

Ein Spiel von Mathieu Aubert und Théo Rivière

Illustration von Suzanne Demontrond

Inori

SPIELANLEITUNG



SPIELIDEE

Im Inori-Tal, unter dem Laubdach des heiligen Großen Baumes, lebt ihr mit netten aber neidischen Waldgeistern zusammen.

Jedes Jahr bringt ihr den Waldgeistern Opfergaben dar, um ihre Gunst zu erhalten, und errichtet Altare zu Ehren des Großen Baumes.

Wer am Ende die meisten Punkte hat, erweist sich dem Großen Baum als würdig und gewinnt!

SPIELMATERIAL

- A** 1 Spielplan
- B** 90 Gunstmarker (15 pro Waldgeist-Farbe)
- C** 15 Runenplättchen
- D** 6 doppelseitige Altarplättchen (1 pro Waldgeist-Farbe)
- E** 12 Startkarten
- F** 6 Jahreszeitenkarten
- G** 36 Reisekarten (6 pro Waldgeist-Farbe)
- H** 2 neutrale Figuren
- I** 4 Punktemarker (1 pro Person)
- J** 28 Figuren (7 pro Person)
4 Farbmarker (1 pro Person)
Diese Spielanleitung

- 1** Legt den Spielplan bereit. **A**
- 2** Sortiert die Gunstmarker nach Farbe und legt sie als Vorrat bereit. **B**
- 3** Mischt die Runenplättchen und legt sie als verdeckten Stapel bereit. **C**
- 4** Legt die Altarplättchen in einer Reihe als Vorrat aus (die Reihenfolge spielt keine Rolle). **D**
- 5** Bereitet die Karten vor:
 - Mischt die Jahreszeitenkarten und legt sie als verdeckten Stapel bereit. **F**
 - Sortiert die Reisekarten nach Farbe, mischt jede Farbe einzeln und legt sie als 6 verdeckte Stapel bereit. **G**
- 6** Sortiert die Startkarten nach Art (☉, ☽ und ☾), und nehmt von jeder Art zufällig 1 Startkarte. Legt diese 3 Startkarten offen auf die linken großen Felder auf dem Spielplan. **E** Legt die übrigen Startkarten zurück in die Schachtel, ihr benötigt sie nicht.
 - Bei 2-3 Personen:** Verwendet nur die Karten mit ☉/☽ auf der Rückseite.
 - Bei 4 Personen:** Verwendet nur die Karten mit ☉/☽/☾ auf der Rückseite.
- 7** Seht nach, welche Farbe jeweils unten rechts auf den gerade ausgelegten Startkarten ist (☉, ☽ und ☾). Legt von jeder dieser Farben 2 Gunstmarker auf die drei untersten Felder des großen Baums auf dem Spielplan (immer 2 Gunstmarker von 1 Farbe auf 1 Feld).
- 8** Stellt die 2 neutralen Figuren auf das fünfte Feld von oben auf dem Großen Baum. **H**
- 9** Wählt jeweils eine Farbe. Nehmt euch den Punktemarker dieser Farbe und legt ihn auf Feld 0 auf der Punkteleiste am Spielplanrand. **I** Rückt ihn immer sofort vor, wenn ihr Punkte erhaltet.
- 10** Nehmt euch jeweils eine bestimmte Anzahl Figuren eurer Farbe, je nachdem zu wievielt ihr spielt:
 - 2 Personen: 7 Figuren**
 - 3 Personen: 6 Figuren**
 - 4 Personen: 5 Figuren**
 Legt übrige Figuren zurück in die Schachtel.
- 11** Platziert eure Figuren:
 - Bei 2-3 Personen:** Stellt jeweils 1 Figur auf die drei rechten großen Felder auf dem Spielplan. **J**
 - Bei 4 Personen:** Stellt jeweils 1 Figur auf die unteren beiden rechten großen Felder auf dem Spielplan. Das oberste Feld bleibt leer.
 - Bei 2 Personen** habt ihr danach jeweils noch 4 Figuren.
 - Bei 3-4 Personen** habt ihr jeweils noch 3 Figuren.
- 12** Bestimmt zufällig, wer beginnt.



Die Gunstmarker stehen für die Gunst der verschiedenen Waldgeister. Je mehr Gunstmarker von einer bestimmten Farbe du hast, desto mehr Gunst hast du von diesem Waldgeist erhalten.

SPIELABLAUF

Ihr spielt insgesamt 4 Jahreszeiten (Runden). Nach der letzten Jahreszeit folgt die Schlusswertung. In jeder Jahreszeit seid ihr nacheinander im Uhrzeigersinn am Zug. Eine Jahreszeit endet, sobald ihr alle keine Figuren mehr habt. In deinem Zug **musst** du 1 der folgenden zwei Aktionen nutzen:

Stelle 1 Figur auf eine Karte

ODER

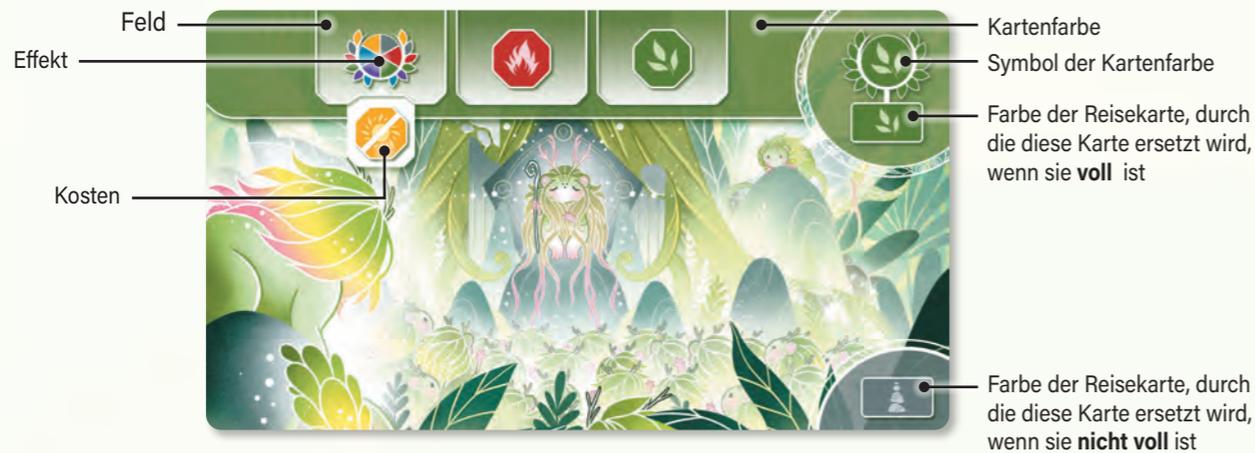
Stelle 1 Figur auf den Großen Baum

OPTIONAL: Du darfst in deinem Zug zusätzlich beliebig viele Runenplättchen nutzen.

STELLE 1 FIGUR AUF EINE KARTE

Stelle 1 Figur auf ein freies Feld einer beliebigen Karte. Hat das Feld Kosten, bezahle sie. Nutze dann seinen Effekt. **Freie Felder sind Felder ohne Figur darauf.**

ÜBERSICHT EINER KARTE



KOSTEN BEZAHLEN

Manche Felder haben Kosten, die du bezahlen musst.

Zahle 1 Gunstmarker der gezeigten Farbe.

Zahle 1 Gunstmarker deiner **häufigsten** Farbe. Deine häufigste Farbe ist die Farbe, von der du am meisten Gunstmarker hast. Hast du von mehreren Farben gleich viele Gunstmarker, entscheide dich für 1 davon.

Gezahlte Gunstmarker kommen immer zurück in den Vorrat.

Kannst du die Kosten des Feldes nicht bezahlen, kannst du deine Figur nicht auf dieses Feld stellen.

Beispiel: Julia stellt 1 Figur auf das linke Feld. Sie muss 1 gelben Gunstmarker zahlen. Danach nutzt sie den Effekt von diesem Feld. Hätte **Julia** keinen gelben Gunstmarker gehabt, hätte sie ihre Figur nicht auf dieses Feld stellen dürfen.



EFFEKTE AUF KARTEN

Nachdem du eine Figur auf das Feld auf einer Karte gestellt und die Kosten bezahlt hast (falls vorhanden), nutze sofort den Effekt. Du musst ihn immer so vollständig wie möglich ausführen.



Nimm dir so viele Gunstmarker der entsprechenden Farbe(n) aus dem Vorrat wie gezeigt. Du darfst unbegrenzt viele Gunstmarker besitzen. Der Vorrat ist aber begrenzt: Sind weniger Gunstmarker im Vorrat, als du dir nehmen darfst, nimm dir nur so viele, wie im Vorrat sind.

Sind von einer Farbe keine Gunstmarker mehr im Vorrat, kannst du von dieser Farbe keine Gunstmarker mehr nehmen, bis wieder welche in den Vorrat zurückgelegt wurden.



Nimm dir 2 Gunstmarker deiner **seltensten** Farbe aus dem Vorrat. Deine seltenste Farbe ist die Farbe, von der du am wenigsten Gunstmarker hast – das können auch 0 sein. Hast du von mehreren Farben gleich wenig Gunstmarker, entscheide dich für 1 davon.



Ziehe 1 Runenplättchen vom Stapel (siehe „Runenplättchen nutzen“, S. 7).



Du erhältst 1 Punkt pro Farbe, von der du Gunstmarker hast.

Beispiel: Max hat 2 grüne, 3 blaue, 1 roten und 1 lila Gunstmarker. Er hat also 4 verschiedene Farben und erhält dafür 4 Punkte.



Du erhältst 1 Punkt für jeden deiner Gunstmarker der gezeigten Farbe.



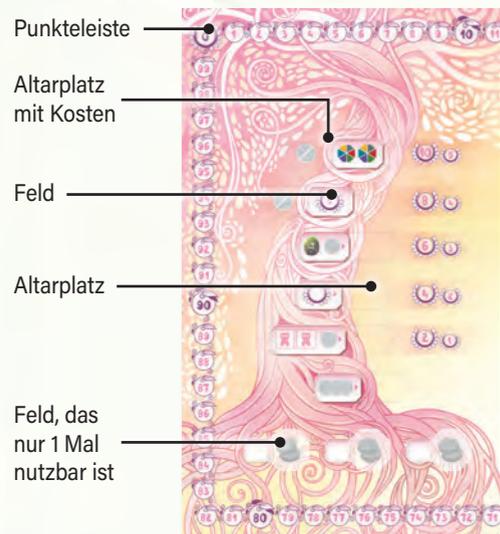
Du erhältst 1 Punkt für jeden deiner Gunstmarker von deiner **häufigsten** Farbe.

Beispiel: Karo stellt ihre Figur auf dieses Feld und erhält 1 Punkt pro Gunstmarker von ihrer häufigsten Farbe. Sie hat 5 rote Gunstmarker, also erhält sie 5 Punkte.



Stelle 1 Figur auf ein freies Feld auf dem Großen Baum. Hat das Feld Kosten, bezahle sie. Nutze dann seinen Effekt.

ALTARPLÄTZE



Der Große Baum hat 6 Altarplätze. Zu Spielbeginn sind sie leer. Stellst du eine Figur auf ein Feld des Großen Baumes und ist der Altarplatz daneben leer, **musst** du 1 Altarplättchen aus dem Vorrat wählen und auf diesen Altarplatz legen. Es bleibt bis zum Spielende dort liegen und kann nicht verschoben oder entfernt werden.

WICHTIG: Die oberen beiden Felder des Großen Baums haben Kosten, die du bezahlen musst. Sie richten sich danach, ob dort schon ein Altarplättchen liegt oder nicht:

Liegt noch kein Altarplättchen neben dem Feld, auf das du deine Figur gestellt hast, musst du 1 Gunstmarker von einer Farbe zahlen, von der noch ein Altarplättchen im Vorrat ist. Lege dann das Altarplättchen dieser Farbe auf den Altarplatz.

Liegt bereits ein Altarplättchen neben dem Feld, auf das du deine Figur stellst, musst du 1 Gunstmarker von der Farbe dieses Altarplättchens zahlen.

Kannst du die Kosten des Feldes nicht bezahlen, kannst du deine Figur nicht auf dieses Feld stellen.

Hinweis: Die Altarplättchen sind doppelseitig. Die graue Seite, die Kosten zeigt, ist für die oberen beiden Altarplätze gedacht. Die andere Seite ist für alle anderen Altarplätze.

Beispiel: Karo stellt 1 Figur auf das **RR**-Feld des Großen Baums. Es liegt noch kein Altarplättchen auf dem Altarplatz daneben. Sie wählt das blaue Altarplättchen aus dem Vorrat und legt es auf diesen Altarplatz. Danach nutzt sie den Effekt des Feldes.

Max stellt 1 Figur auf das **RR**-Feld. Er bezahlt die Kosten (1 gelben Gunstmarker) und nutzt dann den Effekt.



EFFEKTE AUF DEM GROSSEN BAUM

Nachdem du deine Figur auf ein Feld gestellt hast, die Kosten bezahlt hast (falls vorhanden) und falls nötig ein Altarplättchen gelegt hast, nutze sofort den Effekt dieses Feldes. Du musst ihn immer so vollständig wie möglich ausführen.

- Nimm dir 2 beliebige Gunstmarker aus dem Vorrat. Sie dürfen dieselbe oder verschiedene Farben haben.
- Du erhältst 5 Punkte.
- Ziehe 1 Runenplättchen vom Stapel. Nimm dir 1 Gunstmarker von der Farbe des Altarplättchens aus dem Vorrat.
- Du erhältst 1 Punkt für jeden deiner Gunstmarker von der Farbe des Altarplättchens.
- Stelle die 2 neutralen Figuren auf 2 beliebige freie Felder auf Karten (ignoriere die Kosten und Effekte dieser Felder). Nimm dir 1 Gunstmarker von der Farbe des Altarplättchens aus dem Vorrat.
- Nimm dir 3 Gunstmarker von der Farbe des Altarplättchens aus dem Vorrat.
- Die 3 Felder unten auf dem Großen Baum können jeweils nur 1 Mal genutzt werden. Sie haben keinen Altarplatz. Stellst du 1 Figur auf eines dieser Felder, nimm dir die 2 Gunstmarker, die ihr beim Spielaufbau daraufgelegt habt. Fülle das Feld aber nicht auf! Liegen keine Gunstmarker mehr auf dem Feld, kannst du deine Figur nicht auf dieses Feld stellen.

Ziehst du ein Runenplättchen, sieh es dir an und lege es verdeckt vor dich. Du darfst es dir jederzeit ansehen, aber halte es vor den anderen geheim. Du darfst unbegrenzt viele Runenplättchen besitzen. Wirfst du ein Runenplättchen ab, lege es offen neben den Stapel aus Runenplättchen.

EFFEKTE AUF RUNENPLÄTTCHEN

2 Gunst (1x pro Farbe im Spiel): Du darfst dieses Runenplättchen jederzeit aufdecken. Lass es einfach vor dir liegen. Es zählt dann ab sofort als 2 Gunst der gezeigten Farbe. Das gilt für alle Situationen, z.B. wenn du bestimmst, welches deine häufigste und seltenste Farbe ist, und bei der Schlusswertung.

Statt dieses Runenplättchen vor dir liegen zu lassen, darfst du es jederzeit in deinem Zug abwerfen, um Kosten zu bezahlen. Zahlst du dadurch mehr Gunst als nötig, bekommst du die Differenz nicht zurück. Zahlst du also z.B. Kosten von 1 Gunst mit deinem Runenplättchen, geht 1 Gunst verloren.

Hinweis: Du darfst dein Runenplättchen auch erst bei der Schlusswertung am Spielende aufdecken.

Beispiel: Karo hat das **RR**-Runenplättchen und 4 rote Gunstmarker. Sie deckt ihr Runenplättchen auf. Es zählt ab sofort als 2 rote Gunstmarker. Dadurch hat sie jetzt 6 rote Gunstmarker. Dann stellt sie 1 Figur auf ein Feld, für das sie 1 Punkt pro rotem Gunstmarker erhält. Sie erhält also 6 Punkte.



Fremde Figur verschieben: (1x pro Farbe im Spiel): Du darfst dieses Runenplättchen nur **zu Beginn deines Zuges** abwerfen, bevor du deine Figur platzierst. Der Effekt dieses Plättchens betrifft nur die Figur **einer anderen Person** (nicht deine eigene!). Wähle 1 der folgenden zwei Effekte:

- Wähle 1 fremde Figur auf einer Karte und stelle sie auf ein freies Feld auf einer Karte der gezeigten Farbe (ignoriere die Kosten und den Effekt des Feldes).
- Wähle 1 fremde Figur auf einer Karte der gezeigten Farbe und stelle sie auf ein freies Feld auf einer **anderen** Karte (ignoriere die Kosten und den Effekt des Feldes).

Beispiel: Max nutzt das **RR**-Runenplättchen. Er verschiebt **Karos** Figur von einer lila Karte auf ein freies Feld auf einer anderen Karte. Die Kosten und der Effekt des Feldes werden ignoriert.



Figur auf Feld mit fremder Figur stellen (3x im Spiel): Du darfst dieses Runenplättchen nur **zu Beginn deines Zuges** abwerfen, bevor du deine Figur platzierst. Stelle deine Figur auf ein Feld, auf dem bereits eine Figur **einer anderen Person** steht. Das ist der einzige Weg, wie du deine Figur auf ein bereits besetztes Feld stellen kannst. Du musst trotzdem die Kosten des Feldes zahlen (falls vorhanden) und nutzt dann seinen Effekt.

ENDE DER JAHRESZEIT

Nachdem ihr alle jeweils alle eure Figuren platziert habt, folgt das Ende der Jahreszeit. Führt alle gleichzeitig die folgenden drei Schritte der Reihe nach aus:

1. Karten werten
2. Figuren zurücknehmen und neue erhalten
3. Jahreszeitenkarte auslegen

1. KARTEN WERTEN

Wertet alle Karten einzeln nacheinander. Eine Karte ist entweder voll oder nicht voll.

Eine Karte ist voll, falls auf allen Feldern darauf Figuren stehen.

Für **volle Karten** erhaltet ihr jeweils wie folgt Punkte: Hast du mind. 1 Figur auf dieser Karte, erhältst du 1 Punkt für jeden deiner Gunstmarker von der Farbe **oben** rechts auf der Karte. Nehmt dann alle eure Figuren von dieser Karte zurück. Neutrale Figuren kommen zurück auf das fünfte Feld von oben auf dem Großen Baum. Ersetzt diese Karte durch die oberste Reisekarte vom Stapel der Farbe **oben** rechts auf dieser Karte.



Beispiel: Diese grüne Karte ist voll. **Karo** und **Julia** erhalten Punkte für ihre grünen Gunstmarker. Dann ersetzt ihr diese Karte durch die oberste Reisekarte vom grünen Stapel, wie oben rechts auf dieser Karte gezeigt.

Eine Karte ist nicht voll, falls mind. 1 Feld darauf leer ist.

Für Karten, die **nicht voll** sind, erhaltet ihr keine Punkte. Nehmt alle eure Figuren von dieser Karte zurück. Neutrale Figuren kommen zurück auf das fünfte Feld von oben auf dem Großen Baum. Ersetzt diese Karte durch die oberste Reisekarte vom Stapel der Farbe **unten** rechts auf dieser Karte.



Beispiel: Diese gelbe Karte ist nicht voll. Daher erhält niemand Punkte. Ihr ersetzt diese Karte durch die oberste Reisekarte vom lila Stapel, wie unten rechts auf dieser Karte gezeigt.

Wertung der Jahreszeitenkarten

Diese Karten werden etwas anders gewertet. **Ist die Karte voll**, wertet sie wie oben beschrieben. **Ist die Karte nicht voll** und hast du mind. 1 Figur auf dieser Karte, erhältst du 1 Punkt für jeden deiner Gunstmarker von der Farbe **unten** rechts auf dieser Karte. Nehmt dann alle eure Figuren von dieser Karte zurück, stellt neutrale Figuren auf den Großen Baum und ersetzt diese Karte wie oben beschrieben.



Beispiel: Die blaue Jahreszeitenkarte ist nicht voll. Da nur **Max** eine Figur auf dieser Karte hat, erhält er als Einziger Punkte für seine grünen Gunstmarker. Dann nimmt er seine Figur zurück und ersetzt die Karte durch die oberste Reisekarte vom grünen Stapel.

2. FIGUREN ZURÜCKNEHMEN UND NEUE ERHALTEN

Nehmt eure Figuren vom Großen Baum zurück. Nehmt auch eure Figur vom großen Feld für die nächste Jahreszeit auf dem Spielplan: Am Ende der ersten Jahreszeit nehmt ihr sie vom ersten Feld von oben, am Ende der zweiten Jahreszeit vom zweiten Feld von oben und am Ende der dritten Jahreszeit vom dritten Feld von oben.

Hinweis: Bei 4 Personen erhaltet ihr am Ende der **ersten Jahreszeit keine Figuren**, weil ihr das oberste große Feld beim Spielaufbau leer lasst.

3. JAHRESZEITENKARTE AUSLEGEN

Wer die wenigsten Punkte hat, zieht 2 Jahreszeitenkarten vom Stapel, wählt 1 davon und legt sie offen auf das große Feld für die nächste Jahreszeit auf dem Spielplan (wo keine Figuren stehen). Die andere Karte wird abgeworfen. Haben mehrere Personen gleich wenig Punkte, bestimmt von ihnen eine zufällige Person. (Nehmt dazu z.B. jeweils 1 ihrer Figuren und zieht verdeckt 1 davon.)

Hinweis: Überspringt diesen Schritt am Ende der vierten Jahreszeit und geht direkt zum Spielende über.



Beispiel: Nachdem ihr am Ende der ersten Jahreszeit alle Karten gewertet habt, hat **Max** auf der Punkteleiste die wenigsten Punkte. Er zieht 2 Jahreszeitenkarten, wählt 1 davon und legt sie auf das erste große Feld von oben. Die andere Jahreszeitenkarte wirft er ab.

Wer die Jahreszeitenkarte gewählt hat, beginnt in der nächsten Jahreszeit.

Nachdem ihr am Ende der vierten Jahreszeit alle Karten gewertet habt, endet das Spiel. Es folgt die Schlusswertung. Ihr erhaltet zusätzlich zu den Punkten, die ihr im Laufe des Spiels erhalten habt, **Punkte vom Großen Baum**. Dabei ist wichtig, welche Altarplättchen dort liegen und wie viele Gunstmarker ihr habt.



Geht die Altarplättchen auf dem Großen Baumes einzeln nacheinander durch. Zählt jeweils eure Gunstmarker von der Farbe des Altarplättchens (Runenplättchen mit Gunst darauf zählen mit!). Wer von euch allen die **meisten** Gunstmarker dieser Farbe hat, erhält die Punkte vom **großen Kreis** neben diesem Altarplättchen auf dem Großen Baum. Wer die **zweitmeisten** Gunstmarker dieser Farbe hat, erhält die Punkte vom **kleinen Kreis**. **Du musst mind. 1 Gunstmarker dieser Farbe haben, um an dieser Wertung teilzunehmen (nicht 0).**

Bei Gleichstand um die meisten Gunstmarker erhalten alle daran Beteiligten die Punkte aus dem großen Kreis. Dann gibt es keine Punkte für die zweitmeisten Gunstmarker.

Bei Gleichstand um die zweitmeisten Gunstmarker erhalten alle daran Beteiligten die Punkte aus dem kleinen Kreis.

Es kann sein, dass nicht alle Altarplättchen auf dem Großen Baum liegen, weil ihr im Laufe des Spiels auf manche Felder keine Figur gestellt und deswegen kein Altarplättchen dorthin gelegt habt. Neben dem untersten Altarplatz sind keine Punkte gezeigt, also erhaltet ihr für das Altarplättchen dort keine Punkte

Bei 2 Personen: Ihr erhaltet nur Punkte für die meisten Gunstmarker, nicht für die zweitmeisten Gunstmarker. Bei Gleichstand erhaltet ihr keine Punkte.

Beispiel für die Schlusswertung

Das Spiel ist zu Ende. Im Laufe der vier Jahreszeiten hat **Max** (schwarz) 32 Punkte gesammelt, **Karo** (braun) 28 Punkte und **Julia** (weiß) 24 Punkte.

Sie gehen die Altarplättchen einzeln nacheinander durch und sehen nach, wer von ihnen die meisten und zweitmeisten Gunstmarker der jeweiligen Farbe hat, und erhalten entsprechend Punkte.

Gelber Altar: **Karo** hat von allen die meisten gelben Gunstmarker und erhält dafür 10 Punkte. **Max** und **Julia** haben jeweils 1 gelben Gunstmarker. Zwischen ihnen herrscht also Gleichstand und sie erhalten beide jeweils 5 Punkte.

Grüner Altar: Zwischen **Julia** und **Karo** herrscht Gleichstand um die meisten Gunstmarker. Sie erhalten beide jeweils 6 Punkte.

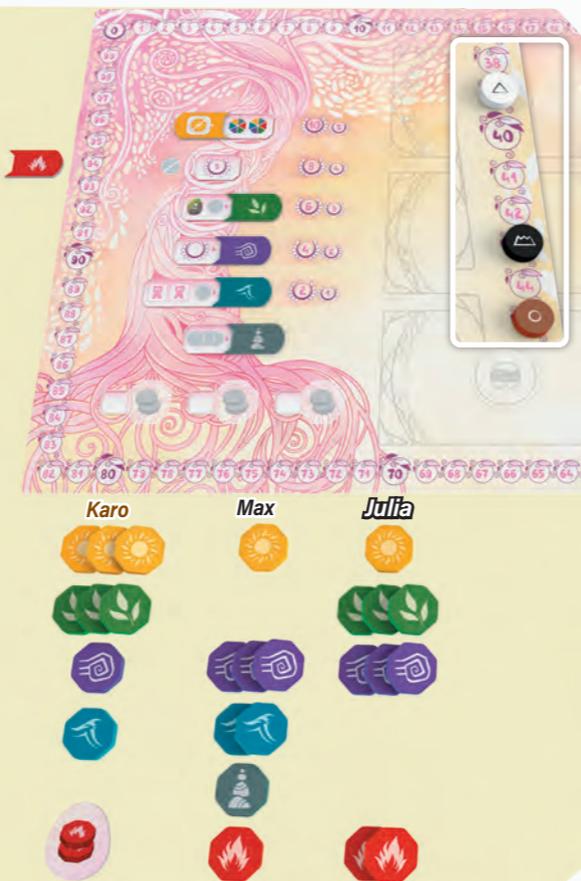
Lila Altar: Zwischen **Julia** und **Max** herrscht Gleichstand um die meisten Gunstmarker. Sie erhalten beide jeweils 4 Punkte. **Karo** erhält 0 Punkte, weil es einen Gleichstand um die meisten Gunstmarker gab und deswegen die zweitmeisten Gunstmarker nicht gewertet werden.

Blauer Altar: **Max** erhält 2 Punkte **Karo** erhält 1 Punkt.

Grauer Altar: Neben diesem Altarplättchen sind keine Kreise mit Punkten gezeigt, also erhält niemand Punkte.

Roter Altar: Das rote Altarplättchen liegt nicht auf dem Großen Baum, also erhält niemand Punkte dafür.

Bei der Schlusswertung erhält **Karo** 17 Punkte und hat damit insgesamt 45 Punkte. **Max** erhält 11 Punkte und hat damit insgesamt 43 Punkte. **Julia** erhält 15 Punkte und hat damit insgesamt 39 Punkte. **Karo** gewinnt!



Wer insgesamt die meisten Punkte hat, gewinnt. Glückwunsch, du hast dich dem Großen Baum als würdig erwiesen! Bei Gleichstand teilen sich die daran Beteiligten den Sieg.



MATHIEU AUBERT

„Ich kam eher zufällig in die Brettspielbranche. Ich nahm quasi die Hintertür über den Brettspielverein *Etable des Jeux* und kurz darauf folgten Abende, an denen ich Spiele für Libellud testete. Bei diesen Abenden traf ich den damals schon großartigen Théo Rivière, der schon bald darauf ein bekannter Spieleautor werden sollte. Dann fragte mich Régis, ob ich bei Libellud arbeiten wollte. Dort lernte ich wundervolle Menschen kennen, sowohl vor Ort als auch weltweit.

Sechs Jahre später gingen wir getrennte Wege, doch wir blieben in Kontakt und spornten uns gegenseitig an, an einem gemeinsamen Projekt zu arbeiten. An zwei Tagen im Oktober 2018 in Brüssel legten wir den Grundstein für unser Gemeinschaftsprojekt *Inori*. Wir entwickelten es Schritt für Schritt weiter. Der Prototyp ging weltweit durch ein paar Hände und ich danke Space Cowboys dafür, dass sie dieses Spiel veröffentlicht haben. Danke Anouk, Thomas, Suzanne.

Mein Dank geht auch an alle, die dieses Spiel als Erste getestet und daran geglaubt haben: Elodie, Marie, Régis, Gaëtan, Richard, Mathieu, Croc, Adrien, Franck, Adrien ...

Ich widme dieses Spiel meiner kleinen Rose und Charlie, mit denen ich es spielen werde.“

Foto von Hélène Delforge



THÉO RIVIÈRE

„Als ich vor 10 Jahren damit begann, Brettspiele zu entwickeln, hätte ich nie gedacht, dass ich das eines Tages hauptberuflich machen würde. Ich bin allen Menschen dankbar, die mich unterstützen und es mir ermöglicht haben, dort zu sein, wo ich heute bin. Ich gebe mein Bestes, auch weiterhin mit Spielen schöne Erlebnisse für euch zu schaffen!

Jetzt gerade freue ich mich sehr über die Vorstellung, dass ihr diese Spielanleitung in den Händen haltet. *Inori* hat einen steinigen Weg hinter sich. Ich bin froh, dass es jetzt endlich in den Spielregalen steht und von euch entdeckt werden kann. Mathieu, das Team von Space Cowboys, Suzanne und ich haben viel Herzblut in dieses Spiel gesteckt und ich hoffe, ihr habt viel Spaß damit! Ich möchte die Gelegenheit nutzen, um allen zu danken, die an diesem Spiel mitgewirkt haben, ganz besonders Elodie, Gaëtan, Anouk (und dem ganzen Space-Cowboys-Team) und Adrien. Denkt immer daran: Der Weg ist das Ziel. Also genießt die Reise und alles wird gut!“



SUZANNE DEMONTROND

„Ich bin eine Illustratorin aus Franche-Comté mit einem Faible für fantasievolle Welten mit Fabelwesen und einer bunten Flora. Meine Begeisterung für die Fantasie, Natur und das Licht spiegelt sich in einer farbenfrohen, künstlerischen Gestaltung wider, bei der ich verschiedene Techniken nutze – sowohl traditionelle als auch digitale.

Es war für mich eine unglaublich bereichernde Erfahrung, die Landschaften und Wesen von *Inori* zu gestalten, und eine Möglichkeit, neue Welten zu entdecken. Ich hoffe, dass ihr so viel Spaß beim Spielen haben werdet, wie ich beim Illustrieren! Ich wünsche euch viele schöne Momente und viel Freude mit den kleinen Waldgeistern. :)“



SYMBOLÜBERSICHT

KARTEN



Nimm dir so viele Gunstmarker der entsprechenden Farbe(n) aus dem Vorrat wie gezeigt.



Nimm dir 2 Gunstmarker deiner seltensten Farbe aus dem Vorrat. Hast du von mehreren Farben gleich wenig Gunstmarker, entscheide dich für 1 davon.



Du erhältst 1 Punkt für jeden deiner Gunstmarker von deiner häufigsten Farbe.



Du erhältst 1 Punkt pro Farbe, von der du Gunstmarker hast.



Du erhältst 1 Punkt für jeden deiner Gunstmarker der gezeigten Farbe.



Ersetze die Karte durch eine Reisekarte der gezeigten Farbe.



Ziehe 1 Runenplättchen vom Stapel.



Zahle 1 Gunstmarker der gezeigten Farbe.



Zahle 1 Gunstmarker deiner häufigsten Farbe. Hast du von mehreren Farben gleich viele Gunstmarker, entscheide dich für 1 davon.

GROSSER BAUM



Nimm dir 2 beliebige Gunstmarker aus dem Vorrat.



Du erhältst 5 Punkte.



Ziehe 1 Runenplättchen vom Stapel. Nimm dir 1 Gunstmarker von der Farbe des Altarplättchens aus dem Vorrat.



Du erhältst 1 Punkt für jeden deiner Gunstmarker von der Farbe des Altarplättchens.



Stelle die 2 neutralen Figuren auf 2 beliebige freie Felder auf Karten (ignore die Kosten und Effekte dieser Felder). Nimm dir 1 Gunstmarker von der Farbe des Altarplättchens aus dem Vorrat.



Nimm dir 3 Gunstmarker von der Farbe des Altarplättchens aus dem Vorrat.



Nimm dir die 2 Gunstmarker von diesem Feld. Fülle das Feld nicht auf.



Schlusswertung: Wertet jedes Altarplättchen. Wer die meisten Gunstmarker dieser Farbe hat, erhält die Punkte vom großen Kreis. Wer die zweitmeisten Gunstmarker hat, erhält die Punkte vom kleinen Kreis.



Arten von Startkarten. Legt beim Spielaufbau 1 zufällige Startkarte von jeder Art aus.



Nur für das Spiel mit 2-3 Personen.



Nur für das Spiel mit 4 Personen.

RUNENPLÄTTCHEN



Jederzeit. Sobald du dieses Runenplättchen aufdeckst, zählt es als 2 Gunst der gezeigten Farbe.



Zu Beginn deines Zuges. Verschiebe 1 fremde Figur von einer Karte auf ein freies Feld auf einer Karte der gezeigten Farbe **ODER** verschiebe 1 fremde Figur von einer Karte der gezeigten Farbe auf ein freies Feld auf einer anderen Karte.



Zu Beginn deines Zuges. Stelle deine Figur auf ein Feld, auf dem bereits eine fremde Figur steht. (Du musst trotzdem die Kosten des Feldes zahlen (falls vorhanden) und nutzt dann seinen Effekt.)

