zwischen den beiden Dolmen derselben Farbe notwendig sind, nimmst du diese beiden Dolmen vom Spielplan und stellst sie vor dir ab. Sie sind bei Spielende vielleicht noch für die Steintafel-Wertung wichtig.

Du erhältst nun für *jeden* für die Verbindung notwendigen eigenen Würfel 2 Prestigepunkte. Zudem gibt es für die ersten 3 Dolmen-Verbindungen noch die beigen Dolmen als Zusatzpunkte: Bist du der erste, dem eine Dolmen-Verbindung gelingt, nimmst du dir zusätzlich den entsprechenden beigen Dolmen vom Übersichtsplan und 8 Prestigepunkte. Für die zweite Verbindung gibt es den nächsten Dolmen und 6 Prestigepunkte und für die dritte Verbindung den letzten beigen Dolmen und 4 Prestigepunkte.

Für eine gültige Verbindung zwischen zwei gleichfarbigen Dolmen müssen alle beteiligten Kultplätze durch Wege miteinander verbunden sein! Es gilt stets die in diesem Moment kürzeste eigene Verbindung!

Du darfst in einem Zug auch mehrere Dolmen-Verbindungen werten.

7 HEILKRÄUTER

Als letztes legst du die in deinem Zug eventuell ausgelösten Heilkräuter von deinem großen Tableau neben die passenden Felder deines kleinen Tableaus. Mehr Details s. S. 9: „Die Heilkräuter“.

3 WETTSTREIT

Befinden sich mehrere Würfel auf dem Kultplatz?

Höchster Wert gewinnt 2 Prestigepunkte

4 AKTION

Aktion des Feldes ausführen

5 FEUER

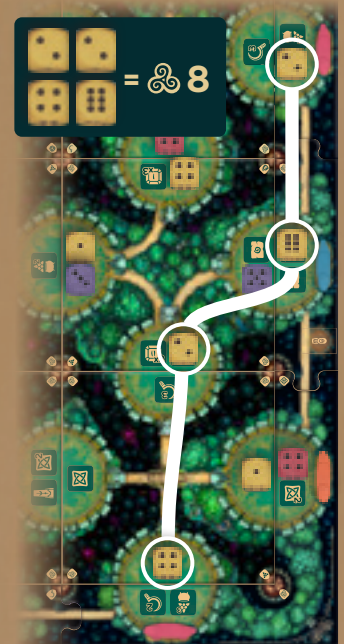
Hast du alle Kultplätze um eine Feuerstelle herum besetzt?

Boni nehmen, Feuer abdecken

6 DOLMEN

Hast du mit deinen Würfeln eine Verbindung zwischen beiden Dolmen derselben Farbe geschafft?

Du erhältst 2 PP pro benutztem Würfel (plus 8/6/4 PP, falls 1., 2. oder 3. Verbindung)



7 HEILKRÄUTER

Alle ausgelösten Heilkräuter umlegen

DIE AKTIONEN



PROVIANT ODER WÜRFEL NEHMEN

Nimm dir *entweder* 12 Proviant aus dem Vorrat *oder* 3 beliebige deiner Würfel vom Übersichtsplan. Die Würfel legst du in deinen persönlichen Vorrat vor dich, *ohne* deren Werte zu verändern!

Liegt auf dem Übersichtsplan keiner deiner Würfel mehr, erhältst du jedes Mal, wenn du einen Würfel von dort nehmen würdest, stattdessen 2 Prestigepunkte.



WISSENSMARKER VORRÜCKEN

Rücke deinen Wissensmarker um 2 bzw. 3 Schritte auf der Wissensleiste auf dem Übersichtsplan vor. Landest du auf einem besetzten Feld, platziere deinen Marker zuoberst.

Befindet sich dein Marker am Ende der Leiste, erhältst du für jeden weiteren Schritt, den du mit ihm darüber hinausziehen würdest, stattdessen 2 Prestigepunkte. Befindet sich dein Marker dort in einem Turm, platziere ihn zuoberst.



SICHEL VORRÜCKEN

Rücke mit deiner Sichel 2 bzw. 3 Schritte vor, wodurch sie möglicherweise Heilkräuter-Plättchen erreicht und diese „auslöst“ (s. S. 9: „Die Heilkräuter“).

Befindet sich deine Sichel am Ende der Leiste, erhältst du für jeden weiteren Schritt, den du sie darüber hinausziehen würdest, stattdessen 2 Prestigepunkte.



STEINTAFEL NEHMEN

Nimm dir eine beliebige der 12 Steintafeln, die neben dem Orakelplatz ausliegen, und lege sie offen vor dir aus. Zudem erhältst du die beiden Boni (siehe Seite 8: „Die Boni“), die auf den Orakelsteinen links und rechts von der genommenen Steintafel abgebildet sind. Ersetze anschließend die genommene Steintafel mit einer neuen von den verdeckten Nachziehstapeln, so dass wieder 12 offen ausliegen.

Mehr Details hierzu siehe 2. Regelheft: „Steintafeln & Zaubерtränke“.



MISTELN NEHMEN UND BENUTZEN

Nimm dir die auf dem Aktionsfeld abgebildete Anzahl an Mistelplättchen (1, 2 oder 3, neben der Mistelabb.) aus dem allgemeinen Vorrat und lege sie vor dir ab. Zudem darfst du jetzt (*und nur jetzt!*) Mistelplättchen ausgeben (zurück in den allgemeinen Vorrat), um damit Zaubерtränke zu brauen. Je nach Aktionsfeld sind das 1 oder sogar manchmal 2 Tränke (2 neben dem Kessel).

Mehr Details hierzu siehe 2. Regelheft: „Steintafeln & Zaubерtränke“.

PROVIANT/WÜRFEL

Nimm dir entweder 12 Proviant oder 3 deiner Würfel

*Keine Würfel mehr im allgemeinen Vorrat:
2 PP/Würfel*

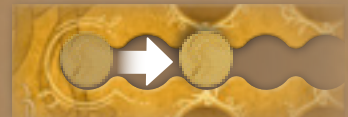
WISSEN



Rücke deinen Wissensmarker 2 bzw. 3 Schritte vor

Leisten-Ende: 2 PP/Schritt

SICHEL



Rücke deine Sichel 2 bzw. 3 Felder vor, löse Heilkräuter aus

Leisten-Ende: 2 PP/Schritt

STEINTAFEL



Nimm dir 1 Steintafel aus der 12er-Auslage und beide Boni

MISTELN



Nimm dir Mistelplättchen; du darfst zudem Zaubерtränke brauen



AMULETT BESTÜCKEN

Nimm einen beliebigen Edelstein vom Übersichtsplan und lege ihn auf dein Amulett. Belege zunächst das linke Feld mit demselben Schriftzeichen, das auf dem Aktionsfeld abgebildet ist (1, 2 oder 3 Striche). Machst du erneut eine Aktion mit diesem Schriftzeichen, lege den neuen Edelstein auf deinem Amulett dann auf das rechte Feld.



Achtung: Du darfst auf deinem Amulett nur maximal 1 Edelstein pro Sorte platzieren, insgesamt also die 6 vorhandenen Sorten höchstens je 1x.

Der Multiplikator auf dem Aktionsfeld, das du gerade mit deinem Würfel belegt hast, gibt an, wie oft du dir den Bonus des Edelsteins nun nehmen darfst (2- oder 3-mal).

Beispiel:

Du hast gerade einen Würfel auf diesem Aktionsfeld platziert. Du nimmst dir den Edelstein mit dem Bonus „Würfel“ und legst ihn auf das entsprechende linke Feld deines Amuletts. Da der Multiplikator auf dem Aktionsfeld „x3“ beträgt, darfst du dir nun 3 deiner Würfel vom Übersichtsplan nehmen und in deinen persönlichen Vorrat legen. Einen Edelstein mit den Boni „Prestigepunkte“ oder „Misteln“ hättest du dir nicht nehmen dürfen, da sie bereits auf deinem Amulett liegen.



MENHIR ERRICHTEN

Nimm einen beliebigen deiner Menhire von deinem Tableau und stelle ihn neben deine Spielfigur. Dort, neben diesem Kultplatz, bleibt er nun für den Rest des Spieles stehen!

Dann nimmst du dir den Bonus, der unterhalb des Menhirs angegeben ist. Direkt anschließend nimmst du dir von links nach rechts *noch einmal alle Boni*, die unterhalb deiner bereits entfernten Menhire (inkl. des gerade entfernten) angegeben sind.

Beispiel:

Du hast gerade deinen Menhir „Proviant“ neben den Kultplatz gestellt und dir 3 Proviant genommen. Anschließend nimmst du dir – von links nach rechts – 3 Prestigepunkte, 3 Proviant, 1 Würfel und 1 Mistel.



AMULETT



Lege 1 Edelstein auf dein Amulett; du erhältst den Bonus mal dem Multiplikator



Achtung: Nur unterschiedliche Edelsteine!

MENHIR

Errichte 1 beliebigen deiner Menhire und nimm dir Boni



STELE ERRICHTEN

Nimm eine beliebige deiner Stelen von deinem Tableau und stelle sie neben deine Spielfigur. Dort, neben diesem Kultplatz, bleibt sie nun für den Rest des Spieles stehen!

Dann nimmst du dir den Bonus, der rechts neben dieser Stele angegeben ist. Hierbei (*und nur bei dieser Aktionsart!*) hat der Wert des Würfels, den du gerade auf diesem Aktionsfeld platziert hast, eine Auswirkung auf die Höhe des Bonus, den du erhältst. Für die 3 oberen Stelen gilt: Ziehe von dem Würfelwert 1 ab und erhalte den angegebenen Bonus entsprechend oft. Für die 3 unteren Stelen gilt: Multipliziere den Würfelwert mit 1, 2 oder 3 und erhalte den angegebenen Bonus entsprechend oft.

Beispiele:

5-1: Platzierst du einen Würfel mit dem Wert 5 auf dem Aktionsfeld und wählst deine Stele „Misteln“, erhältst du (5-1=) 4 Misteln aus dem Vorrat.

5×2: Wählst du die Stele „Prestigepunkte“, erhältst du (5×2=) 10 Prestigepunkte.

STELE



Errichte 1 beliebige deiner Stelen und nimm dir den entsprechenden Bonus



Achtung: Würfelwerte beachten!

DIE BONI

Die Boni, die ihr im Spiel auf viele verschiedene Arten erhalten könnt, sind immer dieselben 6:



Prestigemarker

Rücke deinen Prestigemarker 3 Schritte vor.



Wissensmarker

Rücke deinen Wissensmarker 1 Schritt vor.



Proviant

Nimm 3 Proviant aus dem allgemeinen Vorrat.



Würfel

Nimm 1 deiner Würfel vom Übersichtsplan in deinen Vorrat.



Mistel

Nimm 1 Mistelplättchen aus dem allgemeinen Vorrat.



Sichel

Rücke deine Sichel 1 Schritt vor.

„DRUIDE IN NÖTEN“

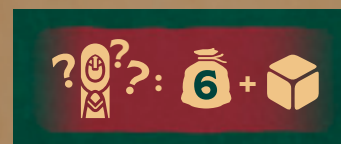
Statt deines normalen Zuges kannst du – freiwillig oder gezwungenermaßen – einen „Notzug“ machen: Nimm dir 6 Proviant *und* 1 deiner Würfel vom allgemeinen Vorrat (bzw. 2 Prestigepunkte, falls dort keiner deiner Würfel mehr liegt).



Achtung: Durch solch einen Notzug kannst du voraussichtlich nicht mehr alle deine Würfel einsetzen, bevor das Spiel endet. Du solltest ihn also so gut wie möglich vermeiden!

DRUIDE IN NÖTEN

Nimm dir 6 Proviant und 1 deiner Würfel vom allgemeinen Vorrat



DIE HEILKRÄUTER

Immer, wenn du mit deiner Sichel ein Feld erreichst oder überschreitest, neben dem darüber und darunter Heilkräuterplättchen ausliegen, löst du diese damit aus. Dies geschieht immer als letzte, 7. Aktion deines Zuges.

Lege beide Plättchen von deinem großen Tableau in die 2 passenden Aussparungen deines kleinen Tableaus. Eines davon legst du offen aus, das andere verdeckt. Das offene Heilkraut ist nun „wirksam“, du kannst es ab jetzt immer wieder nutzen, das verdeckte ist „unwirksam“ und damit aus dem Spiel (mit einer Ausnahme: Siehe entsprechenden Zauberspruch im 2. Regelheft: „Steintafeln & Zaubersprüche“).

Löst du durch das Vorrücken deiner Sichel im gleichen Zug noch weitere Heilkräuter aus, verfährt du mit jeder jeweiligen 2er-Gruppe genauso: 1 × offen = wirksam, 1 × verdeckt = unwirksam.

Die Heilkräuter bringen folgende Vorteile, sobald sie wirksam sind:



Proviant

Jedes Mal, wenn du die Aktion „Proviant nehmen“ ausführst, erhältst du 6 weitere Proviant aus dem Vorrat (= 18 gesamt) und 3 Prestigepunkte.



Misteln

Jedes Mal, wenn du die Aktion „Misteln nehmen“ ausführst, erhältst du 1 weiteres Mistelplättchen aus dem allgemeinen Vorrat und 3 Prestigepunkte.



Sichel

Jedes Mal, wenn du die Aktion „Sichel vorrücken“ ausführst, rückst du deine Sichel 2 weitere Schritte vor.



Wissensmarker

Jedes Mal, wenn du die Aktion „Wissensmarker vorrücken“ ausführst, rückst du deinen Wissensmarker 2 weitere Schritte vor.



WICHTIG! Die vier hierüber aufgeführten Vorteile erhältst du nie, wenn du nur den entsprechenden Bonus (Proviant, Sichel, Misteln oder Wissensmarker) - egal wodurch (Stelen, Menhire, Feuer, Steinplatten usw.) - erhältst! Sondern immer nur, wenn du die Aktion auf einem Kultplatz oder durch Zaubersprüche ausführst. Damit diese sehr wichtige Regel auch während des Spiels stets beachtet wird, wurde bei den Erläuterungen dieser 4 (und weiterer) Heilkräuter auf dem kleinen Spielertableau bewusst das gleiche dunkelgrüne Quadrat wie bei den Aktionen auf den Kultplätzen und den Zaubersprüchen verwendet. Diese so gekennzeichneten Heilkräuter gelten also allesamt immer nur bei Aktionen, ansonsten nie.



Amulett

Jedes Mal, wenn du die Aktion „Amulett bestücken“ ausführst, erhöhst du den Multiplikationswert des Aktionsfelds um 1.



Würfel +/- 2

Jedes Mal, bevor du einen Würfel auf einem Kultplatz platzierst (und nur dann!), darfst du ihn auf einen um bis zu 2 Augen höheren oder niedrigeren Wert drehen (nicht unter die 1 oder über die 6; 1 und 6 sind nicht benachbart). Du zahlst und nutzt dann den neuen Wert.

Beispiel:

Hast du z.B. gerade ein Aktionsfeld mit dem Multiplikationswert ×2 besetzt, wird hierdurch ein ×3 daraus, d.h. du erhältst beispielsweise 9 (statt 6) Proviant oder 3 (statt 2) Misteln oder 3 (statt 2) Schritten mit deiner Sichel oder ...



Menhire

Jedes Mal, wenn du die Aktion „Menhir errichten“ ausführst, darfst du dir 1 der gerade erhaltenen Boni noch einmal nehmen.



Spielfigur versetzen

Bewegst du deine Spielfigur, darfst du sie statt einer normalen Bewegung für genau 1 Proviant auf einen beliebigen anderen Kultplatz derselben Lichtung (= zusammenhängendes helles Waldgebiet) versetzen, ungeachtet der Wege dorthin.

Danach endet dort die Bewegung, du darfst deine Figur in diesem Zug nicht mehr weiterziehen!



Stelen

Jedes Mal, wenn du die Aktion „Stele errichten“ ausführst, denkst du dir zu dem Wert deines eingesetzten Würfels 2 dazu.

Im Beispiel zu „Stele errichten“ auf Seite 8 oben würdest du also 6 (statt 4) Misteln oder 14 (statt 10) Prestigepunkte bekommen.



Feuer

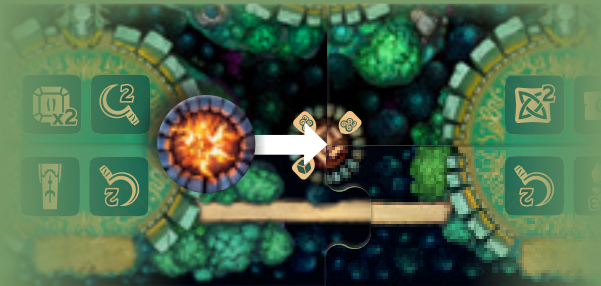
Jedes Mal, wenn du ein Feuerplättchen platzierst, darfst du dir 1 der gerade erhaltenen Boni noch einmal nehmen.



3 → 5 Prestigepunkte

Jedes Mal, wenn du genau 3 Prestigepunkte erhältst (z.B. durch das Errichten von Menhiren oder dem Platzieren von Feuerplättchen, durch den Vorteil des gelben oder blauen Heilkrauts usw.), erhältst du stattdessen 5 Prestigepunkte.

Beispiele:



Legst du ein Feuerplättchen auf eine Feuerstelle, die 3 Prestigepunkte + 3 Prestigepunkte + 1 Würfel zeigt, erhältst du $2 \times 5 = 10$ Prestigepunkte (statt 6) und 1 Würfel.



Platzierst du den Edelstein mit dem Bonus „3 Prestigepunkte“ auf deinem Amulett und hast einen Multiplikator $\times 2$ (Aktionsfeld) und das rote Heilkraut ($+ \times 1$), erhältst du $3 \times 5 = 15$ Prestigepunkte (statt 9).



Steintafeln

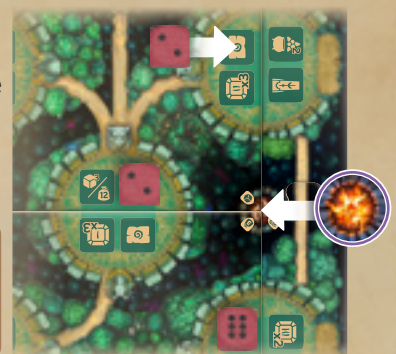
Jedes Mal, wenn du die Aktion „Steintafel nehmen“ ausführst, darfst du dir beide Boni noch ein zweites Mal nehmen.

DIE FEUER

Zwischen den Kultplätzen findet ihr 16 Feuerstellen. Diese wollt ihr mit euren Würfeln umschließen, indem ihr auf den 2, 3 oder 4 angrenzenden Kultplätzen jeweils 1 Würfel platziert. Wer dies bei einer Feuerstelle als erster schafft, erhält die abgebildeten 2, 3 oder 4 Boni. Anschließend deckt er die Feuerstelle mit einem Feuerplättchen ab. Sie ist damit aus dem Spiel und kann von niemandem mehr genutzt werden.

Um ein Feuer zu platzieren, müssen die 2-4 beteiligten Kultplätze nicht durch direkte Wege miteinander verbunden sein.

Ihr dürft auch mehrere Feuerstellen gleichzeitig abdecken.



SPIELEND

Ihr spielt solange, bis mindestens einer von euch (nach wenigstens 13 Runden) seinen letzten Würfel auf einem Kultplatz platziert hat. Die laufende Runde wird noch zu Ende gespielt, so dass alle gleich oft an der Reihe waren. Dann kommt es zur ...

ENDWERTUNG (s. auch Startspielerkärtchen-Rückseite)

Rückt entsprechend der folgenden Auflistung euren Prestigemarker vor. Kommt ihr dabei auf 50 (100, 150, ...) Prestigepunkte, platziert euer entsprechendes Prestigeplättchen neben dem 0/50er-Feld des Übersichtsplans.



1

1 Restmaterial

Je 6 Proviant, jede Mistel und jeder übrige Würfel (egal, wo):

1 Prestigepunkt



0/5/10/15/20

2 Sichel

Je nachdem, wie weit sie auf der Leiste vorgerückt ist:

0, 5, 10, 15 oder 20 Prestigepunkte



10

3 Steintafeln

Für jede erfüllte Steintafel:

10 Prestigepunkte



10

4 Amulett

Für jede zweifach belegte Ebene:

10 Prestigepunkte



20

sowie für die dreifach belegte linke Hälfte weitere:

20 Prestigepunkte



30

Dieses Amulett bringt (20 + 10 =) 30 Prestigepunkte

5 Kultplatz

Nachdem ihr die Wertungsschritte 1-4 durchgeführt habt, entfernt nun von *allen* Kultplätzen alle Würfel bis auf den jeweils höchsten. Bei gleichen Höchstwerten entscheiden wie gehabt eure Marker auf der Wissensleiste. Legt alle entfernten Würfel auf den Übersichtsplan.

Nun liegt auf jedem Kultplatz nur noch höchstens 1 Würfel. Diesen Würfel nimmt nun sein Besitzer mitsamt allen Menhiren und Stelen, die neben diesem Kultplatz stehen, an sich. Verfahrt so mit jedem einzelnen Würfel, so dass anschließend alle Kultplätze vollkommen leer sind. Die Gesamtmenge an Würfeln, Stelen und Menhiren, die du auf diese Weise gewonnen hast, multiplizierst du nun mit dem höchsten Multiplikationswert, den dein Marker auf der Wissensleiste erreicht hat, also mit 0, 1, 2, 3 oder 4. Das Ergebnis sind deine Prestigepunkte für den 5. Wertungsschritt: „Kultplatz“. X Prestigepunkte



Gewonnen hat, wer nach allen 5 Wertungsschritten über die meisten Prestigepunkte verfügt.

Bei Gleichstand gewinnt hiervon derjenige, dessen Marker sich auf der Wissensleiste weiter hinten befindet!

Beispiel:

X

Du erhältst auf diese Weise vom Spielplan 7 deiner Würfel und 4 Menhire und Stelen. Dein Marker befindet sich auf dem 7. Feld der Wissensleiste:

Du erhältst $11 \times 2 = 22$ Prestigepunkte.

Deine Mitspielerin Anna hingegen hat 10 ihrer Würfel und 7 Menhire und Stelen gewonnen; ihr Marker befindet sich auf dem letzten Feld der Wissensleiste:

Sie erhält $17 \times 4 = 68$ Prestigepunkte.

Carla wiederum hat 4 Würfel und 3 Menhire und Stelen gewonnen; ihr Marker befindet sich auf dem 2. Feld der Wissensleiste:

Sie erhält $7 \times 0 = 0$ Prestigepunkte.

VARIANTEN

Wenn ihr das Spiel schon etwas besser kennt, empfehlen wir euch die Anwendung einer oder mehrerer der folgenden Varianten.

VARIANTE 1

Bei der Spielvorbereitung nimmt sich jeder 3 Steintafeln, sucht sich 1 davon aus und legt sie offen vor sich. Die beiden anderen Tafeln werden wieder verdeckt unter die Nachziehstapel gemischt.

VARIANTE 2

Bei der Spielvorbereitung platziert nur der Startspieler seine 12 Heilkräuter zufällig und deckt sie dann auf. Seine Mitspieler platzieren dann ihre 12 Heilkräuter in derselben Anordnung auf ihrem Tableau.

VARIANTE 3

Bei der Spielvorbereitung platziert jeder seine 12 Heilkräuter genau so, wie er möchte. Dazu schaut ihr euch eure Heilkräuter vorm Platzieren an und verteilt sie dann – zunächst noch verdeckt – so auf die 12 Felder eures Tableaus, wie ihr möchtet. Hat dies jeder getan, deckt sie anschließend auf.

VARIANTE 4

Bei der Spielvorbereitung würfelt jeder zunächst nur die 4 Würfel für seinen eigenen Vorrat. Wer hierbei die höchste Summe würfelt, ist wie gehabt Startspieler (evtl. auslosen). Anschließend würfelt nun nur der Startspieler seine restlichen 9 Würfel und legt sie auf den Übersichtsplan. Seine Mitspieler platzieren dann ihre restlichen 9 Würfel mit genau denselben Werten ebenfalls auf dem Übersichtsplan.

CREDITS

Autor

Stefan Feld

Illustration

Fred Gissubel

Art Direction

Sophie Wegwart

Grafik

Sophie Wegwart, Julia Simon, Akha Hulzebos

Redaktion

Stefan Brück

Autor und Verlag danken den vielen Testspielern für ihr großes Engagement und ihre zahlreichen Anregungen, insbesondere:

Susanne & Jonathan Feld, Afra & Thomas Koslowsky, Michael Rieneck, Michael Schmitt, Torsten Tolzmann, sowie den Gruppen von Bad Aibling, Harpfetsham, Kressbronn, Krumbach, Lieberhausen, München, Offenburg, Reimlingen, Reutte und Rotenburg.

© 2024 Stefan Feld

© 2025

Ravensburger Verlag GmbH

Postfach 2460

D-88194 Ravensburg

ravensburger.com/service

