Rune Stones

The Enchanted Forest

Erweiterung 2

Modul: Der verzauberte Wald

Jeder Druide hat einen Vertrauten, der in der Lage ist, den Verzauberten Wald zu durchstreifen. Hier findet der Vertraute Pilzplättchen, die starke einmalige Fähigkeiten verschaffen. Diese Pilze sollten im richtigen Moment genutzt werden, um die Macht des Druiden entscheidend zu vergrößern!

Spielmaterial

- **1 Waldtableau**

Startfelder

- **1 Schmiede-Marker**

Wird über die zweite Schmiede gelegt, um anzuzeigen, dass ein Vertrauter sich auf dem Waldtableau 1 Feld bewegen darf, wenn der Druide dieses Artefakt schmieden lässt.

- **15 Pilzplättchen**

Je 3 Mal: Stein benutzen, Nicht abwerfen, Kopieren, Joker, Kostenlos

- **4 Vertraute**

1 je Spielerfarbe

Sie werden vor der ersten Partie mit den beiden passenden Aufklebern (Symbol+Tier) auf Ober- und Unterseite beklebt.

- **1 Spielregel**

Änderungen im Spielaufbau

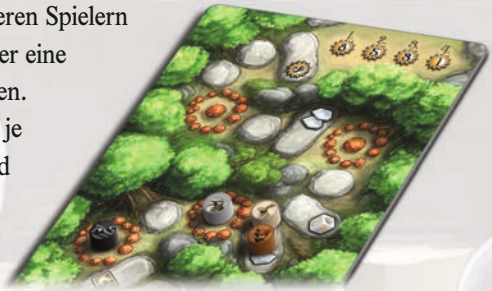
1.) Das Waldtableau wird neben den Spielplan gelegt und die Vertrauten werden auf die entsprechenden Startfelder gestellt.

2.) Die Pilzplättchen werden verdeckt gemischt und neben das Waldtableau gelegt.

3.) Der Schmiede-Marker wird oberhalb der zweiten Schmiede von rechts abgelegt.

ÄNDERUNGEN IM SPIELABLAUF

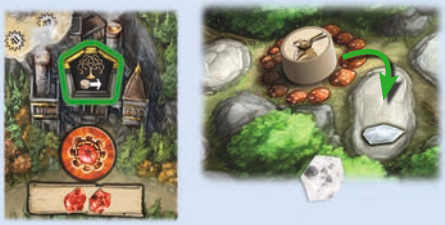
Die Spieler können ihren Vertrauten durch den Verzauberten Wald bewegen und dabei Karten, Jokersteine und Pilzplättchen erhalten, wenn sie auf einem entsprechenden Feld landen oder es überschreiten. Die Pilzplättchen werden vor den anderen Spielern geheim gehalten und dann eingesetzt, wenn der Spieler eine gute Gelegenheit nutzen kann, um davon zu profitieren. Am Spielende gibt es noch zusätzliche Machtpunkte, je nachdem, wie weit der Vertraute des Spielers im Wald vorangeschritten ist.



Um seinen Vertrauten auf dem Waldtableau 1 Feld vorzusetzen, hat der Spieler zwei Möglichkeiten:

a) Wählt der Spieler die Aktion: 2. FÄHIGKEITEN NUTZEN, kann er auf die Fähigkeit einer Karte verzichten und stattdessen seinen Vertrauten um 1 Feld auf dem Waldtableau vorsetzen. Der Spieler kann für jede gespielte Karte entscheiden, deren Fähigkeit zu nutzen oder seinen Vertrauten vorzusetzen.

b) Wählt der Spieler die Aktion: 3. ARTEFAKTE SCHMIEDEN und schmiedet dabei das Artefakt der zweiten Schmiede *(mit dem Schmiede-Marker darüber)*, setzt er seinen Vertrauten ebenfalls um 1 Feld vor.



Wenn ein Vertrauter auf einem Feld mit einer Aktion landet oder dieses überschreitet, führt der Spieler diese Aktion sofort aus *(auch falls schon einer oder mehrere andere Vertraute dieses Feld erreicht hatten)*. Wenn ein Vertrauter auf einem Feld landet, auf dem bereits einer oder mehrere andere Vertraute sind, wird er oben auf den Stapel gesetzt.

Karte – Der Spieler zieht die oberste Karte vom allgemeinen Nachziehstapel und legt sie auf seinen Ablagestapel.

Würfeln – Der Spieler wirft den Würfel 1x und erhält die gewürfelte Belohnung.

Jokerstein – Der Spieler nimmt sich einen Jokerstein aus dem Vorrat *(sofern vorhanden).*

Pilzfeld – Der Spieler nimmt sich ein Pilzplättchen und legt es verdeckt vor sich ab.

Der Spieler entscheidet, zu welchem Zeitpunkt er ein Pilzplättchen einsetzen möchte.

Ein eingesetztes Plättchen wird abgeworfen.

Sobald ein Vertrauter das letzte Feld des Waldtableaus erreicht hat, erhält er sofort 3 Machtpunkte. Er kann seinen Vertrauten nicht weiter vorsetzen.

DIE PILZPLÄTTCHEN

Stein benutzen:

Für den Rest seines Spielzugs kann kann der Spieler zusätzlich zu seinen eigenen Runensteinen auch den Stein eines anderen Spielers nutzen. Dabei kann er aber keinen Runenstein benutzen, den er auch selbst besitzt.

Joker:

Für den Rest seines Spielzugs zählen alle Edelsteine des Spielers als Jokersteine.

Nicht abwerfen:

Wählt der Spieler die Aktion: 2. FÄHIGKEITEN NUTZEN, legt er **alle gespielten Karten auf seinen eigenen Ablagestapel.**

Kostenlos:

Wählt der Spieler die Aktion: 1. KREATUREN BESCHWÖREN, kann er kostenlos 1 Kreaturenkarte nehmen und auf seinen Ablagestapel legen.

Kopieren:

Wählt **ein anderer** Spieler die Aktion: 2. FÄHIGKEITEN NUTZEN, kann der Spieler die Fähigkeit einer der gespielten Karten ebenfalls nutzen. Wenn er dies tut, kann er dabei auch seine Runensteine einsetzen, falls dies für ihn vorteilhaft erscheint.

Änderungen am Spielende

Die Spieler erhalten je nach Fortschritt ihrer Vertrauten im Verzauberten Wald zusätzliche Machtpunkte. Der Spieler, dessen Vertrauter am weitesten vorgeschritten ist, erhält 8 Machtpunkte, der an zweiter Stelle erhält 5 Machtpunkte, an dritter Stelle 3 Machtpunkte und der letzte Vertraute 1 Machtpunkt.

Stehen mehrere Vertraute auf einem Feld, gilt die Reihenfolge von unten nach oben. Um Machtpunkte zu bekommen, muss der Vertraute sich mindestens 1 Feld weit in den Wald bewegt haben.

Modul: Runen-Zuwachs

Acht neue und mächtige Runensteine warten darauf, dass die Druiden mit ihnen experimentieren und neue Kombinationen finden, die ihnen auf ihrem Weg zum mächtigsten Druiden helfen. Eine neue Methode bei der Wahl der Runensteine animiert zu taktischerer Spielweise und fördert die Experimentierlust in jedem Spiel.

Spielmaterial

- **24 Runensteine**

3 x Auffrischen

3 x Experte

3 x Amboss

3 x Folgen

3 x Entschlossenheit

3 x Doppel

3 x Beschwörung

3 x Duplikat

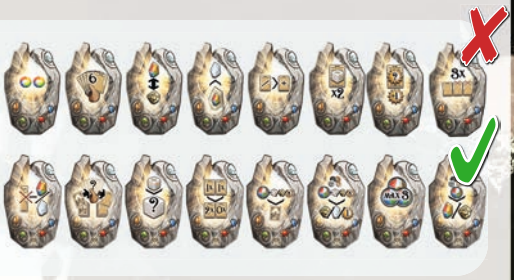
Das Baum-Symbol zeigt die Zugehörigkeit zu dieser Erweiterung an.

- **1 Stoffbeutel**

Änderungen im Spielaufbau & Spielablauf

Die Spieler können die Runensteine, mit denen sie die jeweilige Partie spielen wollen, nunmehr auf drei verschiedene Art und Weisen auswählen:

1.) Alle Runensteine des Grundspiels werden durch die Runensteine dieses Moduls ersetzt *(erkennbar am Baum-Symbol auf den Steinen).*



2.) Aus allen Runensteinen *(Grundspiel und Erweiterungen)* wählen die Spieler 8 aus, mit denen sie spielen wollen. Alle anderen Runensteine werden nicht gebraucht und in die Spielschachtel zurückgelegt. Es werden von jedem der 8 Runensteine jeweils Spielerzahl minus 1 auf dem Spielplan ausgelegt.

3.) Die Spieler legen von allen Runensteinen *(Grundspiel und Erweiterung)* jeweils 2 Exemplare in den Beutel. Alle anderen Runensteine werden nicht gebraucht und in die Spielschachtel zurückgelegt. Anschließend werden 8 Runensteine aus dem Beutel gezogen und auf den Spielplan gelegt, einer auf jedes Feld. Wenn ein Spieler während des Spiels einen Runenstein nimmt, wird sofort ein neuer Runenstein aus dem Beutel gezogen und auf das leere Feld gelegt.

Wie üblich können die Spieler nicht mehrere Exemplare des gleichen Runensteins haben.

Spezialfähigkeiten der Runensteine

Auffrischen:

Bevor er am Ende seines Spielzugs seine Handkarten auffüllt, darf der Spieler **beliebig viele seiner Handkarten** auf seinen Ablagestapel legen und dann bis zum Handlimit auffüllen.

Entschlossenheit:

Jedes Mal, wenn der Spieler den Würfel werfen muss, **wählt er das Ergebnis anstatt zu würfeln.**

Experte:

Wählt der Spieler die Aktion: 2. FÄHIGKEITEN NUTZEN, legt er 1 Edelstein oder Jokerstein weniger in den allgemeinen Vorrat zurück als angegeben, um die Fähigkeit auszuführen. Falls er nur 1 Edelstein abgeben muss, ist die Fähigkeit nun kostenlos.

Beispiel: Der Spieler muss keinen Jokerstein abgeben, um die drei Edelsteine zu erhalten.

Doppel:

Wählt der Spieler die Aktion: 2. FÄHIGKEITEN NUTZEN, kann er die Fähigkeit 1 Karte 2x nutzen und die Fähigkeit der anderen Karte ignorieren. Die Fähigkeit einer eventuellen dritten Karte wird normal ausgeführt. Die Karten werden wie üblich abgeworfen.

Amboss:

Wählt der Spieler die Aktion: 3. ARTEFAKTE SCHMIEDEN, darf er bis zu drei Artefakte schmieden, welche aus **drei unterschiedlichen** Schmieden kommen müssen.

Beschwörung:

Wählt der Spieler die Aktion: 3. ARTEFAKTE SCHMIEDEN und er schmiedet ein Artefakt mit einem der 3 Boni, zieht er zusätzlich sofort die **oberste Karte vom allgemeinen Nachziehstapel** und legt sie auf seinen Ablagestapel.

Duplikat:

Wählt **ein anderer** Spieler die Aktion: 3. ARTEFAKTE SCHMIEDEN darf der Spieler einen **Edelstein oder Erz** *(keinen Jokerstein)* aus dem allgemeinen Vorrat nehmen. Falls der andere Spieler mehrere Artefakte geschmiedet hat, darf er trotzdem nur genau 1 Edelstein oder 1 Erz nehmen.

Folgen:

Wählt **ein anderer** Spieler die Aktion: 3. ARTEFAKTE SCHMIEDEN und schmiedet dabei ein Artefakt, das diesem einen Bonus verschafft, hat der Besitzer dieses Runensteins nun auch die Wahl, 1 Erz, 1 Jokerstein oder 1 Machtpunkt zu nehmen.

*„Wir danken allen Bloggern, Podcastern und YouTubern für die Unterstützung bei der Entwicklung der neuen Runensteine, von denen wir 4 hier umsetzen konnten. Besonderer Dank geht an das Team von: **SpielFritte, Spielevater, Spielkult und Brettagoge.**“*

– Queen Games Team

© Copyright 2020
Queen Games, 53842 Troisdorf,
Germany. All rights reserved.

est. 1989 QUEEN GAMES