



In der Mitte eines riesigen, aber verborgenen Waldes steht eine mächtige, heilige Eiche – ein majestätischer Baum, der bereits ein Setzling war, als die Welt entstand. Es wird erzählt, dass die Alten aus seinem Holz die ersten Tiere und Menschen schufen.

Druidenorden aus nah und fern versammeln sich um die Wurzeln, um in der Pracht der Eiche zu baden, ihre Disziplin zu stärken und ihre Hingabe zu zeigen. Erzdruiden weihen heilige Orte und errichten mit Runen verzierte Menhire aus Stein. Barden sammeln Geschichten für ihre Rekrutierungsreisen. Ovatn lesen die Omen, um einen Blick auf die kommenden Dinge zu werfen. Krallenmeister wenden Mächte an, um den Glauben ihres Ordens zu verteidigen.

In Gegenwart von so viel mystischer Energie wird der Schleier zwischen dieser Welt und der Anderswelt dünner und alle Arten von Fabelwesen beginnen im Wald zu erscheinen. Für einen Druiden, der weiß, wie man sich mit ihnen anfreundet, können diese Wesen mächtige Verbündete sein. In ihrer Gegenwart können Druiden möglicherweise ihre eigenen Kräfte steigern und ihre Gedanken mit den Geheimnissen mächtiger Tränke füllen. Sie können sogar zu längst vergessenen magischen Artefakten aus alter Zeit geführt werden.

Obwohl sich viele um die Wurzeln versammeln und in die einladenden Zweige gezogen werden, wird letztendlich nur ein Orden vom Geist der Eiche ausgewählt, um seine tiefsten Geheimnisse zu erfahren.

Als Anführer musst du deinen Orden als denjenigen etablieren, der es wert ist, ausgewählt zu werden. Dein Orden wird klein und unbedeutend beginnen, aber indem du Freundschaften mit Fabelwesen schließt, mächtige Tränke der Wildnis erlernst und neue heilige Orte erschaffst, wirst du deinem Orden helfen, stark zu werden.

*Wirst du der heiligen Eiche beweisen können, dass dein Orden würdig ist?
Wirst du in der Lage sein, die Geheimnisse der Alten zu lüften?*

Spielmaterial



1 Spielplan
(Doppelseitig, wenn du die Deluxe-Edition besitzt. Die Nachtseite des Spielplans ist rein ästhetisch).



5 Spielertableaus des Druidenordens



1 Sonnenmarker



1 Kranichbeutel



1 Rundenmarker



1 Startspieler-Marker

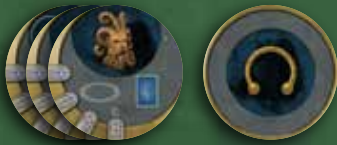


Kragen Instrument Ranzen



Umhang Raben Geweih

24 Altdruiden-Aufwertungen



Vorderseite Rückseite

12 Artefakte (Plättchen)



40 Zutaten (Plättchen)



4 Bardenpläne



4 Uraltanpläne



4 Artefakt-Erweiterungen (Plättchen)

In jeder der 4 Spielerfarben (gelb, orange, blaugrün, lila):



9 Druiden



3 Ressourcenmarker



1 SP-Marker



2 Kartenlimit-Marker



Vorderseite



Rückseite

35 Kreaturenkarten



Schrein



Menhir

24 Schrein-/Menhir-Karten



Vorderseite Rückseite

15 Tränke (Plättchen)



Vorderseite



Rückseite

6 Moot-Karten (Moot: Altes englisches Wort für eine Zusammenkunft von Druiden)



Vorderseite



Rückseite

4 Herz der Eiche Moot-Karten



Vorderseite

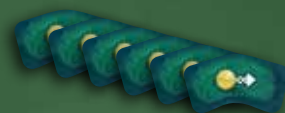


Rückseite

6 Broichan-Moot-Karten
(für den Solo-Modus)



15 "Fertiger Trank"-Marker



6 Sonnenplättchen



Vorderseite



Rückseite




1 Spielerhilfe

Spiel Aufbau

1. Legt den Spielplan in die Tischmitte.
2. Platziert den Sonnenmarker auf dem ersten Feld der Sonnenleiste (☀️), der 11-Felder-Leiste, die parallel zur SP-Leiste verläuft.
3. Platziert je nach Spielerzahl Sonnenplättchen auf jedem Ast der Eiche. (Bei 1-3 Spielern 2 auf jedes ●●(●)-Feld legen. Bei 4 Spielern 1 auf jedes ●●●●-Feld legen).
4. Legt alle 40 Zutaten in den Kranichbeutel, mischt sie und zieht 1 Zutat pro Spieler plus 2 weitere. Lege diese auf die entsprechenden Felder des Waldes.
5. Teilt die 15 Tränke in 3 Stapel (I, II, III) auf und mischt jeden davon separat. Zieht von jedem Stapel einen Trank und legt ihn auf das entsprechende Feld des Spielplans. Legt die restlichen Tränke zurück in die Schachtel.
6. Mischt die 35 Kreaturenkarten und legt sie als verdeckten Stapel neben den Spielplan. Zieht 3 davon und legt sie offen in einer Spalte auf die angedeuteten Felder.
7. Mischt die 12 Artefakte und legt sie als verdeckten Stapel neben den Spielplan. Zieht 3 davon und legt sie offen in einer Spalte auf die angedeuteten Felder.
8. Legt die 24 Schrein-/Menhirkarten neben den Spielplan. Alle Karten sind doppelseitig und identisch. Eine Seite zeigt die 2 Schreine und die andere Seite den Menhir. Es spielt keine Rolle, welche Seite nach oben zeigt.
9. Legt die 15 „Fertiger Trank“-Marker als Vorrat neben den Spielplan. Diese sind in ihrer Anzahl nicht beschränkt. Nutzt einen geeigneten Ersatz, wenn sie euch während des Spiels ausgehen.
10. Legt den Rundenmarker auf das ☀️-Feld der Rundenleiste.
11. Gebt den Startspieler-Marker an den ältesten oder weisesten Spieler.
12. Legt die 4 Bardenpläne, 4 Uraltenpläne, 4 Artefakt-Erweiterungen und 4 „Herz der Eiche“-Moot-Karten neben den Spielplan. Sie können in eurer Partie ins Spiel kommen oder auch nicht, da sie von Spieleraktionen, Tränken und Kreaturenkarten abhängen.



Spileraufbau

- A. In umgekehrter Spielerreihenfolge (gegen den Uhrzeigersinn vom Spieler rechts vom Startspieler ausgehend) wählt jeder 1 der 5 Druidenorden und nimmt das entsprechende Spielertableau.
- B. Nehmt alle Komponenten in eurer Spielerfarbe: „9 Druiden, 2 Kartenlimit-Marker, 3 Ressourcenmarker, 1 SP-Marker, 6 Moot-Karten und 1 Spielerhilfe.“
- C. Nehmt euch 6 Altdruident-Aufwertungen, eine von jedem Typ: Kragen (Erzdruide), Instrument (Barde), Ranzen (Ovat), Umhang (Einsiedler), Raben (Klauenmeister) und Geweih (Uralter – wird nur verwendet, wenn der Trank „Auserwählter der Eiche“ ins Spiel kommt).
- D. Stellt 3 Druiden auf die Ruhfelder (, ) eures Spielertableaus; die restlichen 6 Druiden kommen auf die Wurzeln der Eiche auf dem Spielplan.
- E. Legt die Kartenlimit-Marker auf die entsprechenden Felder eures Spielertableaus und zeigt damit an, dass ihr oben 1 Feld für eine Schrein-/Menhir-Karte und unten 1 Feld für eine Kreaturenkarte habt.
- F. Platziert jeden eurer 3 Ressourcenmarker auf Feld 6 jeder Ressourcenleiste. Dies sind eure Startressourcen.
- G. Nehmt die 3 Start-Moot-Karten mit dem  -Symbol auf die Hand. Legt die 3 anderen Moot-Karten beiseite. Bestimmte Aktionen ermöglichen es euch, sie während des Spiels eurer Hand hinzuzufügen.
- H. Stellt euren SP-Marker auf Feld 0 der SP-Leiste.
- I. **In einem Spiel mit 1 oder 2 Personen wird 1 neutraler Druid (einer ungenutzten Spielerfarbe) auf jedes Tempelfeld gestellt (1 der 3 Tempelfelder in jedem der 3 Tempel).**



- J. **Stellt in einem 3-Personen-Spiel 1 neutralen Druiden (einer ungenutzten Spielerfarbe) auf das Tempelfeld, das einen blauen Druiden mit Stab in der Hand zeigt.**



- K. Legt in einem Spiel mit 1, 2 oder 3 Spielern alle Spielmaterialien ungenutzter Spielerfarben zurück in die Schachtel.



Überblick

Oak ist ein Worker-Placement-Spiel, in dem du den Anführer eines Druidenordens spielst. Du darfst Sonderaktionen ausführen, aber meistens spielst du sogenannte Moot-Karten, die einem der 3 Tempel des Spielplans (Tempel der Feder, Mistel oder Runen) oder einer Eichenaktion entsprechen. Anschließend setzt du einen Druiden ein, zahlst Ressourcen und führst eine Aktion aus.

Eine Moot-Karte

(„Moot“ ist ein altes englisches Wort für eine Zusammenkunft von Druiden)

Der Tempel der Feder

Entsprechende Tempelfelder	Kosten	Tempelaktionen
A	3	Tempelaktion 1
B	6	Tempelaktion 2
C	6	Tempelaktion 3

Eichenaktion

Beispiel für eine Eichenaktion:
Stelle/Bewege einen passiven Druiden auf den Federzweig der Eiche, zahle 3 Federn und erhalte die angegebenen SP (siehe Seite 10)

Beispiel für eine Tempelaktion:
Stelle einen deiner aktiven Druiden auf das 2-Steine-Feld des Federtempels. Zahle 6 Federn und nimm eine Kreaturenkarte (siehe Seite 9)

Das Sammeln von Zutaten und das Brauen von Tränken sowie das Sammeln von Artefakten, das Bauen von Menhiren und das Anfreunden mit Kreaturen der Anderswelt werden dazu beitragen, deine Hingabe zur Eiche zu beweisen.



Zutaten (Blaubeere, Wurzel, Eichel, Pilz und Rinde)



Trank



Artefakt

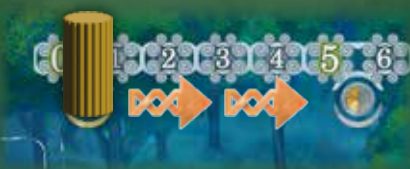


Kreaturenkarte



Menhir

Während der 5 Runden des Spiels bewegt sich die Sonne (☀️) entlang der Sonnenleiste, die sich neben der SP-Leiste befindet. Wenn sie ein Sonnenwendfeld (🌞) erreicht, wird ein Fest ausgelöst. Feste stärken das Selbstvertrauen der Spieler und vielleicht erhältst du sogar eine Belohnung (🍷).



Wer am Ende die meisten Siegpunkte (SP) (🏆) hat, wird zum Gläubigsten erklärt und erfährt als Belohnung für den Sieg die Geheimnisse der mächtigen Eiche.

Kosten & Einkünfte

Anmerkung: Nummern in Rot sind Kosten. Nummern in Weiß sind Einkünfte.



Die Samen zum Wachsen

Bevor du die Spielregeln lernst, ist es wichtig, die Schlüsselemente des Spiels zu verstehen.



1. Druiden

Druiden sind Arbeiter, die du auf dem Spielplan, den Spielertableaus oder den Artefakten platzierst, um Aktionen auszuführen. Einige Druiden sind aktiv; einige sind passiv. Jeder Druiden kann zu einem Altdruiden aufgewertet werden.

Alternativ können sie rekrutiert werden, um aktiv zu werden:



Aktive Druiden

Druiden in deinem Spielbereich auf Ruhefeldern (, ) sind aktiv und stehen zur Verfügung um:

In einen Tempel geschickt zu werden, um Tempelaktionen durchzuführen:



Oder auf Sonderaktionsfelder geschickt zu werden:




Oder zu den Wurzeln der Eiche geschickt zu werden, um bei einer Tempelaktion zu helfen, was sie zusätzlich in einen passiven Druiden verwandelt:



Aktive Druiden, die sich bereits auf Aktionsfeldern befinden, können in dieser Runde nicht mehr eingesetzt werden. Aktive Druiden, die in dieser Runde eingesetzt wurden, d.h. auf Tempeln oder Sonderaktionsfeldern stehen, kehren bei Dämmerung auf die Ruhfelder zurück.

Druiden aufwerten

Aktive oder passive Druiden können zu einem Altdruiden () aufgewertet werden. Wähle bei der Aufwertung zuerst aus, welche Art von Altdruiden du möchtest:



Erzdruide Barde Ouat Einsiedler Krallen-Meister Alte

Anmerkung: Der Alte ist nur verfügbar, wenn der Trank „Auserwählter der Eiche“ gebraut wird.

Dann wird diese Altdruiden-Aufwertung auf einen beliebigen Druiden unabhängig von seinem Ort gesetzt:



Wenn der aufgewertete Druiden in dieser Runde bereits verwendet wurde, bleibt er an Ort und Stelle, und wenn er ein aktiver Druiden war, kehrt er während der Dämmerung als Altdruide auf dein Spielertableau zurück.

Nur ein paar Ruhfelder können Altdruiden aufnehmen (zusätzlich zu normalen Druiden):



Anmerkung: Du kannst jederzeit Druiden auf deinen Ruhfelder neu anordnen, um Platz für Altdruiden zu schaffen. Aber du darfst einen Druiden nicht zu den Wurzeln zurücksenden, um Platz zu schaffen.

Altdruiden dürfen auf Aktionsfelder gestellt werden, die Altdruiden vorbehalten sind:



Sie können aber auch auf normale Druidenfelder gestellt werden und normale Druidenaktionen ausführen.

Ein Altdruide hat besondere Fähigkeiten (siehe Anhang, Seite 16), die sofort oder beim Ausspielen aktiviert werden. Altdruiden müssen ihre Spezialfähigkeiten nicht nutzen, wenn sie eingesetzt werden.

Du bist auf 1 jeder Art von Altdruiden beschränkt, aber alle Altdruiden bleiben für die Dauer des Spiels aufgewertet.

Passive Druiden

Druiden an den Wurzeln der Eiche sind passiv und bereit zur Eichen-Aktion geschickt zu werden, die unten auf den Moot-Karten angezeigt wird:



Oder, nach dem Passen, Zutaten zu sammeln:

2. Zutaten



Zutaten werden zum Brauen von Tränken verwendet. Sie sind im Wald zu finden, der am Ende der Runde (Dämmerung) aus dem Kranichbeutel aufgefüllt wird.

Es gibt 5 Zutaten:



Rinde

Wurzeln

Blaubeeren

Eicheln

Pilze

3. Ressourcen



Die 3 Ressourcen im Spiel sind Federn, Misteln und Runen. Du hast 1 Leiste für jede Ressource auf deinem Spielertableau.

Deine Ressourcenmarker auf jeder Leiste zeigen an, wie viele von jeder Ressource du gerade besitzt. Du bewegst die Marker nach oben und unten, während du Ressourcen erhältst und aus gibst. 9 ist das Limit für jede Ressource.



Beispiel: 6 Federn

Du kannst jederzeit während deines Zuges 2 Zutaten (gleiche oder unterschiedliche) in den Kranichbeutel zurücklegen und gegen 1 Ressource deiner Wahl eintauschen. Dieses Symbol ist zur Erinnerung auf deinem Spielertableau abgebildet.



4. Sonne/Sonnenwende



Der Sonnenmarker steht für die Sonne. Er bewegt sich auf der aus 11 Feldern bestehenden Sonnenleiste neben der SP-Leiste. Der Sonnenmarker bewegt sich im Uhrzeigersinn zum nächsten Feld, wenn ein Druide auf einem Eichenzweig auf ein Sonnenplättchen trifft, und er bewegt sich automatisch während der Dämmerung. Wenn der Sonnenmarker auf einem Sonnenwendfeld landet (die Felder mit der violetten Sichelform und den Händen), wird ein Sonnenwendfest ausgelöst (siehe II. Eichenaktion).



Sonnenwendfeld

5. Tränke



Sobald du die erforderlichen Zutaten gesammelt hast, darfst du eine Aktion auswählen, die dir erlaubt, 1 Trank zu brauen.

Der auf dem Spielplan aufgedruckte Finsterwald-Trank, ist in jeder Partie verfügbar. Die anderen Tränke werden während des Spielaufbaus zufällig ausgewählt. Tränke werden immer sofort nach dem Brauen aktiviert. Braue einen Trank, indem du die erforderlichen Zutaten in den Kranichbeutel zurücklegst, und dir dann die Belohnung nimmst.



Beispiel: Finsterwald-Trank: 3/4/5 verschiedene Zutaten bringen 3/5/7 SP.



Erforderliche Zutaten

Belohnung

Beispiel: Blitz von Taranis: Für 1 Blaubeere und 1 beliebige Zutat erhältst du die Belohnung. Die Belohnung ist, die Rotation von 2 Artefakten zweimal zurückzudrehen.

Um nachzuvollziehen, wie viele Tränke du während des Spiels gebraut hast, nimm dir einen „Fertiger Trank“-Marker.

Anmerkung: Einzelheiten zu den Trankbelohnungen findest du im Anhang.

6. Artefakte



Artefakte haben Sonderaktionsfelder für aktive Druiden, die nur dir zur Verfügung stehen. Die Verwendung dieser Aktion ist begrenzt und jede Verwendung kann SP kosten. Du hast 2 Felder, um Artefakte an der Seite deines Spielertableaus zu lagern. Daher kannst du nur 2 Artefakte gleichzeitig besitzen. (Durch das Brauen des Tranks „Das Geschenk der Götter“ kannst du 1 Artefakt-Erweiterung rechts von deinem Spielertableau anlegen, sodass du für den Rest des Spiels ein drittes Artefakt ins Spiel bringen darfst.)



Wenn du ein Artefakt nimmst, leg es an einen leeren Artefakt-Platz rechts neben deinem Spielertableau, wobei das 4-SP-Segment horizontal ausgerichtet wird, erhalte die 4 SP und fülle dann die Artefakt-Auslage wieder auf. Wenn du keinen freien Platz hast, darfst du kein Artefakt als Aktion nehmen.

In deinem Zug darfst du vor dem Nehmen eines Artefakts die Auslage der Artefakte erneuern (1x pro Zug), indem du 1 Rune bezahlt. Wirf alle 3 Plättchen aus der Auslage ab, lege sie in beliebiger Reihenfolge unter den Stapel. Ziehe dann 3 neue Artefakte für die Auslage.



Anmerkung: Details zu Artefakteeffekten befinden sich im Anhang.

7. Karten



Moot-Karten



Die Moot-Karten in deiner Hand bestimmen, welche Tempel- / Eichenaktionen du ausführen kannst.

Fortgeschrittene Moot-Karten (Karten ohne das -Symbol) haben mächtigere Aktionen oder ermöglichen es dir, eine normale Aktion zu geringeren Kosten durchzuführen. Sobald du eine fortgeschrittene Moot-Karte auf der Hand hast, steht sie dir für den Rest des Spiels zur Verfügung.

Das Herz der Eiche ist eine spezielle Moot-Karte, die nur im Spiel ist, wenn der Trank, der sie herstellt, im Spiel ist ().

Anmerkung: Details zu allen Moot-Karten findest du im Anhang.



Schrein-/Menhir-Karten



Schrein-/Menhirkarten sind doppelseitig. Eine Seite zeigt den Schrein und die andere den Menhir .



Schreine haben 2 Ausrichtungen. Beide zeigen ein Ruhefeld und die unmittelbar verdienten SP, wenn die Karte in dieser Ausrichtung platziert wird. Eine Ausrichtung hat 2 SP und ein Ruhefeld für einen normalen oder Altdruiden. Die andere Ausrichtung hat 4 SP und ein Ruhefeld für einen normalen Druiden.



Jedes Mal, wenn du einen Schrein erhältst, darfst du wählen, in welcher Ausrichtung du diesen Schrein nutzen möchtest. Die Ausrichtung einer Schreinkarte kann nach dem ersten Auslegen nicht mehr geändert werden, und du erhältst nur das Ruhefeld und die SP auf dem oberen Teil der Karte. Schiebe die Karte so unter dein Spielertableau, dass nur der ausgewählte Schrein sichtbar bleibt.



Ein Menhir erfordert viele Ressourcen und eine Sonderaktion mit einem Altdruiden, bringt dir aber 6 SP ein.



Kreaturenkarten



Kreaturenkarten bringen dir Hilfe aus der Anderswelt und verleihen dir sofortige oder dauerhafte Fähigkeiten.

Immer wenn Kreaturenkarten genommen werden, wird die Auslage sofort vom Nachziehstapel aufgefüllt.

Erhalte (oder verliere) sofort die SP auf der Kreaturenkarte, wenn du sie nimmst.

In deinem Zug darfst du, bevor du eine Kreaturenkarte nimmst, die Auslage der Kreaturenkarten erneuern (1x pro Zug), indem du 1 Mistel zahlst. Wirf alle 3 Karten aus der Auslage ab, leg sie in beliebiger Reihenfolge unter den Stapel. Ziehe dann 3 neue Karten für die Auslage.



Anmerkung: Einzelheiten zu Kreaturenkarten-Effekten befinden sich im Anhang.

Kartenlimits



Die Anzahl der Schrein-/Menhir- und Kreaturenkarten ist begrenzt. Ein Feld links vom entsprechenden Kartenlimit-Marker muss frei sein, wenn du eine dieser Karten erhältst. Andernfalls darfst du diese Aktion nicht ausführen. Schreine / Menhire werden über deinem Spielertableau ausgelegt und Kreaturen darunter.

Um weitere Plätze zu erhalten, darfst du den Marker mit manchen Aktionen nach rechts verschieben oder zusätzliche Felder links von deinem Spielplan hinzufügen, indem du den Barden- oder Uraltenplan erwirbst.



Alternativ darfst du die auf deinem Spielertableau angezeigten Kosten (abhängig von deinem Druidenorden) bezahlen, um das Limit jederzeit während deines Zuges als freie Aktion zu erhöhen.

Beispiel: Noah hat 2 Kreaturenkarten und Platz für eine weitere. Er müsste seinen Kartenlimit-Marker verschieben, bevor er einen weiteren Schrein oder Menhir nehmen kann.



8. Siegpunkte (SP)



Dieses Symbol () zeigt SP an, die du sofort erhältst, wenn du diese Karte, Aktion usw. nimmst/ausführst. Manche Aktionen kosten SP; Du kannst auf der SP-Leiste niemals unter 0 SP fallen. Wenn du die für eine Aktion erforderlichen SP nicht zahlen kannst, darfst du diese Aktion nicht ausführen.

Spielablauf

Oak wird über 5 Runden gespielt. Jede Runde besteht aus 3 Phasen: Morgengrauen, Tag und Dämmerung. Ihr spielt alle 3 Phasen, bevor die nächste Runde beginnt. In der 5. und letzten Runde endet das Spiel nach der Tagphase und die Dämmerung wird übersprungen.

Morgengrauen ist, wenn die Spieler Einkommen erhalten; dies kann gleichzeitig erfolgen.

Tag ist, wenn die Spieler ihre Aktionen abwechselnd ausführen.

In der Dämmerung wird dein Spielbereich für die nächste Runde zurückgesetzt.

1. Morgengrauen

Anmerkung: Diese Phase wird in der ersten Runde des Spiels übersprungen, da die Schritte während des Spielbaus ausgeführt werden.

Alle Spieler erhalten Einkommen (🍄). Dein Grundeinkommen

wird auf deinem Spielertableau angezeigt: 3 Federn, 3 Misteln und 3 Runen. Im Laufe des Spiels kannst du mit verschiedenen Karten weiteres Einkommen erzielen.



2. Tag

In dieser Phase führt jeder Spieler, beginnend mit dem Spieler, der den Startspieler-Marker hat, im Uhrzeigersinn eine Aktion durch, bis die Spieler keine Aktionen mehr ausführen können und passen müssen oder vorher passen.

Du darfst in deinem Zug 1 der folgenden Aktionen wählen:

- A. Eine Moot-Karte spielen
- B. Ein Sonderaktionsfeld nutzen
- C. Passen und Zutaten sammeln

A. Eine Moot-Karte spielen



Um eine Moot-Karte zu spielen, wählst du eine Karte von deiner Hand und legst sie offen vor dir aus. Wähle, ob du eine Tempel- oder eine Eichenaktion ausführst:

I. Tempelaktionen (Mitte der Karte)

- Aktiven Druiden einsetzen
- Ressourcen bezahlen
- Aktion ausführen



II. Eichenaktion (Unterer Teil der Karte)

- Ressourcen bezahlen
- Druiden bewegen
- SP erhalten
- Wenn du ein Sonnenplättchen passierst, entferne es, bewege den Sonnenmarker vor und löse ein Fest aus (sofern möglich).



I. Tempelaktionen

Nimm einen deiner aktiven Druiden von einem Ruhefeld und stelle ihn auf ein beliebiges Feld in den Tempel auf dem Spielplan, der dem Tempel deiner Karte entspricht (🏠). Das Feld im Tempel (🏠) gibt vor, welche Aktion du auf der Karte ausführst. Wenn sich bereits 1 oder mehr Druiden auf diesem Feld befinden (eigene und/oder gegnerische), musst du

zusätzlich einen zweiten aktiven Druiden von einem Ruhefeld zu den Wurzeln der Eiche schicken (auf diese Weise bewegte Druiden sind jetzt passiv und können in dieser Runde nur noch als passive Druiden genutzt werden). Zahle die auf der Moot-Karte erforderlichen Ressourcen. Führe die Tempelaktion aus.



Beispiel: Hannah spielt die Moot-Karte, die es ihr erlaubt, einen Schrein zu bauen (1). Auf dem Feld im entsprechenden Tempel (2) steht bereits ein Druid, also nimmt sie zwei verfügbare aktive Druiden (3) und stellt je einen auf das Tempelfeld (4) und auf die Wurzeln der Eiche (5). Sie zahlt 5 Misteln (6). Anschließend nimmt sie eine Schreinkarte und schiebt sie auf einem freien Kartenfeld am oberen Rand zur Hälfte unter ihr Spielertableau (7).

II. Eichenaktion

Gib die Ressourcen aus, die ganz unten auf der Moot-Karte abgebildet sind. Wenn du bereits einen Druiden auf dem Zweig hast, der deiner Karte entspricht (🌿), bewege diesen um ein Feld nach oben. Andernfalls nimmst du einen deiner Druiden von den Wurzeln der Eiche und setzt ihn auf das erste Feld des entsprechenden Eichenzweigs. Nimm alle angegebenen SP. Jeder Spieler darf nur einen Druiden auf jedem der 3 Hauptzweige der Eiche haben. Wenn du die Gabelung eines Zweigs erreichst, musst du einen Pfad wählen. Du darfst außerdem niemals auf einem Zweig zurückgehen. Die letzten, höchsten Felder jedes Zweigs haben spezielle Siegpunkte, die du sofort basierend auf deinem aktuellen Inventar erhältst.

 : 	1 SP für je 5 SP, die du bereits erhalten hast.
 : 	2 SP für jeden Altdruiden in deinem Besitz.
 : 	2 SP für jede Kreaturenkarte in deinem Besitz.
 : 	2 SP für jeden „Fertiger Trank“-Marker in deinem Besitz.
 : 	2 SP für jede Schrein-/Menhirkarte in deinem Besitz.
 : 	3 SP für jedes Artefakt in deinem Besitz, einschließlich abgeschlossener Artefakte.

Druiden mehrerer Spieler dürfen auf demselben Feld stehen, aber sobald ein Spieler das höchste Feld eines Zweigs betreten hat (🔑), dürfen andere Spieler dieses Feld nur noch betreten, wenn dies in derselben Runde passiert. In der Dämmerungsphase wird das Feld gesperrt. Kein anderer Spieler darf dieses Feld im weiteren Spielverlauf betreten. Um diese Sperrung anzuzeigen, werden alle Druiden auf dem letzten Feld hingelegt.

Wenn du an einem Sonnenplättchen (☀️) vorbeikommst, bewegst du den Sonnenmarker um 1 Feld vor und entfernst das Sonnenplättchen vom Spielplan.

Wenn ein Sonnwendfest ausgelöst wird (🌅), wird es sofort gefeiert. Alle Spieler, deren SP-Marker sich noch hinter dem Sonnenmarker befinden, erhalten Festeinnahmen (🦋) von den Feldern der Eichenzweige, auf denen ihre Druiden stehen (einschließlich des soeben bewegten Druiden). Da du nur 1 Druiden pro Zweigart haben darfst, erhältst du maximal 3 Belohnungen. Wenn du auf keinem Eichenzweig einen Druiden hast, oder wenn du nur einen (oder mehrere) Druiden auf dem letzten Feld eines Eichenzweigs hast oder dein SP-Marker vor dem Sonnenmarker steht, erhältst du keine Belohnungen während dieses Festes.

Anmerkung: Wann immer du deine Druiden auf mehr als einem Zweig pro Zug bewegen darfst (Tränke / Karten / usw.), führst du jede Bewegung von links nach rechts aus, sofern du die Wahl hast (erst Feder-, dann Mistel-, dann Runenzweig) und entfernst auch alle Sonnenplättchen und löst Feste aus, bevor du zum nächsten Druiden übergehst.



Beispiel: **Noah** spielt eine Moot-Karte mit der Runen-Aktion, zahlt 3 Runen **1** und bewegt seinen bereits auf dem Runenzweig stehenden Druiden ein Feld vor **2**. Er erhält 2 SP **3**. Weil er ein Sonnenplättchen **4** passiert hat, rückt er den Sonnenmarker um 1 Feld vor **5** und wirft das Sonnenplättchen ab. Ein Sonnwendfest wird ausgelöst **6**, was ihm 2 Runen einbringt **7**. Wenn er diesen Druiden das nächste Mal bewegt, muss er sich entscheiden, ob er dem rechten oder linken Zweig nach oben folgt.

B. Ein Sonderaktionsfeld nutzen

Sonderaktionsfelder befinden sich auf deinem Spielertableau, dem Spielplan und auf Artefakten. Manche erlauben nur das Einsetzen eines Altdruiden (👤), andere wiederum das Einsetzen jeder Art von Druiden (👤). Auf jedem Sonderaktionsfeld kann nur 1 Druide stehen. Die Aktion „Menhir bauen“ hat 1 Feld für jede Spielerfarbe, sodass jeder Spieler 1 Menhir pro Runde bauen kann.

Sonderaktionsfelder befinden sich auf:

- I. Spielertableaus (Druidenorden)
- II. Spielplan (Menhir bauen)
- III. Artefakte

Um ein Sonderaktionsfeld zu nutzen, stellst du einen verfügbaren aktiven Druiden von einem Ruhefeld auf deinem Spielertableau auf ein freies Sonderaktionsfeld, bezahlst die anfallenden Kosten (sofern abgebildet) und führst den Effekt aus.

I. Spielertableaus (Druidenorden)

Einige Orden haben dauerhafte Effekte, aber alle Spieler haben auch 1 oder 2 Sonderaktionsfelder auf den Spielertableaus. Du kannst hier einen Druiden (oder Altdruiden) einsetzen, um diese Aktion auszuführen. Die Aktionen / Effekte jedes Spielers sind einzigartig für seinen Druidenorden (siehe Anhang für Details).

III. Artefakte

Stelle einen aktiven Druiden auf das Sonderaktionsfeld eines zuvor erworbenen Artefakts und drehe das Artefakt danach im Uhrzeigersinn weiter, bis der nächste SP-Balken horizontal mit deinem Spielertableau ausgerichtet ist. Du verlierst die angegebene Anzahl SP (falls abgebildet). Führe die Aktion aus.

Wenn nach der Aktion nun auch das Umdrehen-Symbol (↻) nach links ausgerichtet ist, wurde dieses Artefakt aufgebraucht. Dreh es um und leg es bis zum Ende des Spiels in deinem Spielbereich beiseite. Der Druide bleibt bis zur Dämmerung auf dem umgedrehten Artefakt. Das aufgebrauchte Artefakt ist jetzt inaktiv und kann nicht mehr verwendet werden, aber der Ort für Artefakte ist wieder leer und somit für ein neues Artefakt bereit. (Einzelheiten zu den Artefakten findest du im Anhang).

Anmerkung: Du darfst maximal 2 aktive Artefakte gleichzeitig besitzen (oder 3, wenn du den Trank „Das Geschenk der Götter“ braust). Du darfst kein Artefakt abwerfen, um ein anderes zu erhalten. Die einzige Möglichkeit auf einen freien Platz besteht darin, eines deiner aktuellen Artefakte aufzubrauchen.



Beispiel: **Felix** spielt als Orden der Wildnis. Auf seinem Spielertableau stehen ihm 2 Sonderaktionsfelder zur Verfügung. Er stellt seinen Barden (Altdruiden) auf das Feld, auf dem er einen Trank brauen darf **1**. Der Barde hat hier keinen zusätzlichen Effekt. Er gibt 1 Wurzel und 1 Pilz (könnte 1 beliebige Zutat sein) aus **2** und braut Belenos' Segen **3**. Dafür nimmt er sich einen „Fertiger Trank“-Marker **4**. Abschließend nimmt nur er sich sein Festeinkommen **5**.

II. Spielplan (Menhir bauen)

Stelle einen verfügbaren aktiven Altdruiden auf das Sonderaktionsfeld deiner Farbe am

Menhir-Ort (♣) auf dem Spielplan. Gib 3 Federn, 3 Misteln und 3 Runen aus. Nimm eine Menhir-Karte und lege sie mit der Menhir-Seite nach oben auf einen freien Platz für Schrein-/Menhir-Karten über deinem Spielertableau. Denk daran, dass du die abgebildeten Kosten jederzeit ausgeben kannst, um einen Kartenlimit-Marker zu verschieben. Erhalte 6 SP.



Beispiel: **Lea** stellt ihren Krallenmeister-Druiden auf das Feld, um einen Menhir **1** zu bauen. Sie gibt 3 von jeder Ressource **2** aus. **Lea** nimmt eine Menhirkarte, hat aber links von ihrem Kartenlimit-Marker **3** keinen freien Platz mehr. Als freie Aktion zahlt sie also 1 von jeder Ressource, um den Marker um ein Feld nach rechts zu verschieben, wie auf ihrem Orden des Fuchses-Spielertableau **4** dargestellt. Anschließend legt sie die Menhirkarte offen auf das frei gewordene Feld **5**. Sie erhält 6 SP.



Beispiel: **Hannah** hat zuvor das Artefakt „Ring der Seherin“ erworben, das es ihr ermöglicht, eine zuvor gespielte Moot-Karte **1** wiederzuverwenden. Sie stellt einen Druiden auf das Artefaktfeld und dreht das Artefakt um ein Feld im Uhrzeigersinn auf das letzte Feld **2**. Sie verliert 3 SP **3**. Als Aktion spielt sie eine Moot-Karte **4** erneut. Da sie keine Ressourcen bezahlen muss, beschließt sie, ihren Druiden auf diesem Artefakt zu einem Barden Altdruiden **5** aufzuwerten, fügt diesem Druiden die Aufwertung hinzu und legt ein Bardentableau links von ihrem Spielertableau **6** aus. Da das Umdrehen-Symbol jetzt horizontal ausgerichtet ist **7**, dreht sie das Artefakt um **8** und stellt den Barden-Druiden bis zur Dämmerung auf die Rückseite des Plättchens **9**. Während der Dämmerung kehrt er zu einem Ruhefeld für Altdruiden zurück.

C. Passen und Zutaten sammeln



Du darfst dich entscheiden zu passen (oder wirst zum Passen gezwungen, wenn du keine anderen Aktionen ausführen kannst). Für den Rest der Phase darfst du nur noch Zutaten sammeln. Jedes Mal, wenn du an der Reihe bist (auch in dem Zug in dem du das erste Mal passt), darfst du, sofern du noch passive Druiden an den Wurzeln der Eiche hast und es noch Zutaten im Wald gibt, 1 deiner passiven Druiden von den Wurzeln in den Wald bewegen, um 1 verfügbare Zutat zu sammeln. Die Zutat kommt in deinen Vorrat. In jeder weiteren Runde dieser Phase darfst du, wenn du noch Druiden auf den Wurzeln der Eiche hast, einen von dort in den Wald bewegen und erneut eine Zutat sammeln.



Beispiel: **Noah** passt und schickt 1 passiven Druiden in den Wald, um 1 Zutat zu sammeln. Er fügt die Zutat seinem Vorrat hinzu.

Ende der Tagphase

Die Tagphase endet sofort, wenn alle Spieler gepasst haben und:

- alle Zutaten aus dem Wald verschwunden sind

oder




- es keine Druiden an den Wurzeln der Eiche gibt.

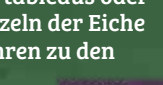
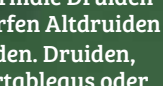
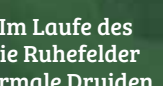
In der 5. und letzten Runde wird die Dämmerungsphase übersprungen und direkt zur Schlusswertung übergegangen.



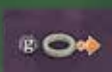
3. Dämmerung

Bereitet die nächste Runde vor, indem ihr die folgenden Schritte der Reihe nach ausführt:

- Bringt eure Druiden (einschließlich Altdruiden) von allen Aktionsfeldern für Tempel, von Spielertableaus, von Menhiren oder von Artefakten auf die Ruhefelder eures Spielertableaus zurück ( , ). Im Laufe des Spiels erhaltet ihr möglicherweise weitere freie Ruhefelder für aktive Druiden. Denkt daran: Während normale Druiden auf jedes Ruhefeld gestellt werden dürfen, dürfen Altdruiden nur auf diese Ruhefelder () gestellt werden. Druiden, die kein geeignetes Ruhefeld auf euren Spielertableaus oder auf Schreinkarten haben, müssen zu den Wurzeln der Eiche zurückgebracht werden. Druiden im Wald kehren zu den Wurzeln der Eiche zurück.
- Legt alle Druiden, die sich auf dem letzten Feld eines Eichenzweigs befinden, flach hin. Diese besetzten Plätze sind nun gesperrt.
- Nehmt alle in der letzten Runde gespielten Moot-Karten wieder auf die Hand.
- Füllt den Vorrat an Zutaten im Wald aus dem Kranichbeutel bis zur Spielerzahl plus 2 auf.
- Bewegt den Sonnenmarker um 1 Schritt im Uhrzeigersinn. Dies kann ein Fest auslösen (siehe Seite 10).
- Der Startspieler-Marker wird an den nächsten Spieler im Uhrzeigersinn weitergegeben.



- g. Setzt den Rundenmarker vor. Beginnt die nächste Runde mit dem Morgengrauen.



Bewegt in einer Partie mit 1 oder 2 Spielern den neutralen Druiden in jedem Tempel im Uhrzeigersinn auf das nächste Tempelfeld innerhalb dieses Tempels.



Bewegt in einer Partie zu dritt den neutralen Druiden im Uhrzeigersinn zum nächsten Tempel und platziert ihn auf dem Feld mit dem abgebildeten Druiden in diesem Tempel.



Schlusswertung & Ende des Spiels

Wenn die 5. Runde abgeschlossen ist, erhältst du SP in dieser Reihenfolge:

1. Du darfst mit deinen restlichen Zutaten (falls vorhanden) 1 Finsterwald-Trank (den auf dem Spielplan aufgedruckten Trank) brauen.
2. Wenn du noch die Kreaturenkarte Carw Gwyn hast, kannst du sie jetzt ablegen und erhältst 6 SP.




Der Spieler mit den meisten SP hat seinen Orden gut geführt und der heiligen Eiche viel Ehre eingebracht. Du erhältst die Weisheit der Alten und gewinnst das Spiel.

Bei Gleichstand gewinnt, wer die meisten Schritte auf den Eichenzweigen gemacht hat. Besteht immer noch Gleichstand, teilt man sich einvernehmlich den Sieg.

Eclipse-Variante

Wenn ihr mit *Oak* vertraut seid und etwas mehr Herausforderung sucht, verwendet diese Variante. Während eines Festivals müssen alle Spieler, deren SP-Marker gerade vor

dem Sonnenmarker liegen, die Ressourcen bezahlen, die auf den Feldern ihrer Druiden auf den Eichenzweigen () angezeigt werden. Zahl so viel ihr könnt.

Solo-Modus

Broichan ist ein schottischer Druide mit Verbindungen zum König. Er wird sich als beeindruckender Gegner erweisen, während ihr beide danach strebt, die Eiche zu ehren. Seine Aktionen generieren SP, nehmen Plätze auf dem Spielplan ein und erneuern Karten- und Plättchenauslagen. Möge der Schutz der Vorfahren dir gehören.

Spielbau

- » Bau das Spiel für 2 Spieler auf. Broichan hat kein Spielertableau.
- » Wähle eine Farbe für Broichan. Stelle alle 9 seiner Druiden auf die Wurzeln der Eiche. Lege Broichans SP-Marker auf Feld 0 der SP-Leiste. Gib Broichan den Startspieler-Marker.



- » Gib Broichan alle seine einzigartigen Moot-Karten. Misch diese und leg sie als verdeckten Stapel in Broichans Spielbereich.



Zusätzliche Regeln für Broichan

- » Broichan erhält oder zahlt niemals Ressourcen (Federn, Misteln oder Runen).
- » Broichan wird Zutaten sammeln und nutzen.
- » Broichan profitiert nie von Kreaturenkarten oder Artefakten. Wenn Broichan eine Kreaturenkarte, ein Artefakt oder einen Schrein / Menhir erhält, erhält er die SP und legt sie (offen) in seinem Spielbereich ab.
- » Broichan kann Druiden während des Spiels zu Altdruiden aufwerten, wird ihre Fähigkeiten aber niemals nutzen.

Anpassungen an den Spielablauf

Das Spiel wird wie eine normale 2-Spieler-Partie von *Oak* gespielt, mit den folgenden Ausnahmen:

Morgengrauen

Broichans Druiden beginnen alle an den Wurzeln der Eiche. Das sind seine verfügbaren aktiven und passiven Druiden.

Tag

Ist Broichan an der Reihe, ziehst du die oberste Moot-Karte von seinem Stapel und legst sie offen aus. Wenn der Moot-Stapel leer ist, mischt du den Ablagestapel neu, bevor du ziehst. Finde den Tempel, dem diese Karte entspricht, und stelle 1 von Broichans Druiden (von den Wurzeln der Eiche) auf das vom neutralen Druiden ausgehend erste freie Aktionsfeld im Uhrzeigersinn.



Beispiel: Wenn der neutrale Druide auf dem 3-Stein-Feld steht, stellst du Broichans Druiden auf das 1-Stein-Feld.

Wenn alle Felder bereits besetzt sind, macht Broichan stattdessen einen Schritt auf dem Eichenzweig, der seiner aufgedeckten Moot-Karte entspricht.



Wenn er diesen Eichenzweig nicht betreten kann, stellst du seinen Druiden stattdessen auf das Aktionsfeld des Tempels, auf dem der neutrale Druide steht.



Wenn Broichan einen Druiden auf einen Tempel gestellt hat, führt er die unten auf der Karte abgebildete Aktion aus:



Geschichtenerzählen: Broichan verliert 4 VP (dies simuliert die Nutzung der Artefakte).



Anbetung: Einer von Broichans Druiden wird zu einem Altdruiden aufgewertet. Wähle einen seiner normalen Druiden, um ihn zu einem beliebigen verfügbaren Altdruiden aufzurüsten.



Wissen: Broichan nimmt die Kreaturenkarte mit der höchsten Zahl (zu finden in der unteren rechten Ecke der Karte). Fülle danach die Auslage auf.



Weisheit: Wenn möglich, braut Broichan die höchstmögliche Stufe des Finsterwald-Tranks und erhält dementsprechend SP. Kann er ihn nicht brauen, zieht er 2 zufällige Zutaten aus dem Kranichbeutel.



Mystizismus: Broichan nimmt das Artefakt mit der höchsten Zahl aus der Auslage. Fülle danach die Auslage auf.



Ritual: Broichan nimmt eine Schreinkarte und legt sie offen in seinen Spielbereich. Wenn dies sein erster Schrein ist, legt er ihn mit der 2-SP-Seite nach oben und erhält 2 SP. Die nächste Schreinkarte, die er erwirbt, wird mit der 4-SP-Seite nach oben auf die erste Karte gelegt und er erhält 4 SP. Wechsle auf diese Weise für alle zusätzlichen Schreine, die er erhält, zwischen 2 SP und 4 SP hin und her.

Hat Broichan zu Beginn seines Zuges keine Druiden mehr an den Wurzeln der Eiche, ziehe keine Moot-Karte für ihn. Stattdessen passt er. Wenn du passt, passt Broichan automatisch in seinem nächsten Zug.

Broichan braucht keine Druiden, um eine Zutat zu sammeln, und er wird immer die Zutat sammeln, die sich am weitesten oben links befindet. (Oben links und dann im Uhrzeigersinn - siehe Bild).



Dämmerung

Broichans Druiden auf Aktionsfeldern werden alle wieder an die Wurzeln der Eiche gestellt.

Sonnwendfest

Da er keine Ressourcen erhält, zieht Broichan, wenn er zur Teilnahme am Sonnenwendfest berechtigt ist, Zutaten in Höhe der Anzahl an Druiden, die er auf Eichenzweigen hat, unabhängig davon, wo sie positioniert sind.

Eichenzweige

Immer wenn Broichan einen Satz 3 gleicher Zutaten hat, legt er sie sofort ab und bewegt sich einen Schritt auf einem Eichenzweig vor. Um zu entscheiden, auf welchem Zweig er einen Schritt macht, verwendet er die folgenden Kriterien:

- » Er wird sich dafür entscheiden, den Zweig zu nehmen, der ihm derzeit die meisten SP auf dem obersten Zweigfeld bringt, auch wenn sich dies ändert, wenn er den höchsten Punkt erreicht (ignore die gesperrten Äste).
- » Bei Gleichstand klettert er auf dem Zweig, auf dem er dem letzten Feld am Nächsten ist.
- » Herrscht immer noch ein Gleichstand, wird er den am weitesten links liegenden Zweig unter dem am Gleichstand beteiligten Optionen erklimmen.
- » Wenn alle obersten Felder bereits gesperrt sind, klettert er auf dem Zweig, an dem seine Bewegung ein Sonnenwendfest auslöst, und löst alle Gleichstände, indem er die Option ganz links erklimmt.

Wenn Broichans Druiden auf den Eichenzweigen vorrücken, können sie Sonnenplättchen passieren, den Sonnenmarker bewegen und wie gewohnt ein Sonnenwendfest auslösen.

Broichan erhält wie gewohnt 2 SP für jeden Schritt.

Ende des Spiels

Genau wie du kann Broichan ein letztes Mal versuchen, das Rezept für den Finsterwald-Trank zu brauen.



Impressum

AUTOR: Wim Goossens • **ILLUSTRATOR:** Maciej Janik • **PROJEKTLEITER:** Rudy Seuntjens • **REDAKTION:** Seb Van Deun • **KÜNSTLERISCHE LEITUNG:** Rafaël Theunis • **DATENAUFBEREITUNG:** Amanda Erven • **ÜBERSETZUNG:** Malte Frieg • **QUALITÄTSKONTROLLE:** Eefje Gielis • **LOGISTIK:** Wim Goossens

Der Autor dankt seiner Frau Katrien für ihre anhaltende Unterstützung und Geduld, seinen Freunden (insbesondere Gert, Ruben, Wesly und Jordy) für ihre großartigen Erkenntnisse und die schier endlosen Spieltests und Game Brewer dafür, dass sie an einen neuen Autor geglaubt und Oak zum Leben erweckt haben.

Wende dich bei Problemen mit diesem Produkt bitte an den Händler, bei dem du dieses Spiel gekauft hast, oder wende dich an unseren Kundenservice unter gamebrewer.com/customer-service



Anhang

1. Die Moot-Karten



Geschichtenerzählen (Start-Moot-Karte ⊕)

Federtempel-Aktionen:



1-Stein-Feld + Zahle 1 Feder: 1 Kartenlimit-Marker 1 Feld nach rechts verschieben.



2-Steine-Feld + Zahle 6 Federn: Nimm 1 der 3 ausliegenden Kreaturenkarten.



3-Steine-Feld + Zahle 6 Federn: Nimm 1 der 3 ausliegenden Artefakte.

Aktion auf dem Federzweig der Eiche:



Zahle 3 Federn: Geh auf dem Federzweig der Eiche 1 Feld vor.



Anbetung (Fortgeschrittene Moot-Karte)

Federtempel-Aktionen:



1-Stein-Feld + Zahle 0 Federn: Nimm 1 Druiden (oder Altdruiden) von den Wurzeln der Eiche und stelle ihn auf ein freies Ruhefeld.



2-Steine-Feld + Zahle 1 Feder: Rücke 1 Druiden 1 Feld auf einem beliebigen Eichenzweig vor.



3-Steine-Feld + Zahle 4 Federn: Werte 1 Druiden zu einem 1 Altdruiden auf.

Aktion auf dem Federzweig der Eiche:



Zahle 3 Federn: Geh auf dem Federzweig der Eiche 1 Feld vor.



Wissen (Start-Moot-Karte ⊕)

Misteltempel-Aktionen:



1-Stein-Feld + Zahle 3 Misteln: Durchsuche den Kranichbeutel und nimm dir 1 beliebige Zutat.



2-Steine-Feld + Zahle 5 Misteln: Nimm eine Schreinkarte und leg sie offen in beliebiger Ausrichtung aus.



3-Steine-Feld + Zahle 6 Misteln: Werte 1 Druiden zu einem Altdruiden auf.

Aktion auf dem Mistelzweig der Eiche:



Zahle 3 Misteln: Geh auf dem Mistelzweig der Eiche 1 Feld vor.



Weisheit (Fortgeschrittene Moot-Karte)

Misteltempel-Aktionen:



1-Stein-Feld + Zahle 0 Misteln: Tausche beliebig viele von 1 Ressource gegen dieselbe Menge von 1 beliebigen anderen Ressource.



2-Steine-Feld + Zahle 1 Mistel: Braue 1 Trank.



3-Steine-Feld + Zahle 4 Misteln: Nimm 1 der 3 ausliegenden Kreaturenkarten.

Aktion auf dem Mistelzweig der Eiche:



Zahle 3 Misteln: Geh auf dem Mistelzweig der Eiche 1 Feld vor.



Ritual (Start-Moot-Karte ⊕)

Runentempel-Aktionen:



1-Stein-Feld + Zahle 3 Runen: Nimm bis zu 2 Druiden (oder Altdruiden) von den Wurzeln der Eiche und stelle sie auf freie Ruhfelder.



2-Steine-Feld + Zahle 3 Runen: Braue 1 Trank.



3-Steine-Feld + Zahle 4 Runen: Nimm sofort eine deiner fortgeschrittenen Moot-Karten auf die Hand. Diese Karte steht dir für den Rest des Spiels zur Verfügung.

Aktion auf dem Runenzweig der Eiche:



Zahle 3 Runen: Geh auf dem Runenzweig der Eiche 1 Feld vor.



Mystizismus (Fortgeschrittene Moot-Karte)

Runentempel-Aktionen:



1-Stein-Feld + Zahle 3 Runen: Nimm eine Schreinkarte und leg sie offen in beliebiger Ausrichtung aus.



2-Steine-Feld + Zahle 4 Runen: Nimm 1 der 3 ausliegenden Artefakte.



3-Steine-Feld + Zahle 6 Runen: Führe eine Aktion auf einer beliebigen Moot-Karte aus, die du in dieser Phase bereits gespielt hast. Du musst dafür keine weiteren Ressourcen zahlen oder neue Druiden einsetzen..

Aktion auf dem Runenzweig der Eiche:



Zahle 3 Runen: Geh auf dem Runenzweig der Eiche 1 Feld vor.



„DAS HERZ DER EICHE“-MOOT-KARTE
(Spezielle Moot-Karte)

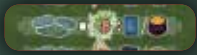
Diese Karte erhält man, wenn man den Trank „Das Herz der Eiche“ braut. Diese Karte entspricht keinem Tempel auf dem Spielplan, sondern hat einen eigenen Tempel auf der Karte.

Um sie zu aktivieren, spiele die Karte, stelle einen Druiden auf den Tempel auf der Karte, wähle eine Aktion aus, zahle die benötigten Ressourcen und führe die Aktion aus.

Tempelaktionen:



Zahle 3 Federn: Werte 1 Druiden zu 1 beliebigen Altdruiden auf.



Zahle 3 Misteln: Nimm 1 der 3 ausliegenden Kreaturenkarten ODER braue 1 Trank.



Zahle 3 Runen: Nimm eine Schreinkarte und leg sie offen in einer beliebigen Ausrichtung aus ODER nimm 1 der 3 ausliegenden Artefakte.

„Das Herz der Eiche“-Zweig-Aktion:



Zahle 3 Ressourcen in beliebiger Kombination: Rücke auf einem beliebigen Eichenzweig 1 Feld vor.

2. Die Orden der Druiden



Orden der Biene: Platziere einen Druiden, um einen beliebigen Druiden zu einem Altdruiden aufzuwerten. Befolge die normalen Aufwertungsregeln. Alle Ruhfelder auf dem Spielertableau dieses Ordens können Altdruiden aufnehmen ().



Orden der Amsel: Platziere einen Altdruiden, um eine Kreaturenkarte zu nehmen. Befolge die normalen Regeln für das Nehmen dieser Karte.



Orden der Steinhügel: Platziere einen Altdruiden, um eine Schreinkarte zu nehmen. Befolge die normalen Regeln für das Auslegen von Schreiben. Zusätzlich darf jeder Schrein-/Menhir-Kartenplatz bis zu 2 Schreinkarten aufnehmen.



Orden des Fuchses: Platziere einen Altdruiden, um 6 von 1 beliebigen Ressource zu erhalten. Der Kartenlimit-Marker kann nach rechts verschoben werden, indem 3 beliebige Ressourcen bezahlt werden; es müssen nicht dieselben Ressourcen sein.



Orden der Wildnis: Es gibt 2 Aktionsfelder:

- » Platziere einen Druiden, um einen Trank zu brauen.
- » Platziere einen Altdruiden, um 3 Zutaten aus dem Kranichbeutel zu ziehen.

3. Altdruiden



Erzdruiden (Kragen): Erzdruiden sind die weisesten Mitglieder des Ordens, den sie führen. Wenn ein aktiver Erzdruide auf ein Aktionsfeld (Tempel oder Sonderaktion) gesetzt wird, werden die Kosten dieser Aktion um 2 auf ein Minimum von 0 reduziert.



Barde (Instrument): Barden erzählen Geschichten über Fabelwesen, und Menschen versammeln sich, um ihre Geschichten zu hören. Sobald du zu einem Barden aufwertest, lege links neben dein Spielertableau ein Bardentableau, um einen zusätzlichen freien Platz für eine Kreatur und eine Schrein- / Menhirkarte zu schaffen.



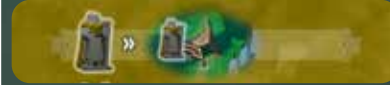
Ovat (Ranzen): Ovate sind Heiler, Seher und Propheten. Wenn du deinen Ovat für eine Aktion verwendest, die einen Trank braut, darfst du 1 Zutat weniger bezahlen als nötig, um den Trank fertigzustellen. Tränke kosten immer mindestens 1 Zutat.



Krallemeister (Raben): Krallemeister haben sich Morrigan, der Göttin des Krieges, verschrieben und fungieren als Vollstrecker. Dein Krallemeister darf auf das gleiche Tempel-Aktionsfeld wie ein anderer Druiden gestellt werden, ohne einen zweiten Druiden zu den Wurzeln der Eiche zu schicken.



Einsiedler (Umhang): Einsiedler fühlen sich zu den heiligen Orten der Wälder hingezogen. Der Einsiedler besitzt ein eigenes Ruhfeld (). Deswegen nehmen sie keine anderen Ruhfelder ein, und während sie sich auf dem Ruhfeld befinden, gelten sie als aktiv und stehen zur Verfügung.



Uralte sind nur verfügbar, wenn das Trankplättchen „Der Auserwählte der Eiche“ im Spiel ist.



Uralte (Geweiht): Uralte sind von der Magie der Eiche durchdrungen und praktisch unsterblich. Dein Uralter hat alle Spezialfähigkeiten aller anderen Altdruiden. Sobald du den Trank gebraut hast, mit dem du einen Druiden zu einem Uralten aufwerten darfst, legst du den Uraltenplan links neben dein Spielertableau. Es hat ein spezielles Ruhfeld (um den Einsiedler nachzuahmen) und einen Platz für eine Kreatur und eine Schrein- / Menhirkarte (um den Barden nachzuahmen). Der Uralte kann mehrere Druiden-Spezialfähigkeiten in während einer Aktion nutzen.



4. Tränke

Stufe I

Stufe III


	Inspiration (1 Eichel + 1 beliebige Zutat): Werte einen deiner Druiden zu einem Altdruiden auf.
	Blitz von Taranis (1 Blaubeere + 1 beliebige Zutat): Lade bis zu 2 deiner Artefakte 2x auf, indem du sie um 2 Felder gegen den Uhrzeigersinn drehst, sodass sie häufiger verwendet werden können. Bereits umgedrehte Artefakte können nicht wieder aufgeladen werden. Dies führt nicht dazu, dass du die SP, die jetzt horizontal mit deinem Spielertableau ausgerichtet sind, erneut erhältst oder verlierst.
	Geschenk der Natur (1 Rinde + 1 beliebige Zutat): Verschiebe kostenlos entweder einen deiner Kartenlimit-Marker 2x oder beide Kartenlimit-Marker je 1x.
	Lugh's Berührung (1 Pilz + 1 beliebige Zutat): Nutze ein beliebiges aktives Artefakt (das dir oder einem anderen Spieler gehört), ohne eine seiner Ladungen zu aufzubrauchen. Führe die Aktion aus, aber dreh das Artefakt nicht im Uhrzeigersinn und platziere keinen Druiden.
	Belenos' Segen (1 Wurzel + 1 beliebige Zutat): Löse ein Sonnwendfest nur für dich aus. Dein SP-Marker muss nicht hinter dem Sonnenmarker liegen. Bewege den Sonnenmarker nicht.

	Gebogenes Holz (2 Eicheln + 1 Rinde): Bewege deine Druiden 1 Schritt auf jedem Eichenzweig. Dies darf der erste Schritt von den Wurzeln sein und darf auch nur teilweise ausgeführt werden, wenn du keine Bewegungen auf allen 3 Zweigen durchführen kannst. Du darfst dich nicht auf das letzte Feld bewegen, wenn es in einer vorherigen Runde besetzt wurde.
	Tierischer Begleiter (2 Blaubeeren + 1 Pilz): Durchsuche den Kreaturenstapel nach einer beliebigen Kreaturenkarte und leg sie auf einen freien Platz unterhalb deines Spielertableaus. Misch den Stapel, bevor du ihn zurücklegst.
	Geschenk der Götter (2 Rinden + 1 Wurzel): Durchsuche den Artefaktstapel nach einem beliebigen Artefakt und bringe es neben deinem Spielertableau ins Spiel. Wenn du diesen Trank zum ersten Mal braust, darfst du zusätzlich eine Artefakterweiterung nehmen und deinem Spielertableau hinzufügen. Für den Rest des Spiels darfst du bis zu 3 aktive Artefakte haben. Mische den Artefaktstapel, bevor du ihn zurücklegst.
	Auserwählter der Eiche (1 Eichel + 2 Pilze): Werte einen deiner Druiden zum Uralten auf. Da du von jedem Altdruiden nur 1 haben darfst, darfst du diesen Trank nur 1x brauen.
	Das Herz der Eiche (1 Blaubeere + 2 Wurzeln): Nimm deine „Das Herz der Eiche“-Sonderaktionskarte und füge sie deiner Hand hinzu. Du kannst nur 1 „Das Herz der Eiche“-Moot-Karte haben, also darfst du diesen Trank nur 1x brauen.

Stufe II

	Runenmacht (1 Eichel + 1 Blaubeere): Baue einen Menhir, indem du 6 Ressourcen deiner Wahl zahlst.
	Dryade beschwören (1 Blaubeere + 1 Rinde): Bewege dich auf 1 Eichenzweig bis zu 2 Schritte vor. Du erhältst nicht den SP-Bonus deines ersten Schritts; aber wenn du bei deinem ersten Schritt an einem Sonnenplättchen vorbeikommst, führst du dieses und alle Festbelohnungen aus dem ersten Schritt aus, bevor du weiter vorgehst.
	Arduinna's Gunst (1 Rinde + 1 Pilz): Bewege 1 deiner Druiden 1 Schritt auf einem beliebigen Eichenzweig. Dein Druide darf auf das letzte Feld ziehen, auch wenn es bereits gesperrt ist.
	Erneuerung (1 Pilz + 1 Wurzel): Führe eine Aktion auf einer beliebigen Moot-Karte aus, die du in dieser Phase bereits gespielt hast. Du musst dafür keine weiteren Ressourcen zahlen oder neue Druiden einsetzen.
	Blüte (1 Eichel + 1 Wurzel): Bewege 1 deiner Ressourcenmarker bis zum Ende seiner Leiste (Feld 9).

Auf den Spielplan gedruckt

	Finsterwald-Trank: Du darfst 1 der 3 Optionen pro Nutzung brauen: 3 unterschiedliche Zutaten = 3 SP. 4 unterschiedliche Zutaten = 5 SP. 5 unterschiedliche Zutaten = 7 SP.
---	---




5. Artefaktplättchen

Nr	Illustration	Effekt	Nr	Illustration	Effekt
1		Mondstein-Halskette: Erhalte 6 Federn. Alle überschüssigen Federn gehen verloren.	7		Geweihekopfschmuck: Werte einen deiner Druiden zu einem Altdruiden auf. Ersetze den normalen Druiden wie bei einer Kartenaktion.
2		Arduinnas Anhänger: Erhalte 6 Misteln. Überschüssige Misteln gehen verloren.	8		Goldener Kessel: Braue einen Trank mit 1 Zutat weniger als erforderlich. Mindestens 1 Zutat.
3		Beutel mit Runensteinen: Erhalte 6 Runen. Alle überschüssigen Runen gehen verloren.	9		Goldene Sichel: Ziehe 3 Zutaten aus dem Kranichbeutel.
4		Büste von Cernunnos: Du darfst eine Kreaturenkarte aus der Auslage nehmen und sofort spielen. Du musst in deiner Auslage Platz für die Karte haben, um diese Fähigkeit zu nutzen.	10		Füllhorn: Tausche eine beliebige Menge einer einzelnen Ressourcenart gegen die gleiche Menge +3 einer anderen einzelnen Ressourcenart (X zu Y + 3).
5		Wyrtholz-Former: Nimm und platziere eine Schreinkarte. Du musst in deiner Auslage Platz für die Karte haben, um diese Fähigkeit zu nutzen.	11		Ring des Propheten: Führe eine Aktion auf einer beliebigen Moot-Karte aus, die du in dieser Phase bereits gespielt hast. Du musst dafür keine weiteren Ressourcen zahlen oder neue Druiden einsetzen.
6		Carnyx: Führe eine Eichen-Aktion kostenlos aus. Gib keine Ressourcen aus.	12		Schild von Toutatis: Erhalte 2 SP.

6. Kreaturenkarten

Kreaturenkarten bleiben im Spiel und können jedes Mal angewendet werden, wenn sie anwendbar sind. Wenn eine Phase oder Aktion angegeben ist, darfst du die Karte nur während dieser Phase oder Aktion nutzen.

Nr	Illustration	Effekt	Nr	Illustration	Effekt
1		Slúagh na Marbh: <u>Dauerhaft:</u> Du darfst jederzeit Federn in Misteln oder Runen tauschen.	6		Each-uisge: <u>Dauerhaft:</u> Du darfst jedes Tempelfeld als 3-Steine-Feld behandeln.
2		Bodach: <u>Dauerhaft:</u> Du darfst jederzeit Misteln in Federn oder Runen tauschen.	7		Cù-sith: <u>Federtempel-Aktion:</u> Du darfst zusätzlich zur Tempelaktion 1 weitere Feder zahlen, um die Eichenaktion auszuführen. Es ist keine weitere Zahlung erforderlich.
3		Selkie: <u>Dauerhaft:</u> Du darfst jederzeit Runen in Federn oder Misteln tauschen.	8		Buggane: <u>Misteltempel-Aktion:</u> Du darfst zusätzlich zur Tempelaktion 1 weitere Mistel zahlen, um die Eichenaktion auszuführen. Es ist keine weitere Zahlung erforderlich.
4		Boggart: <u>Dauerhaft:</u> Du darfst jedes Tempelfeld als 1-Stein-Feld behandeln.	9		Yan-Gant-Y-Tan: <u>Runentempel-Aktion:</u> Du darfst zusätzlich zur Tempelaktion 1 weitere Rune zahlen, um die Eichenaktion auszuführen. Es ist keine weitere Zahlung erforderlich.
5		Dobhar-Chù: <u>Dauerhaft:</u> Du darfst jedes Tempelfeld als 2-Steine-Feld behandeln.	10		Ceiliog Lugus: <u>Morgengrauen:</u> Erhalte 2 Federn.

Nr	Illustration	Effekt	Nr	Illustration	Effekt
11		Korrigan: Morgengrauen: Erhalte 2 Misteln.	24		Ghillie Dhu: Passen und Zutaten sammeln: Du kannst eine beliebige Zutat aus dem Kranichbeutel wählen, anstatt eine Zutat aus dem Wald zu sammeln. Wenn du dies tust, wirf 1 Zutat deiner Wahl aus dem Wald ab.
12		Pixie Queen: Morgengrauen: Erhalte 2 Runen.	25		Einhorn: Passen und Zutaten sammeln: Du darfst Zutaten sammeln, ohne einen passiven Druiden in den Wald zu schicken. Du musst keinen verfügbaren Druiden an den Wurzeln haben, um Zutaten zu sammeln.
13		Aos Si: Morgengrauen: Ziehe 1 Zutat aus dem Kranichbeutel.	26		Fachan: Menhir bauen: Zahle 3 beliebige Ressource weniger.
14		Aonbharr: Sonnwendfest: Erhalte 1 zusätzliche Ressource von jeder Ressourcenart, die du erhältst. Kann 1 zusätzliche Ressource aller 3 Arten sein, wenn du alle 3 während des Festivals erhältst.	27		Glaistig: Einen Schrein / Menhir nehmen: Du darfst zusätzlich eine Zutat aus dem Wald sammeln, ohne einen passiven Druiden einzusetzen.
15		Bugul Noz: Sonnwendfest: Erhalte 2 Ressourcen deiner Wahl (gleicher Art), auch wenn du nicht berechtigt bist, am Fest teilzunehmen.	28		Leanan sídhe: Einen Druiden rekrutieren (in einen Aktiven umwandeln): Du darfst zusätzlich eine Zutat aus dem Wald sammeln, ohne einen passiven Druiden einzusetzen.
16		Caoineag: Beliebige Tempelaktion: Zahle 1 Ressource weniger.	29		Tarw Cernunnos: Artefakt nutzen: Erhalte jedes Mal 1 SP, wenn ein Artefakt aktiviert wird (sogar mit Lughs Berührung).
17		Clurichaun: Einen Trank brauen: Nimm 1 eingesetzte Zutat deiner Wahl zurück. Du musst sie zur Bezahlung haben, darfst sie aber sofort wieder zurücknehmen.	30		Der Unselie Hof: Kartenlimit-Marker versetzen: Zahle 2 Ressourcen weniger.
18		Fear Dearg: Einen Trank brauen: Du darfst 2 Ressourcen deiner Wahl zahlen, um 1 beliebige Zutat zu ersetzen. Du darfst dies so oft tun, wie du möchtest.	31		Gancanagh: Dauerhaft: Bietet 2 zusätzliche Ruhfelder, um Druiden zu platzieren, wenn sie in der Dämmerung nach Hause zurückkehren.
19		Abhartach: In deinem Zug: Du darfst 1 Zutat zahlen, um 1 Ressource deiner Wahl zu erhalten. Lege die Zutat zurück in den Kranichbeutel. Du darfst dies so oft tun, wie du möchtest.	32		Der Seelie-Hof: 1x sofortige Nutzung: Wähle einen Trank aus den unbenutzten Tränken in der Schachtel und leg ihn für den Rest des Spiels auf diese Karte. Du bist der einzige Spieler, der diesen Trank brauen darf.
20		Fear Gorta: Kreaturenkarte nehmen: Du darfst 2 Ressourcen weniger bezahlen. Gilt nicht für diese Karte.	33		Pùca: Dauerhaft: Fügt 2 zusätzliche Kreaturenkarten-Felder hinzu. Diese Karte bleibt im Spiel und belegt weiterhin 1 Feld.
21		Cailleach: Kreaturenkarte nehmen: Anstatt eine Karte aus der Auslage zu nehmen, darfst du dir die obersten 6 Kreaturenkarten des Stapels ansehen und 1 auswählen. Mische und lege die 5 nicht gewählten Karten unter den Stapel. Wenn du dir die obersten 6 Karten ansiehst, musst du 1 davon wählen.	34		Carw Gwyn: 1x Nutzung: Verliere 3 SP, wenn du diese Karte nimmst. Wirf sie ab, um 6 SP zu erhalten. Kann gespielt, aber auch zurückgehalten, und wenn gewünscht, taktisch verwendet werden, auch während der Schlusswertung.
22		Fuath: Dauerhaft: Beliebige Druiden dürfen für ein Sonderaktionsfeld verwendet werden, auch wenn es normalerweise Altdruiden erfordert.	35		Ellén Trechend: 1x sofortige Nutzung: Erhalte 5 SP. Die Karte nimmt immer noch einen Kartenplatz ein, hat aber keine weitere Wirkung.
23		Groac'h: Dauerhaft: Deine Altdruiden dürfen immer auf einem Aktionsfeld im Tempel eingesetzt werden, auf dem ein anderer Druide steht, ohne dass du einen zweiten Druiden zu den Wurzeln der Eiche schicken musst (Als ob du ein Krallenmeister wärst).			

7. Ikonografie

	Erhalte die abgebildete Anzahl		Feder		Schrein		Federzweig
	Erhalte zusätzlich die abgebildete Anzahl		Mistel		Menhir		Mistelzweig
	Zähle die abgebildete Anzahl		Rune		Druide		Runenzweig
	Reduziere die Kosten wie abgebildet		Artefakt		Altdruide		Zweig deiner Wahl
	Zähle		Zutat		Erdruide		Gesperrtes Feld
	Wenn... dann...		Rinde		Barde		1-Stein-Tempel
	Bewege/Drehe/Erhalte		Wurzel		Ovat		2-Steine-Tempel
	Im Uhrzeigersinn		Blaubeere		Krallenmeister		3-Steine-Tempel
	Schiebe/Bewege		Eichel		Einsiedler		"Das Herz der Eiche"-Steintempel
	Umwandeln		Pilz		Uralter		Aktionsfeld
	Erneut ausführen/Erneuern		Zutatenwald		Grundeinkommen		Aktionsfeld für Altdruiden
	Tauschen		Trank		Einkommen beim Sonnenwendfest		Ruhefeld für Druiden
	Umdrehen		Kreaturenkarte		Sonnenwende		Ruhefeld für Druiden und Altdruiden
	Oder		Moot-Karte		Sonnenmarker		Siegpunkte
	Je/Von		"Das Herz der Eiche"-Moot-Karte		Kartenlimit-Marker		Erinnerung, den Finsterwald-Trank am Ende des Spiels 1x brauen zu dürfen
	Erlaubt/Abgeschlossen		Wurzeln der Eiche				Rundenmarker
	Nicht erlaubt / Entfernen						Startspieler-Marker
	Ansehen						Du
	Kranichbeutel						Ein anderer Spieler