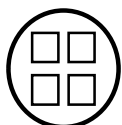


Es wird im Uhrzeigersinn immer je 1 Zug gespielt ohne Startspielerwechsel.
Ein Spielzug besteht aus 7 Schritten. PP = Prestige-Punkte.

1a) PRÜFE zunächst, ob du die Kosten einer Würfel-Platzierung bezahlen kannst/willst und ob du noch mind. 1 Würfel besitzt bzw. nutzen willst.

Wenn du NICHT* bewegst, ERHALTE 6 Proviant und 1 deiner Würfel vom allgemeinen Vorrat. Liegt dort aber kein Würfel mehr, ERHALTE 2 PP.
Dein Zug endet auf jeden Fall mit der Wahl dieses "Not-Zuges".

1b) BEWEGUNG: SENDE deine Spielfigur auf einen Weg durch den Wald, vom momentanen Kultplatz zu einem beliebigen anderen.



Kultplatz mit 4 Aktions-Feldern.

Es dürfen beliebig viele Spielfiguren dort sein.



Das Betreten eines Kultplatzes oder Durchschreiten eines dunklen (schwarzen) Waldbereichs kostet 1 Proviant.
Man darf nicht im Wald stehen bleiben.
Treppen erlauben kein Abbiegen.

Der 1. Zug eines Spielers erfolgt auf dem Kultplatz, neben den er seine Spielfigur anfangs gestellt hat (Betreten = gratis).

2) EINEN WÜRFEL PLATZIEREN: Jede Würfelfarbe darf max. 1-mal je Kultplatz sein.
SUCHE auf dem Kultplatz, wo deine Figur steht, 1 FREIES Aktions-Feld aus.
SETZE aus deinem persönlichen Vorrat 1 Würfel darauf.
ZAHLE soviel Proviant, wie der Würfel an Augen zeigt.

3) WETTSTREIT: LIEGEN > 1 Würfel am aktuellen Kultplatz?
HÖCHSTE Augenzahl = Besitzer erhält 2 PP.
Patt: Mehr Wissen gilt (ggf. wer oben im Stapel ist).

4) AKTION: FÜHRE die Aktion des Feldes mit deinem Würfel aus.
Du kannst auf Ausführung verzichten, zahlst dennoch Proviant.

5) FEUER: Sind nun alle 2, 3 oder 4 Kultplätze um eine Feuerstelle herum mit je 1 eigenen Würfel belegt, ERHALTE die auf der Feuerstelle abgebildeten 2 - 4 BONI.
DECKE die Feuerstelle dann mit 1 der 16 Feuer-Plättchen ab.

6) DOLMEN: Sind nun durch Platzierung deines Würfels **ALLE Kultplätze besetzt**, die für eine lückenlose KETTE deiner Würfel zwischen den beiden Dolmen derselben Farbe notwendig sind, dann NIMMST du diese Dolmen vom Plan + STELLST sie vor Dir ab.

Alle Kultplätze in der Kette müssen mit Wegen verbunden sein!
Es gilt stets die kürzeste Verbindung.
Du kannst ggf. in einem Zug mehrere Verbindungen werten.

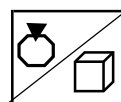


ERHALTE je 2 PP für in der Kette genutzte Würfel.
ERHALTE 8 PP, wenn du die 1. Dolmen-Verbindung in der laufenden Partie geschaffen hast und NIMM 1 beigen Dolmen vom Übersichtsplan.

...
ERHALTE 6 PP, wenn du die 2. Dolmen-Verbindung usw..
ERHALTE 4 PP, wenn du die 3. Dolmen-Verbindung usw..

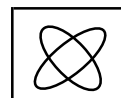
7) DIE HEIL-KRÄUTER: LEGE jetzt evtl. ausgelöste HEILKRÄUTER von deinem großen Tableau neben die passenden Felder deines kleinen Tableaus.

DIE AKTIONEN



PROVANT / WÜRFEL NEHMEN.

NIMM entweder 12 Proviant / 3 beliebige deiner Würfel vom Übersichtsplan. Die Würfel kommen unverändert in deinen Vorrat.
Liegt kein Würfel mehr auf dem Übersichtsplan, ERHALTE 2 PP je zu nehmendem Würfel.



WISSENS-Marker VORRÜCKEN.

Je nach Zahl im Symbol RÜCKE deinen Wissens-Marker 2 oder 3 Schritte vor. Auf einem ggf. besetzten Feld setzt du ihn oben darauf.
Ende der Leiste erreicht: Je nicht abtragb. Schritt: ERHALTE 2 PP
Ist dein Marker im Turm dort, setze den Marker nun nach oben.



SICHEL VORRÜCKEN.

Je nach Zahl im Symbol RÜCKE deine Sichel 2 oder 3 Schritte vor.
Erreicht/passiert sie ein Feld mit 2 Heilkräutern, löst sie diese aus.
Näheres dazu findest du auf Seite 2 der KSR.
Ende der Leiste erreicht: Je nicht abtragb. Schritt: ERHALTE 2 PP

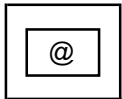
Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 01.11.25

*Der Not-Zug kann also auch freiwillig erfolgen.

AUSLÖSEN von HEILKRÄUTERN:

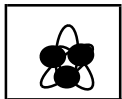
➡ LEGE beide ausgelöste Kräuter-Plättchen von deinem gr. Tableau in die 2 passenden Aussparungen deines kleinen Tableaus. EINES davon LEGST du OFFEN aus, das andere verdeckt.

➡ Das OFFENE Heilkraut ist nun WIRKSAM, das VERDECKTE in der Regel aus dem Spiel. Details findest du ab Seite 9 der Spielregeln.

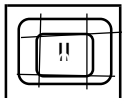
**STEINTAFEL NEHMEN:**

NIMM 1 beliebige der 12 Steintafeln neben dem Orakelplatz. LEGE sie offen vor dir aus.

ERmit je 1 eigenen Würfel belegt, ERHALTE die auf der RECHTS von der genommenen Steintafel abgebildet sind. ERSETZE die genommene Steintafel vom Vorrat.

**MISTELN NEHMEN und BENUTZEN:**

NIMM die auf dem Aktionsfeld abgebildete Anzahl (1 - 3) an Mistel-Plättchen aus dem allg. Vorrat und lege sie vor dir ab. ZUDEM darfst du NUR JETZT Mistel-Plättchen ausgeben, um damit ZAUBERTRÄNKE zu brauen (1 - 2mal).

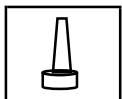
**AMULETT BESTÜCKEN:**

NIMM 1 beliebigen EDELSTEIN vom Übersichtsplan und LEGE ihn auf dein Amulett. Belege zunächst das LINKE Feld mit dem selben Schriftzeichen, das auf dem Aktions-Feld abgebildet ist. Machst du erneut eine Aktion mit diesem Schriftzeichen, dann lege den neuen Edelstein auf das RECHTE Feld.

I / II / III

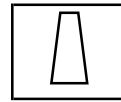
Nur 1 Edelstein je SORTE darf auf deinem Amulett sein.

Der MULTIPLIKATOR auf dem Aktions-Feld mit deinem Würfel gibt an, wie oft du den Bonus (Seite 8) des Edelsteins nehmen darfst.

**MENHIR ERRICHTEN:**

NIMM 1 beliebigen deiner Menhire von deinem Tableau und STELLE ihn neben deine Spielfigur. Dort, neben diesem Kultplatz, verbleibt er. NIMM den BONUS, der unterhalb des Menhirs auf deinem großen Tableau angegeben ist.

DANACH NIMM alle BONI, die unterhalb deiner bereits entfernten Menhire (inkl. auch mit gerade entfernten) angegeben sind.

**STELE ERRICHTEN:**

NIMM 1 beliebige deiner STELEN von deinem Tableau und STELLE sie neben deine Spielfigur, wo sie verbleibt.

NIMM den BONUS, wie RECHTS neben der Stele angegeben ist.

Der Augenwert deines Würfels hat nun Auswirkungen:

- a) <

Spielhilfe: The druids of Edora

1a) PRÜFE zunächst, ob du die Kosten einer Würfel-Platzierung bezahlen kannst/willst und ob du noch mind. 1 Würfel besitzt bzw. nutzen willst.

Wenn du NICHT* bewegst, ERHALTE 6 Proviant und 1 deiner Würfel vom allgemeinen Vorrat. Liegt dort aber kein Würfel mehr, ERHALTE 2 PP. Dein Zug endet auf jeden Fall mit der Wahl dieses "Not-Zuges".

1b) BEWEGUNG: SENDE deine Spielfigur auf einen Weg durch den Wald, vom momentanen Kultplatz zu einem beliebigen anderen.



Das Betreten eines Kultplatzes oder Durchschreiten eines dunklen (schwarzen) Waldbereichs kostet 1 Proviant. *Man darf nicht im Wald stehen bleiben.*

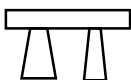
2) EINEN WÜRFEL PLATZIEREN: Jede Würfelfarbe darf max. 1-mal je Kultplatz sein. SUCHE auf dem Kultplatz, wo deine Figur steht, 1 FREIES Aktions-Feld aus. SETZE aus deinem persönlichen Vorrat 1 Würfel darauf. ZAHLE soviel Proviant, wie der Würfel an Augen zeigt.

3) WETTSTREIT: LIEGEN > 1 Würfel am aktuellen Kultplatz? HÖCHSTE Augenzahl = Besitzer erhält 2 PP. *Patt: Mehr Wissen gilt (ggf. wer oben im Stapel ist).*

4) AKTION: FÜHRE die Aktion des Feldes mit deinem Würfel aus. *Du kannst auf Ausführung verzichten, zahlst dennoch Proviant.*

5) FEUER: Sind nun alle 2, 3 oder 4 Kultplätze um eine Feuerstelle herum mit je 1 eigenen Würfel belegt, ERHALTE die auf der Feuerstelle abgebildeten 2 - 4 BONI. DECKE die Feuerstelle dann mit 1 der 16 Feuer-Plättchen ab.

6) DOLMEN: Sind nun durch Platzierung deines Würfels **ALLE Kultplätze besetzt**, die für eine lückenlose KETTE deiner Würfel zwischen den beiden Dolmen derselben Farbe notwendig sind, dann NIMMST du diese Dolmen vom Plan + STELLST sie vor Dir ab.



ERHALTE je 2 PP für in der Kette genutzte Würfel. ERHALTE 8 PP, wenn du die 1. Dolmen-Verbindung in der laufenden Partie geschaffen hast und NIMM 1 beigen Dolmen vom Übersichtsplan. ERHALTE 6 PP, wenn du die 2. Dolmen-Verbindung usw.. ERHALTE 4 PP, wenn du die 3. Dolmen-Verbindung usw..

7) DIE HEIL-KRÄUTER: LEGE jetzt evtl. ausgelöste HEILKRÄUTER von deinem großen Tableau neben die passenden Felder deines kleinen Tableaus.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 01.11.25

Spielhilfe: The druids of Edora

1a) PRÜFE zunächst, ob du die Kosten einer Würfel-Platzierung bezahlen kannst/willst und ob du noch mind. 1 Würfel besitzt bzw. nutzen willst.

Wenn du NICHT* bewegst, ERHALTE 6 Proviant und 1 deiner Würfel vom allgemeinen Vorrat. Liegt dort aber kein Würfel mehr, ERHALTE 2 PP. Dein Zug endet auf jeden Fall mit der Wahl dieses "Not-Zuges".

1b) BEWEGUNG: SENDE deine Spielfigur auf einen Weg durch den Wald, vom momentanen Kultplatz zu einem beliebigen anderen.



Das Betreten eines Kultplatzes oder Durchschreiten eines dunklen (schwarzen) Waldbereichs kostet 1 Proviant. *Man darf nicht im Wald stehen bleiben.*

2) EINEN WÜRFEL PLATZIEREN: Jede Würfelfarbe darf max. 1-mal je Kultplatz sein. SUCHE auf dem Kultplatz, wo deine Figur steht, 1 FREIES Aktions-Feld aus. SETZE aus deinem persönlichen Vorrat 1 Würfel darauf. ZAHLE soviel Proviant, wie der Würfel an Augen zeigt.

3) WETTSTREIT: LIEGEN > 1 Würfel am aktuellen Kultplatz? HÖCHSTE Augenzahl = Besitzer erhält 2 PP. *Patt: Mehr Wissen gilt (ggf. wer oben im Stapel ist).*

4) AKTION: FÜHRE die Aktion des Feldes mit deinem Würfel aus. *Du kannst auf Ausführung verzichten, zahlst dennoch Proviant.*

5) FEUER: Sind nun alle 2, 3 oder 4 Kultplätze um eine Feuerstelle herum mit je 1 eigenen Würfel belegt, ERHALTE die auf der Feuerstelle abgebildeten 2 - 4 BONI. DECKE die Feuerstelle dann mit 1 der 16 Feuer-Plättchen ab.

6) DOLMEN: Sind nun durch Platzierung deines Würfels **ALLE Kultplätze besetzt**, die für eine lückenlose KETTE deiner Würfel zwischen den beiden Dolmen derselben Farbe notwendig sind, dann NIMMST du diese Dolmen vom Plan + STELLST sie vor Dir ab.



ERHALTE je 2 PP für in der Kette genutzte Würfel. ERHALTE 8 PP, wenn du die 1. Dolmen-Verbindung in der laufenden Partie geschaffen hast und NIMM 1 beigen Dolmen vom Übersichtsplan. ERHALTE 6 PP, wenn du die 2. Dolmen-Verbindung usw.. ERHALTE 4 PP, wenn du die 3. Dolmen-Verbindung usw..

7) DIE HEIL-KRÄUTER: LEGE jetzt evtl. ausgelöste HEILKRÄUTER von deinem großen Tableau neben die passenden Felder deines kleinen Tableaus.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 01.11.25