



DER SPIELABLAUF

1. Die Druiden müssen zunächst das *Zentrum des Steinkreises* verlassen. Wenn Sie an der Reihe sind, *setzen Sie Ihren Druiden auf eines der Felder „Drudenfuß“* - nur über diese Felder kann das Zentrum betreten und verlassen werden!
2. Sie würfeln und ziehen danach Ihre Spielfigur. *Werfen Sie beide Würfel!* Da Sie zu Beginn des Spieles nur über eine Spielfigur verfügen - *Ihren Druiden* - suchen Sie sich einen der Würfel aus und *ziehen mit Ihrem Druiden*. Der *zweite Würfel wird erst* berücksichtigt, wenn Sie über zwei oder mehr Spielfiguren verfügen - *siehe Punkt 4*.
Was die Symbole auf den Würfeln *bedeuten*, finden Sie im Abschnitt „*Würfelsymbole*“ erklärt!
3. Das Feld, *auf dem Ihr Druide landet*, bestimmt, *was weiter geschieht*. Die Bedeutung der *einzelnen Felder* ist im Abschnitt „*Die Spielplan-Felder*“ erklärt. Sind die entsprechenden Anweisungen *ausgeführt*, *endet Ihr Zug*. Landet Ihr Druide auf einem leeren Feld, so ist Ihr Zug sofort *beendet und der nächste Spieler ist an der Reihe*.
4. Wenn Sie über zwei oder mehr Spielfiguren *verfügen ...*
Sobald Sie zusätzlich einen oder *mehrere Geister befehligen*, können Sie die *gewürfelten Symbole* beliebig auf Ihre Figuren verteilen. So kann man zum Beispiel zwei Geister *bewegen oder auch einen Geist und den Druiden*. Natürlich müssen Sie die Anweisungen der beiden Felder befolgen, auf denen Ihre Spielfiguren landen!
5. Besonderheiten beim Bewegen:
 - *Auf jedem Feld der Steinkreise* dürfen maximal 2 Spielfiguren stehen.
 - Geister dürfen *übersprungen werden*, Druiden nicht.
 - Zieht ein Druide auf ein Feld zu einem anderen Druiden, so darf der Neankömmling einen Kartentausch verlangen: Er zieht eine oder zwei Karten aus der verdeckten Hand des *anderen* Druidenspielers und gibt ihm entsprechend viele seiner Karten ab.
6. Die Abstimmung über den Sieg eines Kultes.
Sobald fünf Spielfiguren auf dem „*Platz der Entscheidung*“ (im *Zentrum des Spielplans*) stehen, kommt es sofort zur „*Abstimmung*“.
Dabei wird entschieden, welcher Kult den Wettbewerb für sich entscheidet.

7. Die Punktwertung.

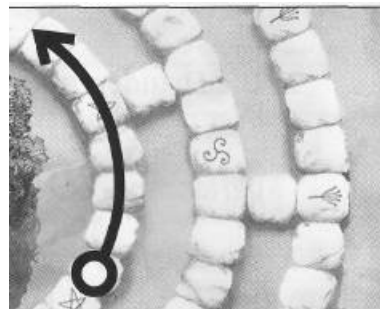
Danach *folgt die Punktwertung*. Dabei werden nur die Punkte berücksichtigt, die aus dem siegreichen Kult kommen. Wer die meisten Punkte erhält, wird Oberdruide und gewinnt das Spiel.

DIE WÜRFELSYMBOLE Zeigt der Würfel eine Augenzahl (1-6), so bewegt der Spieler eine seiner Figuren um die entsprechende Anzahl der Felder weiter. Die Zugrichtung kann *frei* gewählt werden, aber die *gewürfelte* Augenzahl *muß* vollständig au/gebraucht werden.



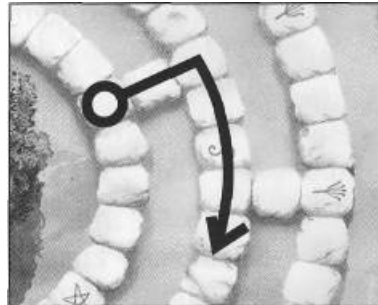
Zeigt der Würfel eine *Gerade* (Linie), so *muß* der Spieler eine seiner Figuren in eine Richtung *bewegen*; *abbiegen* ist nicht erlaubt.

Beispiel:



Zeigt der Würfel einen *Knick*, so *muß* die gewählte Spielfigur in ihrer Bewegung einmal *abbiegen*. Vor und nach dem Abbiegen darf die Spielfigur beliebig weit *ziehen*.

Beispiel:



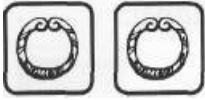
Zeigt der Würfel einen *Doppelknick*, so *muß* die gewählte Spielfigur in ihrer Bewegung zweimal *abbiegen*. Vor und nach jedem Abbiegen darf die Spielfigur beliebig weit *ziehen*.

Beispiel:





Zeigt (nur) einer der Würfel einen Ring, so hat *erfür die Bewegung* keinerlei Bedeutung. Es gilt das Symbol in der Mitte des Ringes.



Zeigen *beide* Würfel den Ring, so kann der Spieler zwischen „normaler Bewegung“ und „magischer Bewegung“ wählen!

Normale Bewegung

Der Spieler beachtet die Ringe nicht, er befolgt die Anweisungen der *anderen* Symbole auf den Würfeln.

Magische Bewegung

Der Spieler darf seinen Druiden nicht *bewegen*, statt dessen kann er wählen:

- Er zieht zwei Karten vom Stapel. Oder:
- Er *versetzt einen* beliebigen Geist auf den Feldern des Steinkreises.

Die Spielfiguren *bewegen* sich während des Spieles auf den Feldern der drei Steinkreise. Im *Zentrum* befindet sich der „Platz der Entscheidung“, auf dem die Druiden ihren Wettstreit beginnen und *beenden*.



Drudenfuß

Über *diese* Felder verlassen Druiden das *Zentrum* (den „Platz der Entscheidung“) und *betreten ihn auch wieder*.

ACHTUNG:

Jede Spielfigur, die während des Spieles (nicht beim Start) auf einem Drudenfuß landet, *muß sofort auf den „Platz der Entscheidung“* gestellt werden. Im *weiteren Spielverlauf darf sie nicht mehr bewegt* werden.



Geisterfeld

Landet eine Spielfigur (Geist oder Druide) auf *einem* solchen Feld, darf der Spieler wählen:

- a) Er darf einen beliebigen Geist herbeirufen.
Der Spieler nimmt die Geisterfigur vom Platz der Geister und setzt sie auf das Feld neben seine *rufende* Spielfigur. Als *Zeichen, daß er* diesen Geist kontrolliert, erhält er die große Geisterkarte, die er offen vor sich ablegt.
- b) Er *darf einen* beliebigen Geist vertreiben.
Der Spieler nimmt eine beliebige Geisterfigur von einem Feld des Steinkreises und setzt ihn nach außen auf den „Platz der Geister“. Verliert dadurch ein Spieler die Kontrolle über diesen Geist, muß er seine Geisterkarte auf den Stapel zurücklegen.



Pflanzenfeld

Landet eine Spielfigur auf einem Pflanzenfeld, so zieht der Spieler die oberste Karte vom verdeckten Stapel. Ausnahme: Für den Zwergenkönig gibt es immer zwei Karten.

WICHTIG:

Landet eine Spielfigur auf einem Feld und der Spieler kann dadurch *mehrere* Aktionen *ausführen*, so *muß er sich für eine* davon entscheiden: Es darf immer nur eine Aktion *ausgeführt* werden!

Beispiel: Trifft ein Druide auf einem Pflanzenfeld auf einen *fremden Geist*, so *muß er sich* entscheiden, ob er eine Karte zieht oder ob er die Kontrolle über diesen Geist übernimmt.

DIE BEDEUTUNG DER KARTEN

Der *verdeckte* Kartenstapel enthält Zauber- und Pflanzenkarten. *Aufgenommene* Zauberkarten halten die Spieler *verdeckt in der Hand*. Werden Zauberkarten ausgespielt, so müssen sie *offen auf einen separaten Ablagestapel gelegt werden*. Ist der *verdeckte* Stapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und bildet den neuen Kartenstapel.

DIE ZAUBERKARTEN



Die Einsatzmöglichkeiten *ergeben* sich aus den au/gedruckten Texten. Zum Teil können sie während des Spieles eingesetzt *werden* (beispielsweise um Aktionen *anderer* Spieler zu verhindern), zum Teil *werden sie bis zur* Abstimmung bzw. Wertung aufbewahrt.

DIE PFLANZENKARTEN



Pflanzenkarten gibt es sowohl für den Mond- als auch für den Sonnenkult. Die au/gedruckten Punkte sind nur *für die* Punktwertung am Ende des Spieles von Bedeutung.

WICHTIG:

Punkte *bringen nur die* Pflanzenkarten des siegreichen Kultes. Gewinnt zum Beispiel der Sonnenkult, so zählen nur die Pflanzenkarten des Sonnenkultes.

DER ZAUBERTRANK

Die Misteln *tragen die* Symbole beider Kulte, sie können deshalb auch *für beide Kulte* Punkte bringen. Eine Mistelkarte allein bringt keine Punkte - der *aufgedruckte* Bonuswert von 30 Punkten gilt nur *für den* kompletten „Zaubertrank“ - *siehe* nächster Abschnitt. Die Karte „Tollkirsche“ bringt am Ende des Spieles ihrem Besitzer 20 Minuspunkte ein.

Gelingt es einem Spieler, am Ende des Spieles einen kompletten *Zaubertrank zu besitzen*, so erhält er *dafür*

- 60 Punkte bei der Wertung und
- 1 Stimme zusätzlich bei der Abstimmung.

Die 60 Punkte *setzen sich wie folgt* zusammen: Drei *verschiedene* Pflanzenkarten eines Kultes mit den Werten 5, 10 und 15 - zusammen 30 Punkte. Plus 30 Bonuspunkte *für die* Mistelkarte. Wie *gesagt*, eine Mistelkarte allein ist wertlos.

Beispiel der Zusammensetzung eines Sonnenzaubertranks:



DIE GEISTERKARTEN

Die *Geisterkarten* erhält ein Spieler nur, wenn er einen Geist befehligt. Die Geisterkarte wird *offen vor dem Spieler auf den Tisch gelegt*. Besonderheiten zeichnen die beiden folgenden Geister aus:



Der Zwergenkönig

- Der Zwergenkönig bringt seinem Besitzer immer *zwei* Pflanzenkarten ein, wenn seine Spielfigur auf einem Pflanzenfeld landet.
- Steht der Zwergenkönig *auf dem* „Platz der Entscheidung“, so stimmt er mit seiner einen Stimme bei der Abstimmung *für den Kult, den sein Besitzer auswählt*.
- Bei der Wertung bringt der Zwergenkönig keine (0) Punkte ein.



Die Morrigan

- Wird die Morrigan zu einem Druiden auf das Feld *gesetzt, so* stiehlt sie ihm sofort eine oder zwei Karten. Der Besitzer der Morrigan zieht diese Karten verdeckt aus der Hand des Druidenbesitzers.
- Danach geht die Morrigan in den Besitz des Spielers über, auf dessen Feld sie steht; die Karte wechselt also zum neuen Besitzer.
- Zieht aber ein Druiden auf das Feld der Morrigan, so nimmt er sie in Besitz, ohne *daß die* Morrigan eine Aktion ausführen kann (das Stehlen entfällt).
- Wer beim Ende des Spieles die Morrigan besitzt, erhält 20 Punkte abgezogen.
- Die Morrigan darf nicht auf den „Platz der Entscheidung“ *ziehen*.

DIE ABSTIMMUNG

Sobald *fünf* Spielfiguren zusammen auf dem „Platz der Entscheidung“ stehen, folgt *sofort die* „Abstimmung“. Zur Erinnerung: Um den „Platz der Entscheidung“ *betreten zu können*, muß eine Spielfigur *genau auf einem Feld* „Drudenfuß“ landen - sie zieht dann sofort weiter auf den „Platz der Entscheidung“.

Reihum *gibt jeder* Spieler seine Stimme(n) *für einen der* beiden Kulte ab; es beginnt der Spieler, der die *fünfte Figur auf den* „Platz der Entscheidung“ gebracht hat.

Die Spieler verfügen über die folgenden Stimmen:

1 Druiden = 3 Stimmen für einen der *beiden Kulte*
1 Geist = 1 Stimme für seinen *eigenen Kult*
Zwergenkönig = 1 Stimme für einen der *beiden Kulte*

Zusätzliche Stimmen gibt es für:

1 kompletten Zaubertrank = 1 Stimme

1 Magisches Bild = 1 Stimme

Teutates = verdoppelt die Stimme eines *eigenen* Geistes

Lug = verdoppelt die Stimme eines *eigenen* Geistes

Der Kult, auf den die meisten Stimmen entfallen, ist der siegreiche Kult. Dieser Kult wird den *neuen* Oberdruiden stellen.

Kommt es zu *einem* Gleichstand, folgt *sofort ein zweiter Wahlgang*. Dabei besitzt jede Figur *auf dem* „Platz der Entscheidung“ eine *einzig*e Stimme. Stimmenthaltungen sind nicht erlaubt, Zusatzstimmen gelten nicht.

Alle Spieler *nehmen an der* Schluß-Wertung teil. Dabei *zählen aber nur die* Punkte, die aus Karten des siegreichen Kultes kommen.