

# DRUIDS

von Günter Burkhardt und Wolfgang Lehmann  
mit Illustrationen von Franz Vohwinkel



amigo-spiele.de/01750

**Spieler:** 3-5 Personen

**Alter:** ab 10 Jahren

**Dauer:** ca. 45 Minuten

**Inhalt:** 65 Karten der Druiden, 1 Block der Domänen

## Es war einmal ...

... vor langer, langer Zeit. Die Erdenmutter Gaia schickte damals fünf Druiden von Atlantis aus ins Land der Kelten. „Dru ida“ bedeutet in unsere Sprache übersetzt: Starkes Wissen. Dieses Wissen sollten die Druiden an das Volk der Kelten weitergeben und gründeten dafür die berühmte Stonehenge-Akademie für Zauberei. Dort lehrten sie die Domänen Heilkunde, Wahrsagen, Gestaltwandlung, Sternenkunde und die Schönen Künste.

Damit die Novizen in jeder Domäne auch die „Stufe der Weisheit“ erreichen konnten, erfanden die Druiden ein Spiel. Darin übten die Novizen ihre magischen Kräfte zu kontrollieren und sie mit Bedacht anzuwenden. Zusätzlich sollten die Novizen der Versuchung widerstehen, gleich alle fünf Domänen auf einmal beherrschen zu wollen. Denn es gab immer eine Domäne – und es war selten im Spiel die gleiche – die sich gegen den Novizen wenden konnte.

## Die Aufgabe

Versetze dich mit diesem Spiel in die magische Welt der ersten Druiden und versuche als Novize der Stonehenge-Akademie Karten in den verschiedenen Domänen zu sammeln.

Bilde für jede Domäne einen Stapel. Für die obersten Karten der Stapel erhältst du Erfahrungspunkte. Aber sei bedacht, nur Stapel in vier Domänen zu bilden. Sobald du Karten in der fünften Domäne erhältst, verlierst du die laufende Spielrunde. Besitzt du nach mehreren Spielrunden die meisten Erfahrungspunkte, gewinnst du – und du erhältst den Titel „An dòigh“, der Weise.

## Die Karten der Druiden

• Es gibt 60 Karten in den fünf verschiedenen Domänen (Farben):

Symbol	Domäne	Farbe
	Heilkunde	Grün
	Wahrsagen	Gelb
	Gestaltwandlung	Rot
	Sternenkunde	Blau
	Schöne Künste	Violett



Die jeweils höchste Karte in den Domänen ist die „12“, die niedrigste Karte ist die „1“.

• Es gibt einmal die Erdenmutter „Gaia“. Sie vereint alle fünf Domänen (Farben) in sich und hat den Wert „0“. Ein Novize kann mit ihr nur in seltenen Fällen einen Stich gewinnen. Sollte dies passieren, legt der Novize die Gaia-Karte nicht vor sich ab, sondern beiseite zu den in einer Spielrunde nicht verteilten Karten.

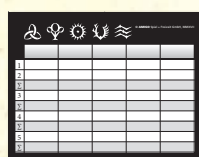


• Es gibt je zwei Karten „Goldene Sichel“ und „Mistelzweig“. Sie gehören zu keiner Domäne und haben statt eines Wertes einen Pfeil nach oben oder nach unten in den Ecken.



## Die Vorbereitung

Einer von euch wird zum Vertrauten ernannt. Bist du der Vertraute, nimmst du den Block der Domänen, trägst eure Namen ein und notierst nach jeder Spielrunde gewissenhaft für jeden die gewonnenen Erfahrungspunkte. In den Reihen mit dem Summenzeichen =  $\Sigma$  trägst du die Zwischenergebnisse und das Endergebnis ein.



Nimm alle Karten, sortiere die Karte mit der Erdenmutter „Gaia“ aus und lege „Gaia“ vor dir ab.

Mische die Karten und bilde zwei gleich große Stapel. Mische die Gaia-Karte in einen der Stapel und lege diesen Stapel auf den anderen. Anschließend teilst du an jeden Novizen gleich viele Handkarten aus, je nach Anzahl der Novizen:

- 3 Novizen: jeweils 15 Handkarten
- 4 Novizen: jeweils 14 Handkarten
- 5 Novizen: jeweils 13 Handkarten

Nicht ausgeteilte Karten legst du beiseite. Sie werden für diese Spielrunde nicht benötigt. Im Spiel zu fünft bleiben keine Karten übrig. Sobald alle Novizen ihre Karten auf der Hand haben, beginnt die Spielrunde.

## Eine Spielrunde beginnt

Wer die Gaia-Karte auf der Hand hat, beginnt die Spielrunde. Hast du die Gaia-Karte, spielst du sie als erste Karte des ersten Stiches aus und sagst, welche Farbe die Karte in diesem Stich annehmen soll. Die anderen Novizen müssen dann entsprechend bedienen.

## Der Kampf um den Stich

### Was ist ein Stich?

Jeder Novize spielt reihum genau eine Karte aus der Hand auf den Tisch. Diese Karten bilden den „Stich“. Der Novize, der einen Stich beginnt, kann jede Karte aus der Hand spielen. Eine so ausgespielte Karte muss von den nachfolgenden Novizen „bedient“ werden.

**Ausnahme:** Beginnst du einen Stich mit einer „Goldenen Sichel“ oder einem „Mistelzweig“, entscheidet die erste Domänenkarte, die ein nachfolgender Novize in den Stich legt, welche Farbe daraufhin bedient werden muss.

### Was ist „Bedienen“?

Die nachfolgenden Novizen müssen eine Karte ausspielen, die die gleiche Farbe hat wie die erste Karte des Stiches. Können die Novizen nicht „bedienen“, dürfen sie eine beliebige Karte spielen.

**Ausnahme:** Die Karten „Goldene Sichel“ und „Mistelzweig“ umgehen die Bedienpflicht. D. h. du kannst sie auch ausspielen, wenn du Karten in der zu bedienenden Farbe auf der Hand hast.

### Wer gewinnt den Stich?

Die höchste Karte in der zuerst ausgespielten Domäne (Farbe) gewinnt den Stich. Karten in anderen Farben können einen Stich nicht gewinnen, auch wenn ihre Werte höher sind. Anschließend spielt der Gewinner eines Stiches die erste Karte für den nächsten Stich aus.

**Achtung:** Du kannst mit einer „Goldenen Sichel“ oder einem „Mistelzweig“ keinen Stich gewinnen. Sollten jedoch nur diese Karten in einem Stich liegen, bekommt der Novize den Stich, der ihn begonnen hat.



## Karten nach Domänen sortieren

Gewinnst du einen Stich, legst du die Karten **nach Domänen (Farben) sortiert** gestapelt offen vor dir ab. Falls der Stich mehrere Karten der gleichen Domäne enthält, musst du **die Karte mit dem niedrigsten Wert nach oben legen**.

**Beachte:** Die Gaia-Karte legst du beiseite zu den in dieser Spielrunde nicht verteilten Karten.



Neue Karten aus einem weiteren Stich legst du ebenfalls nach Domänen sortiert ab, ggf. auf schon vorhandene Stapel. Dadurch kommt eine neue Karte mit einem höheren oder niedrigeren Wert auf einen bestehenden Stapel.



## Die „Goldene Sichel“ in einem Stich

Mit der „Goldenen Sichel“ verliert ein Novize alle Erfahrungspunkte **einer Domäne**.

Hast du eine „Goldene Sichel“ in deinem Stich, musst du zunächst alle Domänenkarten wie oben beschrieben vor dir ablegen. **Anschließend** legst du die „Goldene Sichel“ auf einen Stapel mit dem **höchsten Wert**. Diesen Stapel legst du nun beiseite zu den in dieser Spielrunde nicht verteilten Karten.



Hast du auch die zweite „Goldene Sichel“ im Stich, musst du den Stapel mit dem verbliebenen höchsten Wert beiseitelegen. Hast du keinen Stapel, legst du die „Goldene Sichel“ ohne Auswirkung beiseite.

## Der „Mistelzweig“ in einem Stich

Mit dem „Mistelzweig“ kann ein Spieler den Gewinn eines Stiches vermeiden, um nicht „bedienen“ zu müssen.

Hast du eine oder beide „Mistelzweig“-Karten in deinem Stich, musst du zunächst alle Domänenkarten wie oben beschrieben vor dir ablegen. **Anschließend** schiebst du den „Mistelzweig“ - und auch den zweiten, falls du beide erhalten hast - **unter einen beliebigen Stapel**.



**Achtung:** Kein Novize darf sich während einer Spielrunde die Karten in den Stapeln anschauen.

## Das Ende einer Spielrunde

Eine Spielrunde dauert so lange, bis keiner von euch mehr eine Karte auf der Hand hat.

Eine Spielrunde endet jedoch **sofort**, wenn **ein Novize** nach einem gewonnenen Stich **fünf Domänenstapel** vor sich liegen hat. Er ist der Verlierer der Runde und erhält vom Vertrauten **-3 Erfahrungspunkte** notiert.

**Achtung:** Eine Spielrunde endet auch, wenn du nach einem Stich alle fünf Domänen vor dir liegen hast, obwohl du mit einer „Goldenen Sichel“ noch einen Stapel beiseitelegen könntest.

Die **anderen Novizen** berechnen ihre Erfahrungspunkte, indem sie die Werte der **obenliegenden** Karten ihrer Stapel addieren.

### Beispiel:

Rote 12 + Blaue 3 + Gelbe 5 + Violette 6.  
Der Novize erzielt 26 Erfahrungspunkte.

$$\begin{array}{ccccccc}
 \begin{array}{|c|} \hline 12 \\ \hline \end{array} & + & \begin{array}{|c|} \hline 3 \\ \hline \end{array} & + & \begin{array}{|c|} \hline 5 \\ \hline \end{array} & + & \begin{array}{|c|} \hline 6 \\ \hline \end{array} & = & 26
 \end{array}$$

Der Vertraute notiert für jeden Novizen die Erfahrungspunkte.

## Eine neue Spielrunde

Der Novize mit den wenigsten Erfahrungspunkten der Spielrunde nimmt alle Karten - auch diejenigen, die zuvor beiseitegelegt wurden. Er mischt sie und verteilt sie wie oben beschrieben für die nächste Spielrunde.

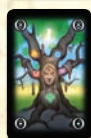
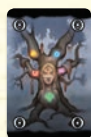
## Spielende

Ihr spielt fünf Spielrunden. Danach ist das Spiel beendet. Der Novize mit den meisten Erfahrungspunkten gewinnt und darf sich „An dòigh“, der Weise, nennen. Bei einem Gleichstand gibt es mehrere weise Sieger.

## Spielvariante

Als die Stonehenge-Akademie gegründet wurde, bestimmten die Druiden, die dem **Mondkult** anhängen, dass bei mehreren Karten gleicher Domäne die **niedrigste Karte** auf den Domänenstapel gelegt wird. Im Lauf der Jahrhunderte jedoch setzten sich die Druiden, die dem **Sonnenkult** anhängen, durch und bestimmten, dass bei mehreren Karten gleicher Domäne die **höchste Karte** auf den Stapel gelegt wird.

Wenn mit dieser Variante gespielt wird, entscheidet der Spieler mit dem Ausspielen der Gaia-Karte darüber, ob in der aktuellen Spielrunde der niedrigste Kartenwert (er legt wie bisher Gaia mit der dunklen Seite auf den Tisch) oder der höchste Kartenwert (er legt Gaia mit der hellen Seite auf den Tisch) oben auf dem Stapel liegen muss.



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach  
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

