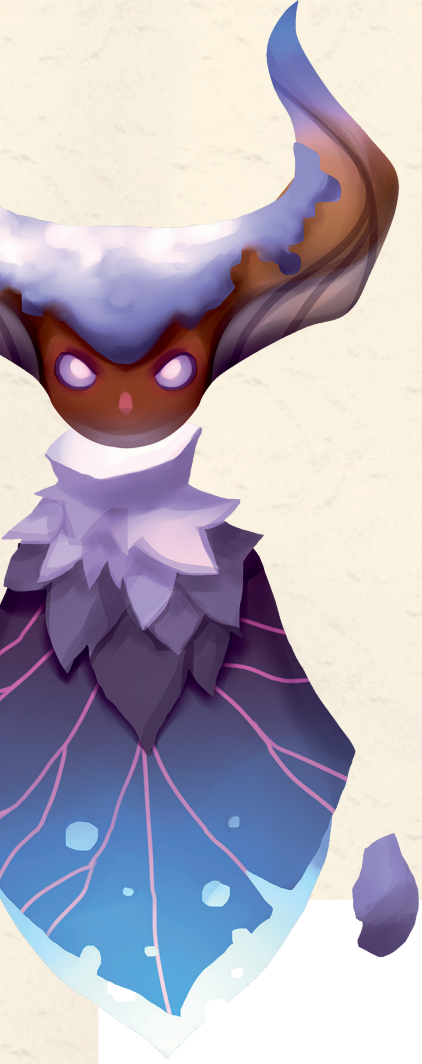


living forest

Ein mystisches Taktikspiel
für 2 bis 4 Naturgeister ab 10 Jahren
von Aske Christiansen

Spielmaterial	2
Spielvorbereitung	4
Spielablauf	6
Ablauf einer Runde	6
A: Tierphase	6
B: Aktionsphase	8
C: Rundenende	13
Spielende	15
Impressum	16

Seit vielen Jahren dient der prächtige, mystische Wald als Quell der Ruhe und des Friedens. Doch nun wird der Geweihte Baum des Waldes von den verheerenden Flammen des Onibi bedroht und benötigt die Hilfe von vier mächtigen Naturgeistern: Frühling, Sommer, Herbst und Winter.

Du spielst einen dieser Naturgeister. Die Tiere des Waldes helfen dir dabei, den Wald zu beschützen. Lösche die Brände, pflanze schützende Bäume oder erwecke Sanki, den altehrwürdigen Wächter des Waldes, um den Kampf gegen den schrecklichen Onibi zu gewinnen. Wähle die beste Taktik, um den Wald zu retten und selbst zu einer Legende zu werden!

Spielmaterial

130 Spielkarten, bestehend aus:

56 Start-Tiere (je 14 pro Naturgeist)

23 Tiere der Stufe 1 (weiße Sonne)

16 Tiere der Stufe 2 (gelbe Sonne)

12 Tiere der Stufe 3 (rote Sonne)

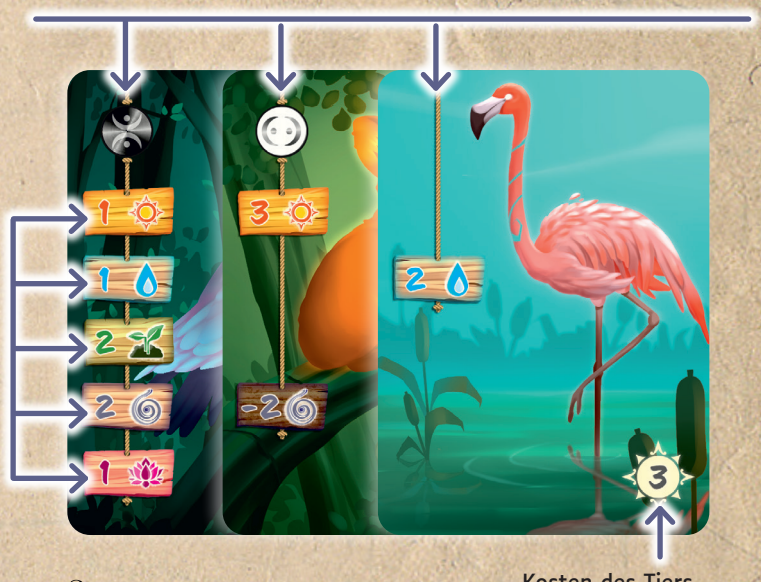
23 Feuer-Warane

Die Tiere des Waldes

Die Tiere des Waldes helfen dir, den Wald zu beschützen. Sie versorgen dich mit unterschiedlichen Elementen. Damit kannst du andere Tiere anlocken, Brände löschen, Bäume pflanzen, dich auf dem Steinkreis bewegen und/oder Heilige Blumen sammeln.

Elemente, um damit Aktionen auszuführen

Es gibt drei Arten von Tieren: Einzelgänger, gesellige Tiere und neutrale Tiere (ohne Symbol).



Kosten des Tiers

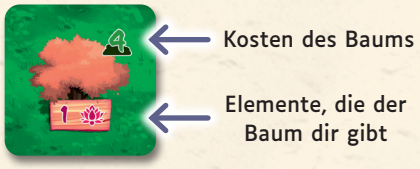
4 Figuren
(je 1 pro Naturgeist)

4 Start-Bäume
(je 1 pro Naturgeist)

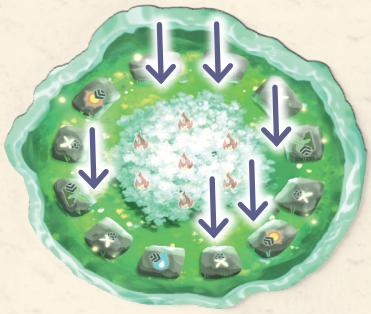
12 Bonus-Plättchen
(je 3 pro Naturgeist:
Flamme, Baum, Heilige Blume)

4 Wald-Spielpläne
(je 1 pro Naturgeist)

Der Spielplan zeigt deinen persönlichen Wald mit deinem Start-Baum in der Mitte.



39 Bäume

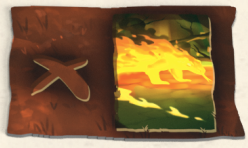


1 Steinkreis-Spielplan

Die abgebildeten Positionen der hellen Figuren bestimmen die Startpositionen der Naturgeister, je nach Anzahl der mitspielenden Naturgeister .

58 Flammen-Plättchen mit unterschiedlichen Werten

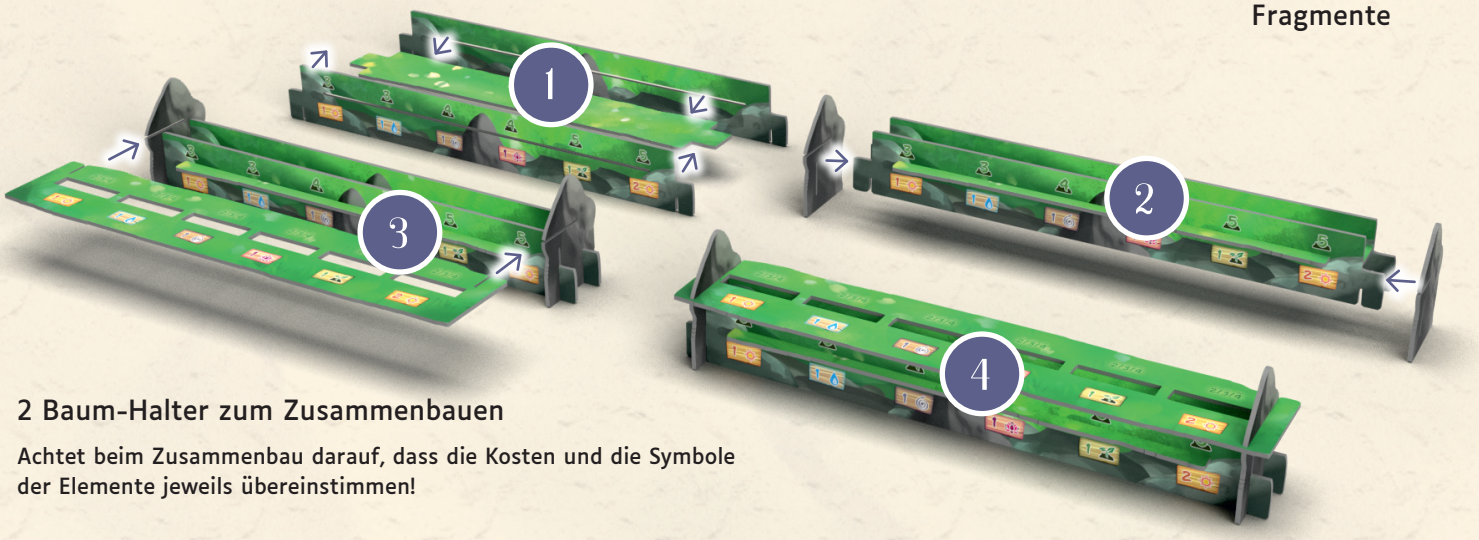
1 Tier-Spielplan



1 Feuer-Waran-Spielplan

1 Geweihter Baum

20 Magie-Fragmente



2 Baum-Halter zum Zusammenbauen

Achtet beim Zusammenbau darauf, dass die Kosten und die Symbole der Elemente jeweils übereinstimmen!

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: **www.pegasus.de/ersatzteilservice**
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus Spiele Team

Spielvorbereitung

1 Wählt alle je einen **Naturgeist** und nehmt euch dazu passend:

- 1 Wald-Spielplan
- 1 Start-Baum
- 3 Bonus-Plättchen
- 1 Figur
- 14 Start-Tiere

Lege deinen **Wald** vor dir ab. Platziere deinen **Start-Baum** auf das entsprechende Feld in der Mitte des Waldes. Lege die **3 Bonus-Plättchen** links neben deinen Wald.

Mische deine **14 Start-Tiere** und lege sie als verdeckten Stapel rechts neben deinen Wald. Dies ist dein **persönlicher Nachziehstapel**.

2 Legt den **Steinkreis** in die Mitte der Spielfläche.

Ermittelt zufällig, wer von euch das Spiel beginnt. Bist du diese Person, dann nimm dir den **Geweihten Baum**.

Betrachte dann die **grünen Symbole** auf dem **Steinkreis**, welche der Anzahl der mitspielenden Naturgeister entsprechen. Eines der Symbole zeigt die helle Figur an der ersten Position . Setze deine **Figur** auf den entsprechenden Stein daneben. Die anderen Naturgeister folgen im Uhrzeigersinn und setzen ihre Figuren entsprechend auf die Steine, neben denen die helle Figur an der zweiten, ggf. dritten und vierten Position abgebildet ist.

3 Legt den **Tier-Spielplan** neben den Steinkreis.

Bildet aus den **Tieren** der Stufen 1 (weiße Sonne), 2 (gelbe Sonne) und 3 (rote Sonne) jeweils einen eigenen Stapel. Mischt dann jeden dieser Stapel und legt ihn auf das entsprechende Feld des Tier-Spielplans. Deckt von jedem Stapel die obersten **4 Tiere** auf und bildet daraus jeweils rechts neben dem entsprechenden Stapel eine Reihe. Diese 12 Tiere bilden den **Tier-Vorrat**.

4 Legt alle **Flammen-Plättchen** als **Vorrat** auf die entsprechenden Felder des Tier-Spielplans, sortiert nach ihren Werten 2, 3, 4.

Nehmt dann **1 Flammen-Plättchen** mit dem **Wert 2** aus dem Vorrat und legt es in die Mitte des **Steinkreises**.

Hier eine beispielhafte Abbildung des Spielaufbaus für das Spiel mit 4 Naturgeistern.

5 Stellt die beiden **Baum-Halter** neben den Steinkreis.

Steckt alle **Bäume** in aufsteigender Reihenfolge ihrer Kosten von links nach rechts in die Halter. (Achtet bei den Kosten 3, 4, 5 darauf, dass die Symbole der Elemente jeweils übereinstimmen.) Dies ist der **Baum-Vorrat**.

Im **Spiel zu dritt** entfernt bitte insgesamt 6 Bäume, und zwar je 1 mit den Kosten 3, 4, 5. Legt diese zurück in die Schachtel.

Im **Spiel zu zweit** entfernt bitte insgesamt 15 Bäume, und zwar je 2 mit den Kosten 3, 4, 5 sowie je 1 mit den Kosten 6, 7, 8. Legt diese zurück in die Schachtel.

Hinweis: Auf den Baum-Haltern findet ihr auch Abbildungen mit der Anzahl der verwendeten Bäume, je nach Anzahl der mitspielenden Naturgeister.

6 Legt den **Feuer-Waran-Spielplan** neben den Steinkreis.

Legt alle **Feuer-Warane** und **Magie-Fragmente** als **Vorrat** auf ihre entsprechenden Felder des Feuer-Waran-Spielplans.

Spielablauf

Du spielst einen Naturgeist und versuchst, den Wald und seinen Geweihten Baum vor den unerbittlichen Attacken des Onibi zu beschützen. Dies gelingt dir auf einem der folgenden Wege:

- Pflanze 12 unterschiedliche Bäume!
- Lösche 12 Brände, um Onibi dauerhaft zu vertreiben!
- Sammle 12 Heilige Blumen, um Sanki zu erwecken, den altehrwürdigen Wächter des Waldes!

Das Spiel läuft über mehrere **Runden**, bis jemand mindestens eines dieser drei Ziele erreicht hat. (Details zum Spielende siehe S. 15.)

In jeder Runde rufst du die Tiere des Waldes zu Hilfe. Sie versorgen dich mit unterschiedlichen **Elementen** ☀, 💧, 🌿, 🌀, 🪷), um dich bei deinen **Aktionen** zu unterstützen.

Ablauf einer Runde

Jede Runde besteht aus 3 unterschiedlichen **Phasen**:

A: Tierphase
B: Aktionsphase
C: Rundenende

A: Tierphase

Bei Spielbeginn hast du bereits ein Team von 14 Tieren, welche jederzeit bereit sind, dir zu helfen.

Führt diese Phase alle **gleichzeitig** aus.

Hinweis: Nur wenn ihr eine Reihenfolge benötigt, zum Beispiel weil ihr kurz vor dem Spielende abwarten wollt, was die anderen machen, dann führt diese Phase nacheinander im Uhrzeigersinn aus. Es beginnt dann der Naturgeist, der den Geweihten Baum hat.

Decke das oberste **Tier** deines persönlichen Nachziehstapels auf und lege es vor dir aus. Wiederhole dies mit weiteren Tieren, **einzeln** und **nacheinander**, bis du entweder freiwillig entscheidest oder dazu gezwungen wirst, das Aufdecken zu beenden (siehe S. 7).

Lege alle aufgedeckten Tiere **versetzt nebeneinander**, sodass alle Symbole links sichtbar bleiben. So entsteht deine persönliche **Tier-Reihe**.

In dem Moment, in dem du ein Tier aufdecken möchtest, aber dein persönlicher Nachziehstapel leer ist, mischst du alle Tiere deines persönlichen Ablagestapels und bildest daraus deinen neuen Nachziehstapel, von dem du dann das Tier aufdeckst.

Hinweis: Während dieser Phase darfst du jederzeit alle Tiere in deinem persönlichen Ablagestapel durchsehen.

Sobald ihr alle das Aufdecken der Tiere beendet habt, endet die Tierphase und ihr beginnt die Aktionsphase.

Die Symbole

Du **darfst** nach dem Aufdecken jedes einzelnen Tiers frei entscheiden, ob du ein weiteres Tier aufdecken oder das Aufdecken für diese Runde beenden möchtest.

Aber: Sobald sich nach dem Aufdecken eines Tiers in deiner persönlichen Tier-Reihe **3 Einzelgänger-Symbole** befinden, musst du sofort mit dem Aufdecken aufhören.

Wichtig: Ein **Geselligkeitssymbol** neutralisiert ein Einzelgänger-Symbol, unabhängig davon, ob das Einzelgänger-Symbol schon ausliegt oder erst später aufgedeckt wird. Somit ist es möglich, mehr als 3 Einzelgänger in derselben Runde aufzudecken, sofern du bereits ein oder mehrere gesellige Tiere aufgedeckt hast. Aber sobald du 3 Einzelgänger-Symbole **mehr** als Geselligkeitssymbole hast, musst du das Aufdecken beenden.

Hinweis: Wenn ein Einzelgänger-Symbol neutralisiert wird, wird nur dieses Symbol neutralisiert, nicht jedoch die Elemente des Tiers! Diese darfst du in der Aktionsphase ganz normal verwenden.

Es ist möglich, dass du während des Spiels Feuer-Warane erhältst, die Diener des Onibi. Feuer-Warane sind Einzelgänger und bringen nur das entsprechende Symbol mit sich, aber keine hilfreichen Elemente.

Die Tiere kommen aus allen möglichen Ecken des Waldes, einige aus den weiten, eisigen Ebenen des Nordens, andere von den tiefen Flüssen des Ostens, wieder andere von den warmen, tropischen Küsten des Südens. Alle haben wertvolle Kräfte, aber einige von ihnen sind sehr stolz und stark, sie treffen nicht gerne auf andere ...

Die Magie-Fragmente

Im Laufe des Spiels ist es möglich, dass du **Magie-Fragmente** erhältst. Diese kannst du während der Tierphase **beliebig oft** einsetzen, und zwar in den folgenden beiden Situationen:

- Unmittelbar nachdem du einen **Feuer-Waran** aufgedeckt hast, darfst du 1 Magie-Fragment abgeben, um den Feuer-Waran **dauerhaft zu vertreiben**. Lege den Feuer-Waran dann **sofort** zurück in den **Vorrat**.
- Unmittelbar nachdem du ein **beliebiges anderes Tier** aufgedeckt hast, darfst du 1 Magie-Fragment abgeben, um dieses Tier **abzulegen**. Lege dieses Tier dann **sofort** auf deinen **persönlichen Ablagestapel**.

Nachdem du ein Magie-Fragment eingesetzt hast, darfst du wie üblich frei entscheiden, ob du ein weiteres Tier aufdecken oder das Aufdecken für diese Runde beenden möchtest.

Lege alle abgegebenen Magie-Fragmente zurück in den Vorrat.

Nachdem Sanki an der Erschaffung dieses herrlichen Waldes beteiligt war, versank er in einen ewigen Schlaf, um die große Weisheit zu erlangen. Er wollte jedoch zumindest Fragmente seiner Magie zu deiner Hilfe zurücklassen.

Beispiel: Mark besitzt 2 Magie-Fragmente, die er in früheren Runden erhalten hat. Während der Tierphase deckt er die abgebildeten Tiere auf. Das 5. Tier in seiner Tier-Reihe ist ein Feuer-Waran. Damit hätte Mark 3 Einzelgänger und müsste das Aufdecken eigentlich beenden. Er entscheidet sich, 1 Magie-Fragment abzugeben und damit den Feuer-Waran dauerhaft zu vertreiben. So hat er weiterhin nur 2 Einzelgänger und darf mit dem Aufdecken weitermachen.

Als Nächstes deckt Mark ein geselliges Tier auf und direkt danach einen weiteren Einzelgänger. Er hat nun 3 Einzelgänger sowie 1 geselliges Tier und darf deshalb weitere Tiere aufdecken (3-1=2). Es folgt noch ein Einzelgänger. Mark gibt sein letztes Magie-Fragment ab und legt dafür das zuletzt aufgedeckte Tier auf seinen persönlichen Ablagestapel. Er darf weiterhin Tiere aufdecken, entscheidet sich aber, das Aufdecken jetzt zu beenden.

B: Aktionsphase

Führt diese Phase **nacheinander reihum im Uhrzeigersinn** aus. Es beginnt der Naturgeist, der den Geweihten Baum hat.

Prüfe zunächst, wie viele Einzelgänger-Symbole in deiner persönlichen Tier-Reihe insgesamt verbleiben, nachdem du die durch Geselligkeitssymbole neutralisierte Anzahl abgezogen hast:

- Bleiben insgesamt **weniger als 3 Einzelgänger-Symbole** übrig, darfst du in dieser Phase **2 unterschiedliche reguläre Aktionen** ausführen.

– < 3
2 reguläre Aktionen

- Bleiben insgesamt **genau 3 Einzelgänger-Symbole** übrig, darfst du in dieser Phase **nur 1 reguläre Aktion** ausführen.

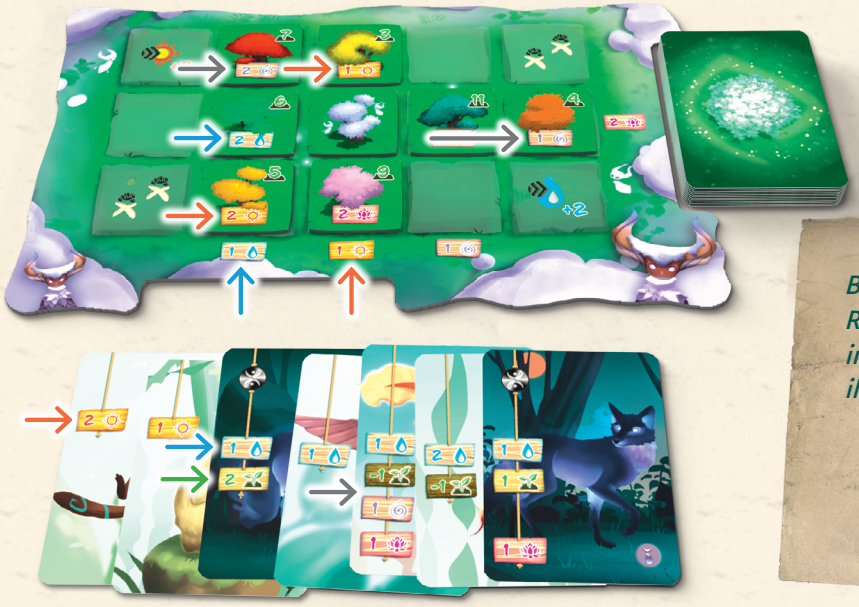
– = 3
1 reguläre Aktion

Es gibt 5 **Aktionsmöglichkeiten**, die später genauer erklärt werden:

- Magie-Fragment nehmen
- Neue Tiere anlocken
- Brände löschen
- Auf dem Steinkreis bewegen
- Einen Baum pflanzen

Für die meisten dieser Aktionen benötigst du **Elemente**. Die Anzahl der Elemente, die dir dafür zur Verfügung stehen, ergibt sich aus deiner **persönlichen Tier-Reihe** und deinem **Wald** (siehe dazu auch S. 12/13).

Das Element **Heilige Blume** wird nicht für eine Aktion benötigt, sondern für eine der **Siegbedingungen**.



Beispiel: Anna stehen in ihrer Tier-Reihe und auf ihrem Wald-Spielplan insgesamt die folgenden Symbole für ihre 2 Aktionen zur Verfügung:

7
9
1
4

Du darfst frei wählen, welche reguläre Aktion du ausführst. Aber falls du 2 reguläre Aktionen ausführen darfst, musst du 2 **unterschiedliche** Aktionsmöglichkeiten wählen.

Es ist möglich, dass du beim Ausführen deiner Aktion(en) eine oder mehrere **Bonusaktionen** auslöst (siehe S. 11, 13), die du danach **sofort** ausführen darfst. Bonusaktionen dürfen **identisch** zu deinen regulären Aktionen dieser Runde sein.

Beispiel: Im Bild oben darf Anna 2 reguläre Aktionen ausführen. Als erste Aktion wählt sie „Auf dem Steinkreis bewegen". Bei der Ausführung dieser Aktion löst Anna eine Bonusaktion „Brände löschen" aus, die sie sofort ausführt. Danach hat Anna noch ihre zweite reguläre Aktion übrig. Sie darf nicht erneut „Auf dem Steinkreis bewegen" wählen, weil dies bereits ihre erste reguläre Aktion war, aber sie darf erneut „Brände löschen", weil ihre Bonusaktion identisch zu einer ihrer regulären Aktionen sein darf. Und genau dafür entscheidet Anna sich auch. (Natürlich dürfte sie stattdessen auch eine der übrigen Aktionsmöglichkeiten auswählen.)

Wichtig: **Elemente** werden durch eine Aktion **nicht verbraucht**! Wenn du dieselbe Aktion mehrmals in einer Runde ausführst, steht dir dafür also **jedes Mal deine volle Anzahl an Elementen** zur Verfügung.

Beispiel: Im vorherigen Beispiel hat Anna bei ihrer Bonusaktion „Brände löschen" 9 zur Verfügung. Bei ihrer anschließenden regulären Aktion „Brände löschen" darf sie erneut alle 9 verwenden.

Nachdem du alle deine Aktionen und Bonusaktionen beendet hast, ist der nächste Naturgeist im Uhrzeigersinn mit seinen Aktionen an der Reihe. Sobald alle Naturgeister an der Reihe waren, endet die Aktionsphase und ihr beginnt die nächste Phase, das Rundenende.

Die Aktionsmöglichkeiten

Magie-Fragment nehmen

Nimm **1 Magie-Fragment** aus dem Vorrat und lege es neben deinen Wald. Du kannst es ab der nächsten Runde in einer Tierphase einsetzen (siehe S. 7). (Sollte sich kein Magie-Fragment mehr im Vorrat befinden, kannst du auch keins erhalten.)

Für diese Aktion benötigst du keine Elemente.

Neue Tiere anlocken

Ermittle die Anzahl ☀, über die du verfügst. Nimm dir aus dem **Tier-Vorrat** ein oder mehrere **Tiere** deiner Wahl, deren Kosten in der Summe genauso hoch oder niedriger sind als die Anzahl deiner ☀.

Lege die neuen Tiere in der Reihenfolge deiner Wahl verdeckt **oben auf deinen persönlichen Nachziehstapel**.

Hinweis: Der Tier-Vorrat wird während dieser Phase noch nicht wieder aufgefüllt!

Beispiel: Anna verfügt insgesamt über 7 ☀. Sie nimmt dafür das Murmeltier (Kosten: 7). Sie hätte auch den Kakadu (Kosten: 4) und dazu den Igel (Kosten: 3) nehmen können.

ODER

Brände löschen

Ermittle die Anzahl 💧, über die du verfügst. Nimm dir aus der Mitte des Steinkreises ein oder mehrere **Flammen-Plättchen** deiner Wahl, deren Werte in der Summe genauso hoch oder niedriger sind als die Anzahl deiner 💧.

Lege die Flammen-Plättchen verdeckt neben deinen Wald.

Hinweis: Denke daran, der Besitz von 12 Flammen-Plättchen (unabhängig von deren Wert) ist ein möglicher Weg, das Spiel zu gewinnen.

Beispiel: Anna verfügt insgesamt über 9 💧. Sie löscht damit eine 4er-Flamme, eine 3er-Flamme und eine 2er-Flamme und nimmt sich die 3 entsprechenden Flammen-Plättchen aus dem Steinkreis. Sie hätte stattdessen auch zwei 4er-Flammen löschen können, aber dann hätte sie nur 2 Flammen-Plättchen erhalten.

Auf dem Steinkreis bewegen

Ermittle die Anzahl , über die du verfügst. Bewege deine Figur auf dem Steinkreis im Uhrzeigersinn um eine Anzahl von Steinen, die genauso hoch oder niedriger ist als die Anzahl deiner . Steine, die von anderen Naturgeistern besetzt sind, **überspringst** du und zählst sie dabei **nicht** mit.

Nimm dir nun von jedem soeben übersprungenen Naturgeist **1 Bonus-Plättchen** deiner Wahl, unabhängig davon, wem dieses Plättchen zu Spielbeginn gehört hat. Solltest du einen Naturgeist zweimal überspringen, nimm dir entsprechend 2 Bonus-Plättchen von diesem Geist. Sollte ein übersprungener Naturgeist kein Bonus-Plättchen mehr besitzen, hast du Pech und gehst leer aus.

Falls die Anzahl deiner genau 0 oder kleiner als 0 ist, darfst du deine Figur nicht bewegen.

Auf dem **Stein**, auf dem du deine Bewegung **beendest**, löst du die dort abgebildete **Bonusaktion** aus, die du nun **sofort** ausführst (siehe S. 9). Du musst dich jedoch um mindestens 1 Stein bewegt haben, um die Bonusaktion auszulösen.

Beispiel: Anna verfügt insgesamt über 4 . Sie bewegt ihre Figur um 4 unbesetzte Felder im Uhrzeigersinn. Dabei überspringt sie die Figuren von Mark und Kim und nimmt sich von beiden je 1 Bonus-Plättchen ihrer Wahl. Anna beendet ihre Bewegung und löst dort die Bonusaktion „Magie-Fragment nehmen" aus.

Es erfordert Mut und Weisheit, um auf dem Steinkreis voranzukommen.

Einen Baum pflanzen

Ermittle die Anzahl , über die du verfügst. Nimm dir aus dem **Baum-Vorrat genau einen Baum** deiner Wahl, dessen Kosten genauso hoch oder niedriger sind als die Anzahl deiner .

Lege den Baum in deinen Wald. Er muss mit mindestens einem schon zuvor vorhandenen Baum waagerecht oder senkrecht **benachbart** sein.

*Hinweis: Es ist erlaubt, zwei oder mehr **identische** Bäume in deinem Wald zu pflanzen. Aber denke daran, der Besitz von 12 **unterschiedlichen** Bäumen ist ein möglicher Weg, das Spiel zu gewinnen.*

Dicht zusammenstehend bilden die Bäume eine undurchdringliche Barriere, selbst für die mächtigen Flammen des Onibi.

Jeder Baum in deinem Wald (außer deinem Start-Baum) hat einen **Effekt**, der dir nach dem Pflanzen **ab sofort dauerhaft** zur Verfügung steht. Das heißt, du kannst den Effekt für eventuelle weitere Aktionen in derselben Phase bereits nutzen.

Diese Bäume versorgen dich dauerhaft mit einer gewissen Anzahl an zusätzlichen **Elementen**, sobald du sie gepflanzt hast.

Falls du in einer Runde 2 reguläre Aktionen ausführen darfst, erlaubt dir dieser Baum ab sofort, **zweimal dieselbe Aktionsmöglichkeit** zu wählen.

Durch das Pflanzen deiner Bäume auf bestimmten Feldern deines Waldes kannst du **dauerhaft zusätzliche Elemente** bzw. **Bonusaktionen** erhalten:

Bonus: Vervollständige eine Spalte oder Reihe

Wenn du eine der drei mittleren **Spalten** oder die mittlere **Reihe** deines Waldes vervollständigst, erhältst du **dauerhaft** die dort jeweils angezeigte Anzahl an zusätzlichen Elementen: 1, 1, 1, 2, je nach Spalte oder Reihe. Diese stehen dir **ab sofort** zur Verfügung. Das heißt, du kannst die Elemente für eventuelle weitere Aktionen in derselben Phase bereits nutzen.

Eine starke Baumreihe schützt deinen Wald besonders gut.

Bonus: Pflanze einen Baum in einer Ecke

Wenn du einen Baum in einer der 4 **Ecken** deines Waldes pflanzt, löst du die dort abgebildete **Bonusaktion** aus, die du nun **sofort** ausführst (siehe S. 9).

Das Erreichen eines sehr weit entfernten Punktes in deinem Wald beweist deine Entschlossenheit und deine Fähigkeit, den Geweihten Baum zu schützen. Dir wird eine wertvolle Hilfe zuteil.

Die Bonusaktionen deines Waldes sind etwas stärker als üblich:

- Für diese Bonusaktion „Neue Tiere anlocken" stehen dir zusätzlich 3 zur Verfügung.
- Für diese Bonusaktion „Magie-Fragment nehmen" erhältst du 2 Magie-Fragmente aus dem Vorrat (also 1 zusätzliches).

- Für diese Bonusaktion „Magie-Fragment nehmen" erhältst du 2 Magie-Fragmente aus dem Vorrat (also 1 zusätzliches).
- Für diese Bonusaktion „Brände löschen" stehen dir zusätzlich 2 zur Verfügung.

C: Rundenende

Überprüft jetzt zunächst, ob mindestens ein Naturgeist eine oder mehrere der drei **Siegbedingungen** erfüllt hat. Ist dies der Fall, überspringt ihr diese Phase und das Spiel endet sofort (siehe Spielende S. 15). Ansonsten führt ihr nun diese Phase aus.

Diese Phase besteht aus **5 Schritten**, die ihr in genau dieser Reihenfolge gemeinsam ausführt:

1. Flammen abwehren
2. Neue Flammen nachlegen
3. Tier-Vorrat auffüllen
4. Tier-Reihe ablegen
5. Geweihten Baum weitergeben

1. Flammen abwehren

Ermittelt zunächst die **Summe der Werte aller Flammen-Plättchen** in der Mitte des Steinkreises, sofern vorhanden. Dies ist der **Flammenwert** dieser Runde.

Jeder Naturgeist vergleicht nun jeweils die Anzahl 💧, über die er verfügt, mit dem Flammenwert:

- Ist die Anzahl deiner 💧 **genauso hoch oder höher** als der Flammenwert, hast du den Angriff abgewehrt und es geschieht nichts weiter.
- Ist die Anzahl deiner 💧 **niedriger** als der Flammenwert, ist Onibis Angriff erfolgreich. Du musst dir so viele **Feuer-Warane** aus dem Vorrat nehmen wie die **Anzahl der Flammen-Plättchen** (nicht Flammenwert!) im Steinkreis. Lege die Feuer-Warane auf deinen **persönlichen Ablagestapel**.

Hinweis: Falls sich nicht genügend Feuer-Warane im Vorrat befinden, verteilt ihr die noch vorhandenen Feuer-Warane reihum einzeln unter allen betroffenen Naturgeistern, beginnend bei dem Naturgeist mit dem Geweihten Baum.

Beispiel: Am Rundenende liegen 3 Flammen-Plättchen mit den Werten 2, 3, 4 im Steinkreis. Der Flammenwert beträgt also in dieser Runde 2+3+4=9.

Anna verfügt über 11 💧, Kim hat 9 💧, Mark hat 8 💧. Bei Anna und Kim geschieht nichts weiter. Mark dagegen kann Onibis Angriff nicht abwehren. Da im Steinkreis 3 Flammen-Plättchen liegen, nimmt sich Mark 3 Feuer-Warane aus dem Vorrat und legt sie auf seinen Ablagestapel.

2. Neue Flammen nachlegen

Je mehr neue Tiere ihr in dieser Runde aus dem Tier-Vorrat angelockt habt, umso stärker attackiert Onibi nun den Geweihten Baum:

Zuerst legt ihr so viele Flammen-Plättchen mit dem **Wert 2** aus dem Vorrat in den Steinkreis, wie neue **Tiere der Stufe 1** in dieser Runde von euch angelockt wurden.

Danach legt ihr so viele Flammen-Plättchen mit dem **Wert 3** aus dem Vorrat in den Steinkreis, wie neue **Tiere der Stufe 2** in dieser Runde von euch angelockt wurden.

Zuletzt legt ihr so viele Flammen-Plättchen mit dem **Wert 4** aus dem Vorrat in den Steinkreis, wie neue **Tiere der Stufe 3** in dieser Runde von euch angelockt wurden.

Es dürfen **höchstens 7 Flammen-Plättchen** im Steinkreis liegen. Das heißt, sobald sich dort 7 Flammen-Plättchen befinden, legt ihr keine mehr dazu.

Beispiel: In dieser Runde wurden von allen Naturgeistern zusammen insgesamt 4 neue Tiere angelockt: ein Tier der Stufe 1, ein Tier der Stufe 2 und zwei Tiere der Stufe 3. Anna, Mark und Kim legen 4 entsprechende Flammen-Plättchen mit den Werten 2, 3, 4, 4 in den Steinkreis.

Sollte sich jetzt (am Ende von Onibis Angriff) **kein** Flammen-Plättchen im Steinkreis befinden, dann legt ihr nun genau **1 Flammen-Plättchen** mit dem **Wert 2** aus dem Vorrat in den Steinkreis.

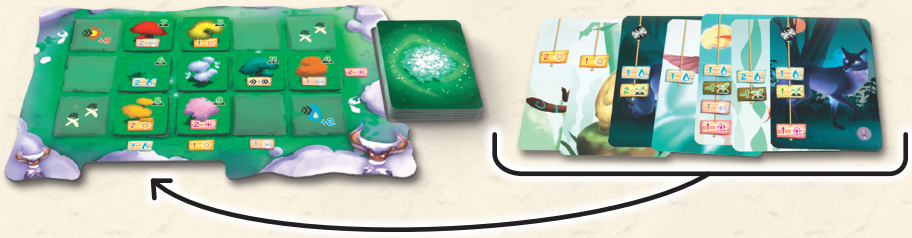
3. Tier-Vorrat auffüllen

Füllt den Tier-Vorrat auf, indem ihr für jedes Tier, das in dieser Runde von euch angelockt wurde, ein neues Tier des Stapels der entsprechenden Stufe aufdeckt (sofern noch vorhanden).

Die Tiere des Waldes hören eure Rufe und versammeln sich in der Nähe des Steinkreises, der vor Jahrtausenden von Sanki errichtet wurde. Sie sind bereit zu helfen, wenn ihr sie darum bittet.

4. Tier-Reihe ablegen

Legt alle Tiere aus euren persönlichen Tier-Reihen auf eure persönlichen Ablagestapel.



5. Geweihten Baum weitergeben

Falls du den Geweihten Baum hast, gib ihn nun an den nächsten Naturgeist im Uhrzeigersinn weiter. Beginnt danach die nächste Runde.

Spielende

Das Spiel endet sofort, wenn **zu Beginn einer Phase „C: Rundenende"** mindestens ein Naturgeist eine oder mehrere der folgenden drei **Siegbedingungen** erfüllt hat.

- **12 unterschiedliche Bäume**: Zähle dazu die Anzahl deiner **unterschiedlichen** Bäume in deinem Wald sowie auf Bonus-Plättchen, falls du welche hast. (Die Start-Bäume und die Bäume auf **Bonus-Plättchen** gelten als unterschiedlich zu allen anderen Bäumen.)

- **12 Flammen**: Zähle dazu die Anzahl deiner **Flammen-Plättchen** sowie die Flammen auf **Bonus-Plättchen**, falls du welche hast.

- **12 Heilige Blumen**: Zähle dazu die Anzahl deiner **sichtbaren Blumenelemente** in deiner persönlichen **Tier-Reihe**, in deinem **Wald** sowie auf **Bonus-Plättchen**, falls du welche hast.

Hinweis: Das Spielende wird noch nicht ausgelöst, wenn eine der Siegbedingungen während „A: Tierphase" bzw. „B: Aktionsphase" erfüllt wird!

Falls nur ein Naturgeist eine oder mehrere der Siegbedingungen erfüllt hat, gewinnt dieser das Spiel.

Falls mehrere Naturgeister eine oder mehrere der Siegbedingungen erfüllt haben, ermitteln (nur) diese Naturgeister jeweils ihre Gesamtsumme aus unterschiedlichen Bäumen, Flammen und Heiligen Blumen. Wer die höchste Summe hat, gewinnt. Sollte hier ein Gleichstand bestehen, dann teilen sich die am Gleichstand Beteiligten den Sieg.

Beispiel: Jule hat bei Spielende 13 Heilige Blumen, Mark hat 12 unterschiedliche Bäume und Kim hat 13 Flammen. Anna (ohne Abbildung) hat keine der Siegbedingungen erfüllt. Nun ermitteln Jule, Mark und Kim wie folgt, wer gewinnt:

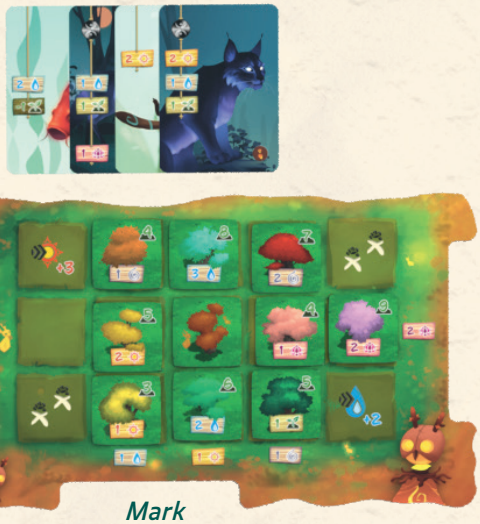
Jule: 7 unterschiedliche Bäume
3 Flammen
13 Heilige Blumen
23

Mark: 12 unterschiedliche Bäume
0 Flammen
4 Heilige Blumen
16

Kim: 6 unterschiedliche Bäume
13 Flammen
1 Heilige Blume
20

Jule gewinnt.

Jule



Mark

Kim

Impressum

Autor: Aske Christiansen • **Illustration:** Apolline Etienne
Deutsche Ausgabe
Grafikdesign: Jessy Töpfer • **Übersetzung:** Thygra Spiele • **Redaktion:** Thygra Spiele

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von Ludonaute.

© 2021 Ludonaute. © der deutschen Ausgabe 2022 Pegasus Spiele GmbH. v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß! www.pegasus.de /pegasusspiele

Ludonaute

Pegasus Spiele