

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.

Entsprechende Heilkräuter beachten.



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

Entsprechende Heilkräuter beachten.

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 $2 \times 10 = \text{ 20 Prestigepunkte}$.



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 („Lichtungen“ s. Regel S. 2 und S. 10 oben links).



Habe auf einem Weg mind. 3 *direkt* 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 ("Lichtung mit Portal" s. Regel S. 2 oben).



Habe deinen Wissensmarker um mindestens 6 Schritte bewegt.



Besitze mindestens 4 Zaubertränke.



Habe auf mindestens 5 Kultplätzen den höchsten Würfel liegen.