

Prüfung des Waldes



Spielanleitung

Englisches
Erklärvideo
verfügbar
unter:



Zur Tag-und-Nacht-Gleiche versammelten sich die Bewohner im Herzen des Grünen Tals. Die Prüfung des Waldes stand bevor – ein uraltes, jährliches Ritual, um aus den mutigsten Abenteurerinnen und Abenteurern einen neuen Hüter des Grünen Tals zu küren, den Beschützer vor dem Bösen, das in den Schatten lauert.

Aus allen Ecken des Tals trafen Vertreter der kleinsten Wesen ein – außergewöhnliche Tiere, deren Mut und Heldentum wohlbekannt waren. Aus den Kronen jahrhundertealter Bäume schwebte der **Vogel** herab, dessen Blick so scharf war wie die Krallen eines Falken. Aus den Tiefen eines kristallklaren Teiches tauchte die **Kröte** auf, die Kraft und Anmut ausstrahlte. Aus dem Unterholz sprang der **Igel** hervor, dessen Schritte so leise waren wie das Flüstern des Windes. Unterdessen trat die **Maus** aus den unterirdischen Gängen hervor, so unscheinbar und lautlos wie fallende Blätter an einem Herbsttag. Sie alle folgten dem Ruf des Uralten Waldes in der Hoffnung, die Prüfung zu gewinnen.

Als die Sonne ihren Zenit erreichte und die Schatten der Bäume merklich kürzer wurden, begann die Prüfung. Nacheinander verschwanden die Abenteurer im Dickicht des Uralten Waldes, um sich den Gefahren und Herausforderungen zu stellen. Verschlungene Pfade, tückische Hindernisse und geheimnisvolle Wesen, die den Wald bewohnen, würden ihre Ausdauer auf die Probe stellen. Nur wer außergewöhnlichen Mut, Scharfsinn und Weisheit bewies, würde in die Reihen der Hüter des Grünen Tals aufgenommen werden.

Eine angespannte Stille legte sich über die Menge, von nichts gestört außer dem Wind. Alle Blicke waren fest auf das Unterholz des Waldes gerichtet, wo der Kampf um die Zukunft des Tals stattfand. Selbst das sanfteste Rascheln der Blätter oder das leiseste Knacken der Zweige ließ die Menge aufschrecken. Das Schicksal des Grünen Tals lag in den Händen der mutigen Abenteurer. Möge der Beste gewinnen!

Vor euch liegt das dunkle Unterholz des Uralten Waldes, wo ihr euren Verstand und euren Überlebenswillen beweisen müsst. Ihr wisst nicht, wem ihr begegnen werdet oder was in den dunkelsten Ecken lauert. Es heißt, der Wald könne das Verhalten der Abenteurer beeinflussen, ihre Werte prägen und ihren Geist stärken ...

Ihr steht an einer Weggabelung. Wählt ihr den Pfad der Rechtschaffenheit oder greift ihr zu rücksichtsloseren Mitteln?

In den kommenden Tagen werdet ihr eure Fähigkeiten weiterentwickeln und euch moralischen Zwickmühlen sowie schwierigen Entscheidungen stellen müssen. Das Wohlergehen des Grünen Tals verlangt Opfer, und sein Schicksal liegt in euren Händen!

Ihr beginnt eure Reise als unbeschriebenes Blatt. Welche Geschichte werdet ihr schreiben?

In diesem Spiel schlüpft ihr in die Rollen mutiger Abenteurer, die sich der **PRÜFUNG DES WALDES** stellen, um zum Hüter des Grünen Tals ernannt zu werden. Auf eurer abenteuerlichen Reise begegnet ihr Wesen des Uralten Waldes, entdeckt seine geheimnisvollsten Orte und trifft Entscheidungen, die nicht nur euch selbst, sondern auch alle anderen betreffen. Schreibt eure eigene Geschichte mit entschlossenen Taten und werdet zu gutmütigen Bewahrern oder ruchlosen Feinden des Uralten Waldes – es liegt in eurer Hand!

Spielmaterial



Spielplan des Uralten Waldes



12 Ortsplättchen



24 Gegenstandsmarker (aufgeteilt in 18 gewöhnliche und 6 seltene Gegenstände)



9 Artefaktmarker (jeweils 3 Marker für die Frosthügel, die Vergessenen Sümpfe und die Dunkelhöhlen)



3 Kampfwürfel



64 Nahrungsmarker (jeweils 16 Himbeeren, Eicheln, Pilze und Teeblätter)



3 „Legendäre Tat“-Marker (jeweils 1 für Handels-, Pionier- und Kampf-Taten)



2 Tunnelmarker



14 Zeltmarker



70 Tat-Karten



20 Begegnungskarten



36 Expeditionskarten (in 3 Stapeln mit je 12 Karten für die Vergessenen Sümpfe, Dunkelhöhlen und Frosthügel)



4 doppelseitige Übersichtskarten



1 Startplättchen

4 Charakter-Sets,
jeweils bestehend aus:



1 Charaktertafel



1 Spielfigur



4 Aktionssteine (3 normale und 1 goldener Aktionsstein)



1 Gesinnungsanzeiger



3 Expeditionsfahnen

Ziel des Spiels

Euer Ziel als Abenteurer ist es, so viele Ruhmespunkte wie möglich zu erzielen, indem ihr Taten vollbringt, zu Expeditionen aufbrecht und Gegenstände sowie Artefakte sammelt. Wer am Ende des Spiels die **meisten Ruhmespunkte** erzielt hat, gewinnt die Prüfung des Waldes und wird ehrenvoll zum Hüter des Grünen Tals ernannt!

Das Spielmaterial im Detail

Bevor ihr mit eurer ersten Prüfung des Waldes beginnt, solltet ihr euch mit dem Spielmaterial vertraut machen. Beginnen wir mit der Charaktertafel!

Charaktertafel

Ihr nehmt entweder als Igel, Maus, Vogel oder Kröte an der Prüfung teil. Jeder dieser Abenteurer hat eine eigene Spielfigur und eine eigene Charaktertafel.

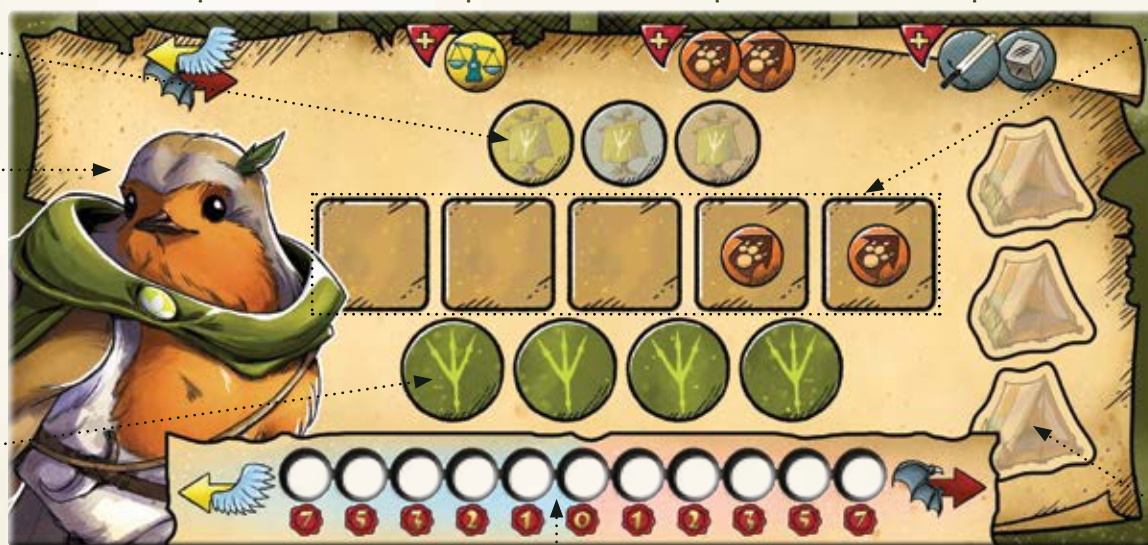
In diese 4 Spalten legt ihr Tat-Karten aus, wenn ihr während der Prüfung des Waldes Taten vollbringt – diese Karten ergeben eure **Geschichte**. Alle Taten sind in gute (blauer Pfeil), böse (roter Pfeil), Handels- (Geldbeutel) und Kampf-Taten (Messer) unterteilt.

Mehr Information, wie eure jeweilige Geschichte entsteht, findet ihr im gleichnamigen Abschnitt auf Seite 11.

Plätze für 3 **Expeditions-fahnen** – je 1 für die Vergessenen Sümpfe, die Frosthügel und die Dunkelhöhlen.

Ein **Bild** eures Charakters. Dasselbe Bild ist auch auf der zugehörigen Figur zu sehen.

Hier liegen eure noch nicht eingesetzten **Aktionssteine**.



Euer **Rucksack** hat 5 Plätze, in denen ihr alle erhaltenen Gegenstände und Artefakte verstauen müsst. Gewöhnliche Gegenstände und kleine Artefakte belegen 1 Platz; seltene Gegenstände und große Artefakte belegen 2 Plätze.

Die 2 rechten Plätze eures Rucksacks zeigen Bewegungssymbole. Wenn ihr sie mit Markern bedeckt, verringert ihr eure Bewegungsreichweite. Je schwerer der Rucksack, desto schwieriger die Bewegung! Mehr dazu im Abschnitt *Deine Figur bewegen* auf Seite 12.

Eure **Gesinnungsleiste** gibt an, ob ihr eher zu guten oder zu bösen Taten neigt. Zu Beginn des Spiels befindet sich euer Gesinnungsanzeiger in der Mitte dieser Leiste. Am Ende des Spiels erhaltet ihr so viele Ruhmespunkte, wie die Endposition eures Gesinnungsanzeigers angibt. So könnt ihr bis zu 7 Ruhmespunkte erzielen, egal ob ihr gut oder böse seid.

Hier legt ihr zu Beginn eure **Zeltmarker** verdeckt hin.

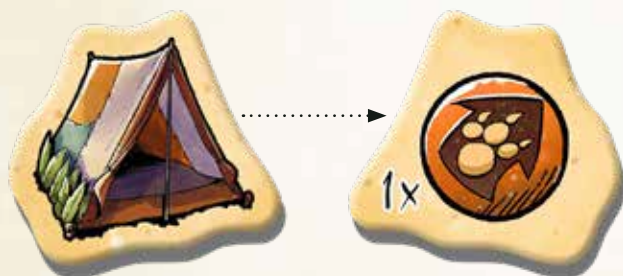
Spielfigur

Ihr bewegt euch mit eurer Spielfigur (die das Bild eures Abenteurers zeigt) über den Spielplan des Uralten Waldes. Haltet ihr auf bestimmten Feldern, könnt ihr dort eine Aktion ausführen.



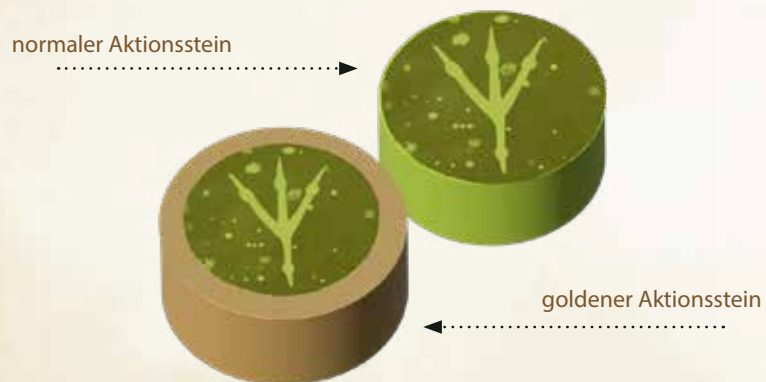
Zeltmarker

Mit Zeltmarkern markiert ihr die Felder, an denen ihr gerastet habt. Auf der Vorderseite der Zeltmarker sind nützliche Boni abgebildet, die von einem Abenteurer, der später auf demselben Feld rastet, genutzt werden können.



Aktionssteine

Die Aktionssteine der verschiedenen Charaktere unterscheiden sich in ihren Farben und Fußspuren-Symbolen. Mit ihnen markiert ihr die Aktionen, die ihr in euren Zügen ausführt. Einer eurer Aktionssteine hat einen goldenen Rand – das ist der goldene Aktionsstein. Aktionen, die ihr mit eurem goldenen Aktionsstein ausführt, können zusätzliche Vorteile bringen.



Die Karten-Typen: Tat-Karten, Begegnungskarten und Expeditionskarten

Die Tat-, Begegnungs- und Expeditionskarten funktionieren ähnlich, weshalb wir sie gemeinsam beschreiben.

Goldene Regel: Sollten die Anweisungen auf einer Karte den Regeln in dieser Anleitung widersprechen, hat die Karte immer Vorrang! Einige Karten können die Grundregeln des Spiels verändern – macht euch das zunutze, wann immer ihr die Gelegenheit dazu habt.



Tat-Karten stellen eure Aktivitäten dar, die ihr während der Prüfung des Waldes unternimmt. Ihr habt sie auf der Hand und könnt sie während eures Zuges ausspielen, um verschiedene Effekte auszulösen.



Begegnungskarten stellen die verschiedenen Wesen dar, denen ihr auf eurer Reise begegnen könnt. Manche sind freundlich und hilfsbereit, andere listig und boshaft. Es liegen stets 3 Begegnungskarten offen am oberen Rand des Spielplans aus.

Expeditionskarten sind in 3 Stapel aufgeteilt, je einer für die Vergessenen Sümpfe, die Dunkelhöhlen und die Frosthügel. Die Karten eines Stapels stehen für die verschiedenen Etappen der entsprechenden Expedition.



Vergessene Sümpfe Dunkelhöhlen Frosthügel

Die Merkmale einer Karte

In der linken oberen Ecke jeder Karte sind 1 oder mehrere **Symbole** abgebildet.

Nachdem ihr eine Karte ausgeführt habt, schiebt ihr sie so von oben in die passenden Spalte eurer Charaktertafel, dass ihre Symbole sichtbar bleiben. So entsteht eure Geschichte und eure Fähigkeiten entwickeln sich weiter.

Zeigt eine Tat-Karte mehr als 1 Symbol oben links, legt ihr sie immer in die Spalte eurer Geschichte, die dem ganz linken Symbol entspricht.

Manche Karten zeigen hier ein **dauerhaftes Fähigkeitssymbol**, das euch zusätzliche Ressourcen oder Karten gewährt, wenn ihr Aktionen ausführt.

Ruhmepunkte, die ihr am Ende des Spiels erhaltet, wenn ihr die Karte zu eurer Geschichte hinzugefügt habt.



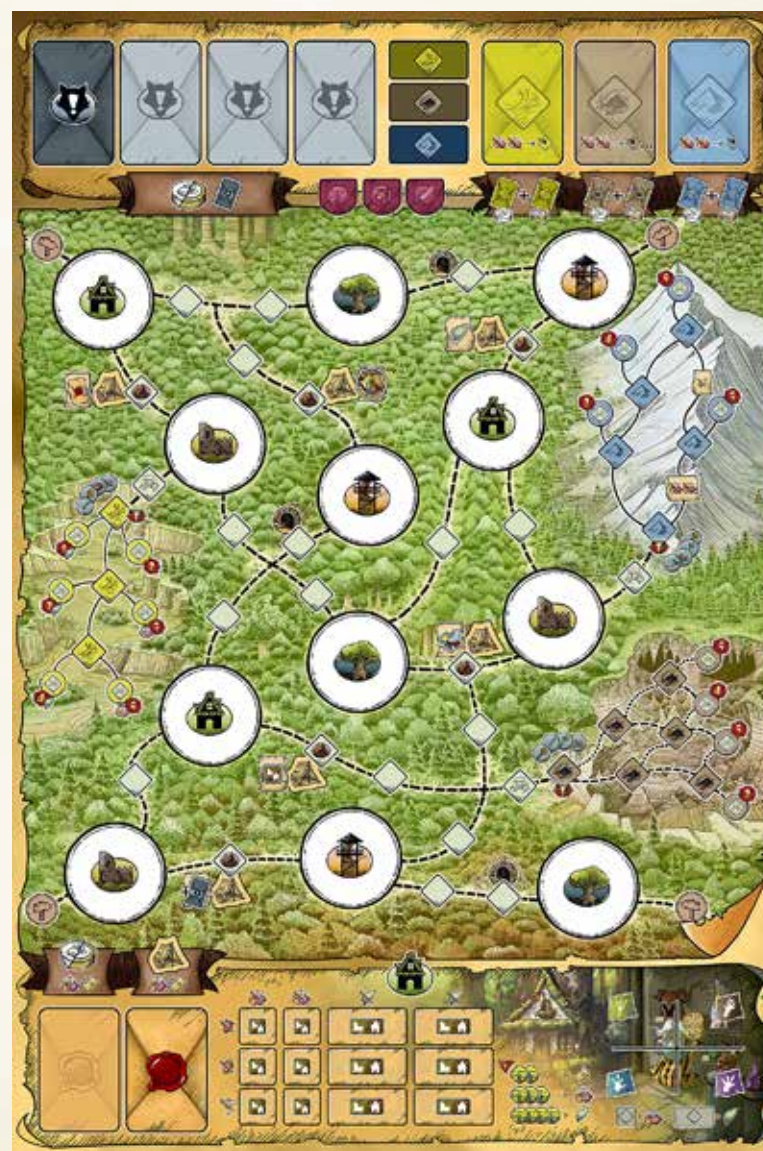
Wenn ihr im Spiel eine Aktion ausführt, könnt ihr bis zu 2 Tat-Karten von eurer Hand ablegen, um einmalig ihren sofortigen **Verstärkungseffekt** zu nutzen.

Die **Voraussetzung(en)** und **Kosten** für das Ausspielen der Karte.

Kartentitel

Der Spielplan des Uralten Waldes

Schmale Pfade winden sich durch den Uralten Wald und führen zu verschiedenen Orten, die in ihm verborgen liegen. Zwischen prächtigen **Hainen** und verlassenen **Ruinen** befinden sich im Unterholz auch gemütliche **Läden**. Von den **Aussichtstürmen**, die über das gesamte Gebiet verteilt sind, kann man im Nordosten die **Frosthügel** sehen, die über den Baumwipfeln aufragen. Im Südosten können aufmerksame Augen den Eingang zu den **Dunkelhöhlen** erspähen, während sich im Westen die **Vergessenen Sümpfe** ausbreiten. Hier und da finden sich kleine Wiesen, die sich ideal als **Zeltplatz** eignen.



Der Spielplan des Uralten Waldes zeigt das Gelände, durch das ihr während der Prüfung des Waldes reist. Außerdem gibt es oben Plätze für die verschiedenen Kartenstapel sowie unten die **Laden-Auslage** und die **Galerie**.

Ortsplättchen

Auf jedem der 12 Ortsplättchen ist unten eines von 4 Symbolen abgebildet, das den **Typ** des Ortes angibt:



Im Verlauf des Spiels könnt ihr Orte **verwüsten** und **erneuern**, wodurch ihr das jeweilige Plättchen auf die andere Seite umdreht. Verwüstete Orte erkennt ihr an dem rot durchgestrichenen Typ-Symbol.



Auf jedem Ortsplättchen ist die **Aktion** abgebildet, die ihr beim Besuch dieses Ortes ausführen könnt.

Eine ausführliche Beschreibung aller Aktionen findet ihr im Abschnitt *Einen Ort nutzen* ab Seite 16.



Gegenstände und Artefakte

Mit der richtigen Ausrüstung könnt ihr eure Reise durch den Wald erleichtern.

- **Gegenstände** könnt ihr im Laden kaufen oder in Ruinen einsammeln – ihr benötigt sie häufig, um Taten zu vollbringen oder auf Expeditionen voranzuschreiten.
- Auf Expeditionen könnt ihr **Artefakte** finden – wertvolle Schätze, die euch Ruhm und manchmal sogar mächtige Fähigkeiten bringen.

Alle eure Gegenstände und Artefakte müsst ihr in eurem **Rucksack verstauen**.



gewöhnlicher bzw. seltener Gegenstand

großes bzw. kleines Artefakt

Wenn ihr einen Gegenstand oder ein Artefakt erhaltet, müsst ihr es auf einen **freien Platz in eurem Rucksack** legen. Beachtet, dass seltene Gegenstände und große Artefakte jeweils 2 Plätze belegen.



Ihr dürft jederzeit **Gegenstände und Artefakte, die ihr bei euch tragt, ablegen**, um Platz im Rucksack zu schaffen. Legt abgelegte Gegenstände auf die Felder im Laden am unteren Rand des Spielplans. Gibt es bereits einen identischen Gegenstand im Laden, stapelt ihr den abgelegten Gegenstand darauf. Andernfalls legt ihr den Gegenstand auf ein freies Feld eurer Wahl. Abgelegte Artefakte werden aus dem Spiel entfernt.

Während einer Laden-Aktion könnt ihr beliebige eurer **Artefakte in der Galerie ausstellen**, indem ihr sie in den Bereich mit eurem Symbol legt. Dafür erhaltet ihr einen Bonus, je nach Größe des Artefakts. Legt ihr ein Artefakt jedoch „einfach so“ ab (ohne es auszustellen), gibt es keinen Bonus.

Im Abschnitt *Laden* auf Seite 18 findet ihr mehr Informationen zum Laden, dem Kauf/Verkauf von Gegenständen und dem Ausstellen von Artefakten.

Alle Gegenstände und Artefakte sind ausführlich auf Seite 27 erläutert (und zusätzlich auf der Rückseite dieser Anleitung).

Da ihr nun mit dem Spielmaterial vertraut seid, geht es auf der nächsten Seite mit der Spielvorbereitung weiter, damit ihr eure Prüfung des Waldes beginnen und um den Titel *Hüter des Grünen Tals* wetteifern könnt!

Spielvorbereitung

Den Spielplan vorbereiten

- 1 Legt den **Spielplan des Uralten Waldes** in die Tischmitte.
- 2 Dreht alle **Ortsplättchen** so, dass die Seite mit dem nicht durchgestrichenen Symbol sichtbar ist. Verteilt dann alle Ortsplättchen jedes Typs zufällig auf die runden Felder des Spielplans mit demselben Symbol.
- 3 Legt die 3 „**Legendäre Tat**“-Marker auf ihre Felder oben in der Mitte.
- 4 Stellt den **Sortiereinsatz mit den Tunnel- und Nahrungsmarkern** neben dem Spielplan bereit, sodass er für alle gut erreichbar ist. Das ist der „Vorrat“. Legt die 3 **Kampfwürfel** daneben.
- 5 **Die Ruinen bestücken:** Es gibt 6 verschiedene gewöhnliche Gegenstände mit jeweils 3 Exemplaren. Nehmt 1 Exemplar jedes gewöhnlichen Gegenstands und mischt sie verdeckt zusammen. Legt jeweils 2 dieser verdeckten gewöhnlichen Gegenstände auf die 3 ausliegenden Ruinen-Ortsplättchen. Mischt dann alle seltenen Gegenstände verdeckt zusammen. Legt 1 dieser verdeckten seltenen Gegenstände auf jedes Ruinen-Ortsplättchen.
- 6 **Den Laden bestücken:** Legt die übrigen 12 gewöhnlichen Gegenstände offen auf zufällige quadratische Felder im Laden – stapelt identische Gegenstände dabei aufeinander. Deckt die übrigen 3 seltenen Gegenstände auf und legt sie auf die rechteckigen Felder der dritten Spalte im Laden. Die vierte Spalte bleibt vorerst leer.
- 7 Mischt die **Tat-Karten** zu einem verdeckten Stapel und legt ihn unten links auf das vorgesehene Feld des Spielplans. Mischt dann die **Begegnungskarten** zu einem verdeckten Stapel und legt ihn oben links auf das vorgesehene Feld. Deckt die **obersten 3 Begegnungskarten** vom Stapel auf und legt sie rechts daneben auf die vorgesehenen Felder.
- 8 Sortiert die **Artefakte** nach den Symbolen auf ihrer Rückseite und legt sie offen auf die vorgesehenen Felder am oberen Rand des Spielplans.
- 9 Sortiert die **Expeditionskarten** nach ihren Rückseiten in 3 Stapel (Vergessene Sümpfe, Dunkelhöhlen, Frosthügel) und mischt jeden Stapel einzeln. Legt alle 3 Stapel verdeckt oben rechts auf die vorgesehenen Felder des Spielplans.





Vorbereitung der Abenteuerer

Wer zuletzt in einem Wald war, nimmt das **Startplättchen** und wird die erste Runde beginnen. Führt dann die folgenden Schritte aus:



- 1 Wählt jeweils 1 **Charaktertafel** und legt sie vor euch.
- 2 Nehmt die zu eurer Charaktertafel gehörende **Spielfigur** und stellt sie auf eines der Startfelder des Spielplans. Die Startfelder befinden sich in den Ecken und sind mit einem Wegweiser markiert. Wer das Startplättchen hat, wählt zuerst, alle anderen wählen ihr Startfeld nacheinander im Uhrzeigersinn. Auf jedem Startfeld dürfen sich mehrere Figuren befinden.
- 3 Nehmt die 4 **Aktionssteine** (3 normale und 1 goldenen) in der Farbe eurer Spielfigur. Legt sie auf die vorgesehenen Felder eurer Charaktertafel.
- 4 Nehmt den **Gesinnungsanzeiger** in eurer Farbe und setzt ihn in die Mitte eurer Gesinnungsleiste (in das Feld mit).
- 5 Dreht alle **Zeltmarker** auf ihre verdeckte Seite und mischt sie. Zieht jeweils 3 Zeltmarker und legt sie verdeckt auf eure Charaktertafel. Legt die übrigen Zeltmarker unbesehen in die Schachtel zurück. Schaut euch heimlich die Vorderseite eurer Zeltmarker an, aber haltet sie voreinander geheim.
- 6 Nehmt jeweils die 3 **Expeditionsfahnen** in eurer Farbe und legt sie auf die vorgesehenen Felder eurer Charaktertafel.
- 7 Zieht jeweils 5 **Tat-Karten** vom Stapel auf eure Hand. Haltet eure Handkarten stets voreinander geheim. Nehmt euch jeweils 1 **Himbeere**, 1 **Pilz** und 1 **Eichel** aus dem allgemeinen Vorrat.
- 8 Nehmt euch jeweils 1 **Übersichtskarte** – so behaltet ihr stets den Überblick.

Nun kann die Prüfung des Waldes beginnen!



Übersicht
Spielungsablauf
 Führe in deinem Zug folgende Handlungen in beliebiger Reihenfolge aus:
 • deine Figur bewegen (optional),
 • 1 Tat-Karte von deiner Hand ausspielen (optional),
 • 1 Aktionsstein platzieren (oder 1 Zeltmarker, falls du keinen Aktionsstein mehr hast) (Pflicht).
Kampf-Ablauf
 • Zähle deine 3 Symbole (auf deiner Charaktertafel, den Karten deiner Geschichte und auf bis zu 1 Gegenstand Artefakt).
 • Werf so viele Würfel, wie du Symbole hast. Jeder 7 erzeugt ein Symbol. Jede 12 erzeugt ein Symbol. Jede 13 erzeugt ein Symbol.
 • Lege bis zu 2 Tat-Karten von deiner Hand aus, die mindestens 1 Symbol haben.
 • Du benötigst mehr als dein Gegner, um den Kampf zu gewinnen.
 • Du benötigst mehr als dein Gegner, um den Kampf zu gewinnen.
 • Du benötigst mehr als dein Gegner, um den Kampf zu gewinnen.
 • Du benötigst mehr als dein Gegner, um den Kampf zu gewinnen.

Spielablauf

Die *PRÜFUNG DES WALDES* verläuft über 4 Runden. In jeder Runde seid ihr mehrmals nacheinander am Zug und setzt eure Aktionssteine ein, um Aktionen auszuführen. Habt ihr alle Aktionssteine eingesetzt, setzt ihr stattdessen einen Zeltmarker ein und beendet so die Runde. Nach 4 Runden geht ihr zur Schlusswertung über.

Ein Spielzug

Ein Spielzug besteht aus 3 möglichen **Handlungen** (von denen 2 optional sind). Du kannst sie in **beliebiger Reihenfolge** ausführen:

1 Tat-Karte von der Hand ausspielen (optional)

Deine Figur bewegen (optional)

1 Aktionsstein* einsetzen (Pflicht)

* oder 1 Zeltmarker, falls du keinen Aktionsstein mehr hast

NEUE HANDKARTEN UND HANDKARTENLIMIT

Jedes Mal, wenn du während deines Zuges neue Karten erhältst, legst du sie zunächst verdeckt neben deine Charaktertafel – du darfst sie in diesem Zug unter keinen Umständen verwenden. Erst am Ende deines Zuges nimmst du diese Karten auf die Hand und prüfst, ob du mehr als 7 Handkarten hast. Ist das der Fall, legst du Karten deiner Wahl ab, bis du **höchstens 7 Handkarten** hast.

1 Tat-Karte von der Hand ausspielen

Tat-Karten

In deinem Zug kannst du **1 Tat-Karte von deiner Hand ausspielen** und ausführen, außer du befindest dich auf einer Expedition (→ S. 21). Während du eine Tat-Karte ausführst, kannst du dich weder bewegen noch einen Aktionsstein einsetzen, sondern musst die Karte vollständig ausführen (Kosten bezahlen, Effekte anwenden und sie deiner Geschichte hinzufügen), bevor du eine weitere Handlung ausführst.

Einige Karten können nur unter bestimmten **Voraussetzungen** ausgespielt werden, z. B., wenn du dich an einem bestimmten Ort oder mit einem anderen Abenteurer auf demselben Feld befindest:



Deine Figur muss sich auf **demselben Feld wie ein anderer Abenteurer** befinden.



Deine Figur muss sich auf einem **Laden**-Ortsplättchen befinden.



Deine Figur muss sich auf einem **Aussichtsturm**-Ortsplättchen befinden.



Deine Figur muss sich auf einem **Ruinen**-Ortsplättchen befinden.



Deine Figur muss sich auf einem **Hain**-Ortsplättchen befinden.



Deine Figur muss sich auf einem **Zeltplatz**-Feld befinden.



Deine Figur muss sich auf einem Feld mit einem **Tunnel** befinden.

Manche Karten haben zusätzlich **Kosten**, die du vollständig bezahlen musst, um sie ausspielen zu können.

- Sind bei den Kosten **Ressourcen- oder Gegenstandssymbole** angegeben, musst du diese geforderten Marker beim Ausspielen besitzen.
- Sind **Ressourcen- oder Gegenstandssymbole jedoch durchgestrichen**, musst du die geforderten Dinge ablegen: Tat-Karten auf den Ablagestapel, Nahrungsmarker zurück in den Vorrat, Gegenstandsmarker in die Laden-Auslage (auf identische Marker stapeln; andernfalls auf ein freies Feld der passenden Größe deiner Wahl legen).

Falls bei den Kosten **mehrere Symbole durch „/“ getrennt** sind, musst du nur 1 davon besitzen bzw. ablegen (du entscheidest).

Du musst besitzen:



Du musst ablegen:



Nachdem du die Kosten vollständig bezahlt hast, führst du den **Effekt der Karte** aus (falls vorhanden). Die Effekte der Tat-Karten sind sehr unterschiedlich: Manche lassen dich Ressourcen erhalten, andere zwingen dich, gegen einen Abenteurer zu kämpfen oder dich den Gefahren des Uraltens Waldes zu stellen.

TEEBLÄTTER SIND JOKER

Teeblätter sind im Uraltens Wald sehr wertvoll: Du kannst sie jederzeit anstelle von Himbeeren, Eicheln oder Pilzen verwenden. Benötigst du jedoch ausdrücklich Teeblätter, kannst du sie nicht durch etwas anderes ersetzen.



KARTEN MIT 2 OPTIONEN

Einige Karten geben dir **2 Optionen** zur Auswahl. Wähle 1 der Optionen und ignoriere die andere; du kannst nicht beide wählen.

Die Karten haben sehr unterschiedliche Effekte. Eine Beschreibung der etwas anspruchsvolleren Karten findet sich im Anhang (→ S. 26).

Manche Karten führen zu einem Kampf, für den besondere Regeln gelten (→ S. 15).



BEGEGNUNGSKARTEN AUF DER HAND

Manche Effekte lassen dich eine Begegnungskarte auf die Hand nehmen. Eine Begegnungskarte, die du auf der Hand hast, kannst du genau wie eine Tat-Karte verwenden und ausspielen.

Die Entstehung deiner Geschichte

Nachdem du eine Karte ausgespielt und ausgeführt hast, schiebst du sie von oben unter deine Charaktertafel, sodass die oberen Symbole sichtbar bleiben. Weitere Karten derselben Spalte schiebst du von oben unter die bereits vorhandenen Karten.

Das **erste Symbol** in der linken oberen Ecke einer Karte bestimmt die passende Spalte:

/ / Lege diese Karte in die Spalte der **guten und bösen Taten**.

Lege diese Karte in die Spalte der **Handels-Taten**.

Lege diese Karte in die Spalte der **Pionier-Taten**.

Lege diese Karte in die Spalte der **Kampf-Taten**.



KARTENSYMBOLS – OBEN LINKS

Wenn du eine Karte in eine Spalte deiner Charaktertafel schiebst, wird sie Teil deiner Geschichte und verbessert mit ihrem Symbol deine Fähigkeiten. Manche Karten haben mehrere Symbole. Die einzelnen Symbole bedeuten:

Fügt du eine solche Karte deiner Geschichte hinzu, versetze den Anzeiger auf deiner **Gesinnungsleiste um 1 Feld nach links**.

Fügt du eine solche Karte deiner Geschichte hinzu, versetze den Anzeiger auf deiner **Gesinnungsleiste um 1 Feld nach rechts**.

Je nach gewählter Option funktioniert dieses Symbol genau wie bzw. .

DIE GESINNUNG EINES ABENTEURERS

Manche Karten beziehen sich auf die Gesinnung eines Abenteurers. Falls sich der Anzeiger auf deiner Gesinnungsleiste links vom -Feld befindet, ist dein Abenteurer „gut“. Befindet er sich rechts davon, ist dein Abenteurer „böse“.

Beim Besuch eines Ladens kannst du für jedes dieser Symbole, das du hast, **zusätzliche Ressourcen** erhalten (→ *Handelsbonus*, S. 19).

Jedes dieser Symbole erhöht deine **Bewegungsreichweite** um 1 Feld.

Jedes dieser Symbole erhöht deine **Stärke im Kampf** um 1 Punkt.

Dieses Symbol gilt als das **Symbol der Spalte**, in der die Karte liegt.

Beim Kämpfen wirfst du **1 zusätzlichen Würfel**.

KARTENSYMBOLS – OBEN MITTIG

Manche Karten haben oben in der Mitte **einzigartige Symbole**, die sich auf besondere Fähigkeiten beziehen, die im Kartentext näher erläutert sind.

Diese Symbole oben in der Mitte einer Karte gewähren dir **verschiedene Boni**:

/ Jedes Mal, wenn du **Nahrung in einem Hain** sammelst, erhältst du zusätzlich 1 Himbeere, 1 Eichel, 1 Pilz bzw. 1 Teeblatt. Dies gilt für alle Karten in deiner Geschichte, die ein solches blaues Dreieck-Symbol zeigen, unabhängig von ihrem Typ.

Jedes Mal, wenn du **Tat-Karten auf einem Aussichtsturm** erhältst, erhältst du 1 zusätzliche Tat-Karte.

KARTEN VERDECKT DER GESCHICHTE HINZUFÜGEN

Es kann vorkommen, dass dich ein Effekt anweist, eine Karte verdeckt deiner Geschichte hinzuzufügen. Wenn du eine Karte verdeckt deiner Geschichte hinzufügst, ignorierst du ihren Effekt und darfst sie in eine Spalte deiner Wahl legen.

Eine verdeckt hinzugefügte Karte bringt dir weder zusätzliche Fähigkeiten noch Ruhmespunkte am Spielende; sie **zählt aber für die Erfüllung Legendärer Taten** (in den Kategorien Pionier-, Handels- und Kampf-Taten, → S. 12).



Beispiel: Maria möchte die Tat-Karte Vorratslieferung von ihrer Hand ausspielen. Sie befindet sich wie gefordert auf einem Aussichtsturm und bezahlt die geforderten Kosten, wobei sie 1 Eichel durch 1 Teeblatt ersetzt. Dann schiebt sie die Karte in die -Spalte ihrer Geschichte. Fortan liefert ihr diese Karte 1 zusätzliches -Symbol.

Legendäre Taten

Indem ihr Karten eurer Geschichte hinzufügt, wetteifert ihr darum, dass eure Taten als Legendäre Taten gewürdigt werden.



Legendärer Handel



Legendäre Pionierarbeit



Legendäre Kämpfe

Wem es zuerst gelingt, in der Spalte der Handels-Taten, der Spalte der Pionier-Taten oder der Spalte der Kampf-Taten **5 Karten zu sammeln**, hat in dieser Kategorie eine **Legendäre Tat** vollbracht. Dabei ist unerheblich, ob die Karten in dieser Spalte offen oder verdeckt liegen.

Hast du eine Legendäre Tat vollbracht, nimmst du den entsprechenden „Legendäre Tat“-Marker und legst ihn mit der Ruhmespunkte-Seite nach oben auf deine Charaktertafel. Er ist am Ende **3 Ruhmespunkte** wert.

Einen einmal erhaltenen „Legendäre Tat“-Marker behältst du bis zum Ende, selbst wenn ein anderer Abenteurer im weiteren Verlauf mehr Karten in dieser Kategorie sammelt oder du Karten in deiner Geschichte verlierst.

Hinweis: Es gibt keine „Legendäre Tat“-Marker für gute und böse Taten. Die Auswirkungen dieser Taten werden auf der Gesinnungsleiste nachgehalten.

Deine Figur bewegen

Du bewegst dich auf dem Spielplan des Uraltens Waldes auf verschiedene Arten von Feldern: Wegfelder **1**, Orte **2** und Startfelder von Expeditionsgebieten **3**. Benachbarte Felder sind durch eine Linie verbunden. Wenn du dich um 1 Feld bewegst, versetzt du deine Figur auf ein so verbundenes Feld. Auf jedem Feld dürfen sich **beliebig viele Figuren** befinden.



Diese allgemeinen Bewegungsregeln **gelten nicht für Expeditionen** (die ab Seite 20 beschrieben sind). Solange du auf Expedition bist, darfst du dich nur gemäß der Expeditionskarte, die du aktuell ausführst, bewegen.

Du kannst dich **um bis zu so viele Felder bewegen, wie du Bewegungssymbole hast**. Zähle dafür alle deine sichtbaren -Symbole auf deiner Charaktertafel, auf den Karten in deiner Geschichte und auf Markern in deinem Besitz zusammen. Beachte, dass einige Plätze deines Rucksacks ebenfalls -Symbole zeigen; falls sie nicht von Gegenständen oder Artefakten bedeckt sind, zählst du sie ebenfalls mit.

Du darfst deine Bewegung **nicht** auf mehrere Handlungen **aufteilen**.



Während deiner Bewegung kannst du **bis zu 2 Tat-Karten von deiner Hand ablegen**, deren Verstärkungseffekt -Symbole zeigt. Durch diese einmalige Verstärkung kannst du deine **Bewegungsreichweite erhöhen** um 1 pro -Symbol.

BEWEGUNG IST NICHT AUFTEILBAR

Auch wenn deine Bewegungssymbole aus mehreren Quellen stammen (z. B. von deiner Charaktertafel und deinen ausliegenden Karten), darfst du sie nicht auf mehrere Bewegungen im selben Zug aufteilen.



Beispiel: Maria möchte ihre Figur von der Ruine zu dem Hain bewegen. Dafür benötigt sie 5 Bewegungssymbole. Sie hat 3 -Symbole auf ihrer Charaktertafel und 1 weiteres -Symbol in ihrer Geschichte. Allerdings sind 4 Bewegungssymbole nicht genug, um den Hain zu erreichen. Deswegen legt Maria eine Karte von ihrer Hand ab, die 1 weiteres -Symbol in ihrem Verstärkungsbereich zeigt. Damit hat Maria alle 5 benötigten Symbole beisammen und bewegt ihre Figur auf den Hain.

Bewegung durch Tunnel

Manche Felder auf dem Spielplan sind mit einem Tunnelsymbol markiert. Solche Felder gelten als miteinander **verbunden**: Du kannst dich mit 1 Bewegungssymbol von einem Tunnel zu einem anderen bewegen (und auf diese Weise große Entfernungen in Windeseile überbrücken).



Beispiel: Maria möchte sich von ihrem aktuellen Ort zu dem Aussichtsturm oben rechts bewegen. Dafür benötigt sie 6 Bewegungssymbole, sie hat jedoch nur 3. Allerdings kann Maria den auf dem Weg liegenden Tunnel nutzen, womit ihre 3 -Symbole ausreichen, um den Aussichtsturm zu erreichen.

Manche Karten ermöglichen dir, einen neuen Tunnel zu graben oder einen vorhandenen Tunnel einstürzen zu lassen.

- **Tunnel graben:** Lege einen Tunnelmarker mit der Passierbar-Seite nach oben auf ein Feld, auf dem sich noch kein Tunnel befindet. Tunnelmarker dürfen nicht auf Felder in Expeditionsgebieten gelegt werden.
- **Tunnel einstürzen lassen:** Lege einen Tunnelmarker mit der Eingestürzt-Seite nach oben auf einen aufgedruckten Tunnel oder drehe einen bereits platzierten Tunnelmarker auf die andere Seite. Eingestürzte Tunnel können nicht zur Bewegung benutzt werden.

1 Aktionsstein einsetzen



Wenn du am Zug bist und noch 1 oder mehrere Aktionssteine auf deiner Charaktertafel hast, **musst** du 1 von ihnen in diesem Zug einsetzen.

Einer deiner Aktionssteine ist der **goldene Aktionsstein**. Er ist stärker als die normalen und kann dir zusätzliche Effekte gewähren, wenn du ihn auf dem Spielplan einsetzt.

Führe **nur den linken** Effekt aus, wenn du hier einen normalen Aktionsstein einsetzt.



Führe **beide** Effekte aus, wenn du hier deinen **goldenen** Aktionsstein einsetzt.

Sind die Effekte nicht durch ein „+“ miteinander verbunden, macht es keinen Unterschied, ob du dort einen normalen oder deinen goldenen Aktionsstein einsetzt.



Du kannst einen Aktionsstein für eine der folgenden Aktionen einsetzen:

- 1) **Eine Begegnungskarte ausführen** (→ unten)
- 2) **Einen Ort nutzen** (→ S. 16)
- 3) **Auf eine Expedition begeben** (→ S. 20)
- 4) **Den Bewohnern des Uralten Waldes helfen** (→ S. 23)

Falls du keinen Aktionsstein mehr auf deiner Charaktertafel hast, musst du eine **Rast-Aktion** ausführen, statt einen Aktionsstein einzusetzen (→ S. 23 für mehr Informationen zur Rast-Aktion.)

1) Eine Begegnungskarte ausführen

Auf den Wegen des Uralten Waldes kannst du zahlreichen faszinierenden Wesen begegnen. Um eine Begegnungskarte auszuführen, **setze 1 Aktionsstein auf dem Begegnungs-Aktionsfeld ein** (unterhalb der Kartenreihe). Es dürfen beliebig viele Aktionssteine aller Abenteurer auf dem Begegnungs-Aktionsfeld liegen.



Wenn du 1 Aktionsstein auf dem Begegnungs-Aktionsfeld einsetzt, wähle 1 der 3 offen ausliegenden Begegnungskarten aus, bezahle ihre Kosten und führe sie dann aus. Du darfst eine Karte nur wählen, wenn du ihre Voraussetzungen erfüllst und ihre Kosten vollständig bezahlen kannst.

Nachdem du die Begegnungskarte ausgeführt hast, füge sie der passenden Spalte deiner Geschichte hinzu und passe ggf. deinen Gesinnungsanzeiger an. Fülle anschließend die Kartenreihe mit der obersten Karte vom Begegnungsstapel auf. **Ist der Begegnungsstapel leer**, wird die Kartenreihe nicht länger aufgefüllt. Zudem gilt:

- Der Einsatz des goldenen Aktionssteins hat keinen Vorteil beim Ausführen einer Begegnungskarte.
- Diese Aktion kannst du von jedem Feld des Spielplans ausführen, außer von Expeditionsfeldern.
- Soll eine Begegnungskarte abgelegt werden, lege sie unter den Begegnungsstapel zurück.

Gesinnungsentscheidungen



Manche Karten stellen dich vor eine Gewissensfrage zwischen gut und böse. Das Ergebnis solcher Begegnungen hängt von deiner Entscheidung ab. Du erkennst solche Karten an der besonderen Gestaltung im unteren Bereich und an dem -Symbol in der oberen linken Ecke.

Du musst **1 der 2 aufgeführten Optionen** wählen und führst die Karte entweder als gute Tat oder als böse Tat aus. Füge die Karte danach wie üblich deiner Geschichte hinzu. Alle Karten mit diesen Symbolen / / kommen in dieselbe Spalte deiner Geschichte.

Versetze dann den **Anzeiger auf deiner Gesinnungsleiste** um 1 Feld nach links (gute Tat) bzw. nach rechts (böse Tat). Bei einer -Karte versetzt du den Anzeiger entsprechend deiner Entscheidung.



Beispiel: Maria möchte die ausliegende Begegnungskarte Teepfote ausführen. Sie hat ein Seil in ihrem Rucksack und bezahlt 1 Eichel als Kosten. Sie erhält 1 Teeblatt und fügt die Karte der -Spalte ihrer Geschichte hinzu. Da sich Maria für die böse Option entschieden hat, versetzt sie ihren Gesinnungsanzeiger um 1 Feld nach rechts. Die andere Option wäre eine gute Tat gewesen, mit der sie ihren Anzeiger stattdessen nach links versetzt hätte.

Kämpfen

Verschiedene Karten können einen Kampf auslösen, entweder gegen ein auf der Karte abgebildetes Wesen oder gegen einen Abenteurer auf deinem Feld. Der Ablauf ist dabei sehr ähnlich, egal ob der Kampf durch eine Tat-, Begegnungs- oder Expeditionskarte ausgelöst wurde. Wenn du einen Kampf auslöst, bist du der **Angreifer** und die Gegenseite der **Verteidiger**. Beide Seiten vergleichen ihre Stärkekpunkte, um den Sieger des Kampfes zu bestimmen.

Die **Stärke eines Wesens** auf einer Karte ist meist die Summe aus einem darauf angegebenen Wert und dem Ergebnis eines Würfelwurfs.



Dieser Gegner hat 6 Stärkekpunkte, zu denen das Ergebnis von 1 Würfel addiert wird. Würfelst du bspw. 1, hat er insgesamt 7 Stärkekpunkte.



Die Stärke dieser Banditen wird durch 3 Würfel bestimmt. Würfelst du bspw. 1, 1, 1, kommen sie auf insgesamt 3 Stärkekpunkte.

Die **Stärke eines Abenteurers** setzt sich aus 4 Teilen zusammen: den Kampfsymbolen, der gewählten Waffe, einem Würfelwurf und dem Verstärkungseffekt von abgelegten Karten:

- **Kampfsymbole zählen:** Zähle die -Symbole auf deiner Charaktertafel und auf den Karten in deiner Geschichte. Jedes -Symbol gibt 1 Stärkekpunkt.
- **Waffe wählen:** Du kannst 1 Gegenstand oder Artefakt mit -Symbolen aus deinem Rucksack verwenden. Jedes -Symbol gibt 1 Stärkekpunkt.
- **Würfel bestimmen und werfen:** Zähle die -Symbole auf deiner Charaktertafel und auf den Karten in deiner Geschichte. Hast du eine Waffe gewählt, die ein -Symbol hat, zählt es ebenfalls mit. Wirf dann so viele Kampfwürfel, wie du -Symbole gezählt hast. Jedes erzielte -Symbol gibt 1 zusätzlichen Stärkekpunkt.

Hinweis: Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl der Würfel im Kampf. Hast du mehr als 3 -Symbole, merke dir deine ersten Würfelergebnisse und wirf entsprechend viele Würfel erneut.



- **Verstärkung durch Karten:** Du kannst bis zu 2 Tat-Karten von deiner Hand auslegen, deren Verstärkungseffekt -Symbole zeigen. Jedes dieser Symbole gibt 1 zusätzlichen Stärkekpunkt.

Im Kampf gegen einen anderen Abenteurer entscheidet zuerst der Angreifer, ob und wie viele Karten er auslegen möchte und legt sie verdeckt vor sich. Danach hat der Verteidiger dieselbe Möglichkeit. Anschließend werden diese Karten gleichzeitig aufgedeckt und geben jeweils 1 zusätzlichen Stärkekpunkt pro -Symbol in ihrem Verstärkungsbereich. Wesen auf Karten können keine Verstärkung durch Karten erhalten.

KAMPFERGEBNIS BESTIMMEN

Der Angreifer gewinnt, wenn er mehr Stärkekpunkte hat als der Verteidiger. Bei Gleichstand gewinnt der Verteidiger. (Denke daran, dass ein Wesen auf einer Karte immer der Verteidiger ist.)

Wer gewonnen hat, muss alle für ihren Verstärkungseffekt ausgelegten Karten **ablegen**. Wer verloren hat, darf die eigenen ausgelegten Karten **zurück auf die Hand nehmen**.

Füge die Karte (die den Kampf ausgelöst hat) nach dem Kampf **deiner Geschichte hinzu**, außer sie besagt ausdrücklich etwas anderes. Prüfe zuvor, ob die Karte zusätzliche Effekte für den Gewinner oder Verlierer hat.



Beispiel: Maria führt die Ritter-Begegnungskarte aus. Um die Karte ihrer Geschichte hinzuzufügen, muss sie den Ritter besiegen. Er hat 3 fixe Stärkekpunkte plus 1 Würfel. Maria würfelt eine 3, womit der Ritter insgesamt 6 Stärkekpunkte hat. Sie selbst hat 2 -Symbole auf ihrer Charaktertafel und ihren Karten. Sie wählt ihre im Rucksack als Waffe für 2 weitere -Symbole. Dann wirft Maria 1 Würfel und zählt das Ergebnis von 2 hinzu. Sie hat nun ebenfalls 6 Stärkekpunkte – nicht genug, um den Ritter zu besiegen (bei Gleichstand gewinnt der Verteidiger). Daher legt sie die Karte Weitblick für 1 weiteres -Symbol von ihrer Hand aus. Mit jetzt 7 Stärkekpunkten besiegt sie den Ritter. Wegen des Effekts der Karte muss Maria ihren Gesinnungsanzeiger um 1 Feld nach rechts versetzen. Dann legt sie den Ritter in die -Spalte ihrer Geschichte und füllt die Kartenreihe mit einer neuen Begegnungskarte vom Stapel auf.

→ Auf der nächsten Seite folgt ein weiteres Kampfbeispiel.



Unter den seltenen Gegenständen gibt es den **Bogen**. Wenn du ihn im Kampf verwendest, wirfst du zu Beginn des Kampfes 1 Würfel. Würfelst du 1, gewinnst du den Kampf sofort (angezeigt durch das -Symbol). In diesem Fall werden keine weiteren Kampfschritte ausgeführt.

Tim



Maria



Beispiel: Maria spielt die Karte Duell von ihrer Hand aus, um Tim zum Kampf herauszufordern, der auf ihrem Feld steht. Sie bezahlt die auf der Karte angegebenen Kosten. Dann ermitteln beide ihre Stärke. Maria wirft 1 Würfel, zählt ihre -Symbole hinzu und kommt auf 6 Stärkepunkte. Tim wirft 2 Würfel und erreicht 8 Stärkepunkte. Als Angreiferin kann Maria zuerst bis zu 2 Handkarten für ihre -Symbole neben dem verdeckt auslegen und tut das auch. Tim legt nur 1 Karte verdeckt aus. Nach dem Aufdecken der Karten kommt Maria auf insgesamt 9 Stärkepunkte und Tim auf 10. Maria hat verloren und nimmt ihre 2 Karten zurück auf die Hand, während Tim seine ausgelegte Karte ablegen muss. Anschließend wird der Effekt der Duell-Karte ausgeführt: Tim fügt sie seiner Geschichte hinzu.

2) Einen Ort nutzen

Im Uralten Wald gibt es 12 Orte in 4 Typen: **Haine**, **Ruinen**, **Aussichtstürme** und **Läden**. Jeder Ort ist durch ein doppelseitiges Ortsplättchen dargestellt. Auf der Rückseite befindet sich der Ort in seiner verwüsteten Form (bzw. erneuerten Form im Fall von Ruinen).

Um die Aktion eines Ortes auszuführen, **musst du dich dort befinden und 1 Aktionsstein auf dem Ortsplättchen einsetzen**. Liegt dort bereits ein Aktionsstein von dir, darfst du keinen weiteren Aktionsstein dort einsetzen. Auf jedem Ort dürfen mehrere Aktionssteine liegen, solange sie unterschiedlichen Abenteurern gehören.

Ein Ort kann nur durch Karteneffekte verwüstet oder erneuert werden. Für eure erste Partie könnt ihr die heller hinterlegten Regelabschnitte **vorerst überspringen**. Lest hier nach, wenn ihr auf einen verwüsteten Ort stößt.



Hain

In Hainen findet sich Nahrung, die hilfreich für die Prüfung des Waldes ist. Setzt du einen Aktionsstein auf einem Hain ein, erhältst du **1 Eichel**, **1 Himbeere** oder **1 Pilz** aus dem Vorrat – je nach Angabe auf dem Hain.



Setzt du hier deinen **goldenen Aktionsstein** ein, erhältst du zusätzlich 1 Teeblatt.

Wenn du Nahrung in einem Hain sammelst, prüfe auch die **Karten in deiner Geschichte**. Für jedes dieser Symbole / / / in deiner Geschichte erhältst du 1 zusätzlichen Marker der angegebenen Art.



Wenn du eine Aktion in einem Hain ausführst, kannst du **bis zu 2 Tat-Karten von deiner Hand ablegen**, deren Verstärkungseffekt beliebige dieser Symbole zeigt: / / / . Durch diese einmalige Verstärkung erhältst du **1 zusätzlichen Marker der angegebenen Art pro Symbol**.

Verwüsteter Hain

Setzt du einen Aktionsstein auf einem verwüsteten Hain ein, kannst du **1 deiner Nahrungsmarker** der auf dem Hain-Ortsplättchen angegebenen Art **gegen 1 Teeblatt aus dem Vorrat tauschen**.

Keine zusätzliche Nahrung: In einem verwüsteten Hain darfst du keine Tat-Karten für zusätzliche Marker ablegen und erhältst auch keine zusätzlichen Marker für Symbole in deiner Geschichte.



Der Einsatz deines **goldenen Aktionssteins** bringt hier keinen zusätzlichen Vorteil.



Ruinen

Manchmal führen die gewundenen Pfade des Uralten Waldes zu verlassenen Ruinen einstiger Gebäude. Dort könnt ihr nützliche Ausrüstung finden, die frühere Bewohner zurückgelassen haben.

Setzt du einen Aktionsstein auf einer Ruine ein, nimmst du alle dort liegenden Gegenstandsmarker und schaust sie dir geheim an (sodass die anderen sie nicht sehen). Dann kannst du **1 Nahrungsmarker deiner Wahl bezahlen, um 1 dieser Gegenstände zu erhalten** und in deinem Rucksack zu verstauen. Dies ist optional – möchtest du keinen der Gegenstände, musst du nichts bezahlen. Lege anschließend alle nicht erhaltenen Gegenstände verdeckt auf das Ruinen-Ortsplättchen zurück.



Setzt du hier deinen **goldenen Aktionsstein** ein, kannst du 1 Teeblatt ausgeben, um einen zweiten Gegenstand deiner Wahl von dieser Ruine zu erhalten.

Erneuerte Ruinen

Manche Tat-Karten erlauben dir, eine Ruine zu **erneuern**. In diesem Fall drehst du das Ruinen-Ortsplättchen um, wodurch daraus ein erneuerter Laden, ein erneuerter Aussichtsturm oder ein erneuerter Hain wird. Diese „erneuerten“ Varianten funktionieren etwas anders als die normalen Orte:



Erneuerter Aussichtsturm

Setzt du einen Aktionsstein auf einem erneuerten Aussichtsturm ein, kannst du **1 beliebige Tat-Karte** von deiner Hand **verdeckt deiner Geschichte hinzufügen** (in einer Spalte deiner Wahl). So kannst du schneller einen „Legendäre Tat“-Marker erlangen.



Setzt du hier deinen **goldenen Aktionsstein** ein, erhältst du zusätzlich 2 Tat-Karten vom Stapel und 1 weitere Karte für jedes -Symbol in deiner Geschichte. Außerdem darfst du in diesem Fall Karten für Verstärkungseffekte ablegen:



Im Falle eines goldenen Aktionsstein kannst du **bis zu 2 Tat-Karten von deiner Hand ablegen**, deren Verstärkungseffekt -Symbole zeigen. Durch diese einmalige Verstärkung erhältst du **1 zusätzliche Tat-Karte pro Symbol**.

Erinnerung: Lege neue Tat-Karten immer erst neben deine Charaktertafel. Du darfst sie erst am Ende deines Zuges auf die Hand nehmen (→ S. 10).

Erneuerter Laden

Setzt du einen Aktionsstein auf einem erneuerten Laden ein, kannst du beliebig viele **Transaktionen durchführen** – genau wie in einem normalen Laden (→ „Läden“ auf der nächsten Seite). Außerdem kannst du alle deine -Symbole für den Handelsbonus anwenden.



Zusätzlich kannst du **bis zu 2 Tat-Karten von deiner Hand ablegen**, deren Verstärkungseffekt -Symbole zeigen. Durch diese einmalige Verstärkung erhöhst du die Anzahl deiner Symbole für den Handelsbonus.



Setzt hier du deinen **goldenen Aktionsstein** ein, kannst du – genau wie in einem normalen Laden – deine Handkarten zum Bezahlen verwenden, allerdings zählt hier jede Karte wie 2 Teeblätter!

Erneuerter Hain

Setzt du einen Aktionsstein auf einem erneuerten Hain ein, erhältst du **1 Teeblatt** aus dem Vorrat.



Setzt du hier deinen **goldenen Aktionsstein** ein, erhältst du 1 zusätzliches Teeblatt.

Ansonsten gelten die gleichen Regeln wie für einen normalen Hain:

- Du erhältst 1 zusätzlichen Marker für jedes dieser Symbole in deiner Geschichte:  /  /  / .
- Du kannst bis zu 2 Tat-Karten für Verstärkungseffekte mit diesen Symbolen ablegen:  /  /  / .

→ „Hain“ auf der linken Seite für Details.



Aussichtsturm

Von den hohen Türmen, die über die Baumwipfel ragen, lassen sich neue Gelegenheiten für heldenhafte Taten erspähen. Setzt du einen Aktionsstein auf einem Aussichtsturm ein, erhältst du **2 Tat-Karten vom Stapel**.

Erinnerung: Lege neue Tat-Karten immer erst neben deine Charaktertafel. Du darfst sie erst am Ende deines Zuges auf die Hand nehmen (→ S. 10).



Setzt du deinen **goldenen Aktionsstein** ein, erhältst du 2 zusätzliche Tat-Karten vom Stapel.

Wenn du neue Tat-Karten auf einem Aussichtsturm erhältst, prüfe auch die **Karten in deiner Geschichte**. Für jedes -Symbol erhältst du 1 zusätzliche Tat-Karte vom Stapel.



Wenn du eine Aktion auf einem Aussichtsturm ausführst, kannst du **bis zu 2 Tat-Karten von deiner Hand ablegen**, deren Verstärkungseffekt -Symbole zeigen. Durch diese einmalige Verstärkung erhältst du **1 zusätzliche Tat-Karte pro Symbol**.

Verwüsteter Aussichtsturm

Setzt du einen Aktionsstein auf einem verwüsteten Aussichtsturm ein, erhältst du **2 Karten deiner Wahl aus dem Tat-Karten-Ablagestapel**.

Keine zusätzlichen Karten: In einem verwüsteten Aussichtsturm darfst du keine Tat-Karten ablegen, um zusätzliche Karten zu erhalten, und erhältst auch keine zusätzlichen Karten für -Symbole in deiner Geschichte.



Der Einsatz deines **goldenen Aktionssteins** bringt hier keinen zusätzlichen Vorteil.

Laden

Zwischen den knorrigen Wurzeln der größten Bäume verbergen sich kleine Läden, die Ausrüstung für die Prüfung des Waldes anbieten. Außerdem lassen sich dort überzählige Gegenstände verkaufen und Artefakte ausstellen.

Setzt du einen Aktionsstein auf einem Laden ein, kannst du **beliebig viele Transaktionen** (Käufe, Verkäufe, Ausstellungen) durchführen. Du darfst identische Gegenstände jedoch **nicht zugleich** kaufen und verkaufen. Kaufst du z. B. eine Axt, darfst du während dieses Besuchs keine Axt verkaufen.



Setzt du deinen **goldenen Aktionsstein** ein, kannst du deine Handkarten wie Teeblätter zum Bezahlen verwenden (1 Karte = 1 Teeblatt).

Die **Laden-Auslage** befindet sich unten rechts auf dem Spielplan.

Alle Läden auf dem Spielplan teilen sich diese gemeinsame Auslage.

In der Laden-Auslage gibt es 2 Spalten mit kleinen Feldern für gewöhnliche Gegenstände und 2 Spalten mit großen Feldern. Zu Spielbeginn ist die linke dieser großen Spalten mit seltenen Gegenständen bestückt.

Die Kosten der Schaufel betragen
1 Eichel und
1 beliebigen
Nahrungsmarker.



GEGENSTÄNDE KAUFEN

Wenn du einen Gegenstand im Laden **kaufen** möchtest, prüfe zunächst das Symbol oberhalb der Spalte, in der der Gegenstand liegt, sowie das Symbol links neben seiner Zeile. Der Kaufpreis ist die Summe dieser beiden Symbole (→ *Beispiel unten links*). Lege diese 2 geforderten Nahrungsmarker zurück in den Vorrat und verstau den gekauften Gegenstand in deinem Rucksack.

GEGENSTÄNDE VERKAUFEN

Wenn du einen Gegenstand aus deinem Rucksack **verkaufen** möchtest, prüfe, ob ein identischer Gegenstand in der Laden-Auslage liegt:

- Falls ja, staple den zu verkaufenden Gegenstand auf den identischen Gegenstand in der Laden-Auslage.
- Falls nein, lege den zu verkaufenden Gegenstand auf ein freies Feld deiner Wahl in der Auslage (gewöhnliche Gegenstände auf kleine Felder, seltene Gegenstände auf große Felder).

In beiden Fällen erhältst du die in der Zeile und Spalte angegebenen Nahrungsmarker aus dem Vorrat. Die so erhaltenen Nahrungsmarker kannst du sofort verwenden, um Gegenstände zu kaufen.

ARTEFAKTE AUSSTELLEN

Die Ladenbesitzerin verwahrt gerne die Artefakte, die ihr auf euren Expeditionen findet. Rechts neben der Laden-Auslage befindet sich die **Galerie**. Dort kannst du während deiner Laden-Aktion beliebige deiner **Artefakte ausstellen**, indem du sie aus deinem Rucksack auf das mit deinem Symbol markierte Feld in der Galerie legst:

- Für ein kleines Artefakt erhältst du 1 Pilz/Himbeere/Eichel deiner Wahl.
- Für ein großes Artefakt erhältst du 1 Teeblatt.

Durch das Ausstellen von Artefakten erhältst du also Ressourcen, schaffst Platz im Rucksack und verlierst keine Ruhmespunkte, denn **am Ende des Spiels erhältst du auch die Ruhmespunkte deiner ausgestellten Artefakte!**

Du darfst Artefakte jederzeit während deiner Laden-Aktion ausstellen und die so erhaltenen Nahrungsmarker sofort verwenden, um Gegenstände zu kaufen.



HANDELSBONUS ZUM ABSCHLUSS

Zähle nach Abschluss deiner Laden-Aktion alle -Symbole auf deiner Charaktertafel, den Karten in deiner Geschichte und deinen Markern. Du kannst **1 oder mehrere Boni** gemäß der folgenden Umrechnung erhalten:

2	3	4
1 Tat-Karte vom Stapel	1 Pilz, 1 Himbeere oder 1 Eichel	1 Teeblatt

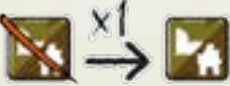
Du darfst jeden Bonus mehrfach wählen, solange du entsprechend viele Symbole hast. Du erhältst den Handelsbonus auch dann, wenn du deinen Aktionsstein auf einen Laden setzt, aber keine Transaktion durchführst.



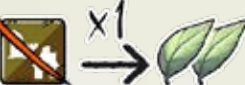
Wenn du den Handelsbonus im Laden anwendest, kannst du **bis zu 2 Tat-Karten von deiner Hand ablegen**, deren Verstärkungseffekt -Symbole zeigen. Durch diese einmalige Verstärkung erhöhst du die Anzahl deiner Symbole für den Handelsbonus.

Verwüsteter Laden

Jeder verwüstete Laden bietet eine andere Möglichkeit, **genau 1 gewöhnlichen Gegenstand aus deinem Rucksack zu verkaufen**:



Lege 1 gewöhnlichen Gegenstand aus deinem Rucksack in den Laden und erhalte dafür 1 anderen gewöhnlichen Gegenstand deiner Wahl aus dem Laden.



Lege 1 gewöhnlichen Gegenstand in den Laden und erhalte 2 Teeblätter aus dem Vorrat.



Lege 1 gewöhnlichen Gegenstand in den Laden und erhalte 2 Nahrungsmarker deiner Wahl (außer Teeblätter) sowie 2 Tat-Karten vom Stapel.

Keine anderen Transaktionen: In einem verwüsteten Laden darfst du keine anderen Transaktionen durchführen und erhältst keinen Handelsbonus zum Abschluss. Daher darfst du weder Tat-Karten für -Symbole ablegen, noch zählen die -Symbole in deiner Geschichte.



Der Einsatz deines **goldenen Aktionssteins** bringt hier keinen zusätzlichen Vorteil.

GRUNDREGEL FÜR ZUSÄTZLICHE RESSOURCEN

Zu Beginn kann es verwirrend sein, wann du zusätzliche Ressourcen durch die Symbole in deiner Geschichte und das Ablegen von Handkarten erhalten kannst. **Merke dir diese Grundregel:**

- Ist auf dem Ortsplättchen, das du ausführst, eines dieser Symbole angegeben / / , kannst du zusätzliche Ressourcen erhalten. Ist solch ein Symbol jedoch durchgestrichen, geht das nicht.
- Das Symbol einer erneuerten Ruine (oben auf dem Ortsplättchen) ist zwar durchgestrichen, aber das Symbol des dadurch entstandenen Ortes (unten auf dem Ortsplättchen) nicht: / / . Daher kannst du in erneuerten Ruinen zusätzliche Ressourcen erhalten.

Außerdem sind die Orte, an denen du Handkarten für zusätzliche Symbole ablegen darfst, mit diesem roten Fähnchen markiert: .





Beispiel: Maria besucht einen Laden, indem sie einen ihrer Aktionssteine auf dessen Ortsplättchen setzt. Zunächst verkauft sie ihre Teekanne. Da noch keine Teekanne in der Auslage liegt, legt sie den Marker auf ein freies Feld ihrer Wahl. Dafür erhält sie 1 Pilz und 1 Nahrungsmarker ihrer Wahl. Außerdem stellt sie ihr Artefakt in der Galerie aus, wofür sie 1 Teeblatt erhält. Dann kauft sie den Schild für 1 Teeblatt und 1 Himbeere. Zum Abschluss zählt sie ihre -Symbole und legt 1 Handkarte mit einem entsprechenden Verstärkungseffekt ab. Insgesamt hat sie nun 5 -Symbole und wählt 1 Tat-Karte und 1 Nahrungsmarker als Handelsboni.

3) Auf eine Expedition begeben

Der Uralte Wald besteht nicht nur aus gewundenen Pfaden und saftigen Wiesen. In seinem Umland liegen Gebiete voller Gefahren und wertvoller Artefakte! Wer diese Gebiete erkunden möchte, sollte gut vorbereitet sein. Im Westen liegen die Vergessenen Sümpfe, in denen ein wilder Krötenkult lebt. Im Nordosten ragen die berühmten Frosthügel in die Höhe, deren Gipfel angeblich noch nie jemand bestiegen hat. Gerüchte ranken sich ebenfalls um die Dunkelhöhlen im Südosten, in denen die Überreste einer alten Zivilisa-

tion verborgen liegen sollen. Wer mutig genug ist, sich zu diesen gefährlichen Orten zu begeben, wird nicht nur auf Schätze und wundersame Wesen treffen, sondern kann auch großen Ruhm erlangen!

Die Expeditionen sind 3 besondere Gebiete des Uralten Waldes, die sich vom Rest des Spielplans unterscheiden. Die Felder jedes Expeditionsgebiets sind mit einem **speziellen Symbol** markiert: die Vergessenen Sümpfe mit , die Frosthügel mit und die Dunkelhöhlen mit . Das **Startfeld** jeder Expedition ist zusätzlich mit gekennzeichnet. Direkt davor liegt das jeweilige **Ausgangsfeld** – dorthin kehrst du zurück, wenn du die Expedition beendest.

Das Ziel jeder Expedition ist es, ein **Abschlussfeld** zu erreichen. Jedes Expeditionsgebiet hat mehrere Abschlussfelder. Je weiter entfernt das erreichte Abschlussfeld liegt, desto mehr Ruhmespunkte erhältst du am Ende des Spiels für diese beendete Expedition.

- die Vergessenen Sümpfe
- die Frosthügel
- die Dunkelhöhlen
- Dieses Symbol markiert das **Startfeld** einer Expedition.
- Ein **Abschlussfeld** des entsprechenden Expeditionsgebiets.
- Das **Ausgangsfeld**, um ein Expeditionsgebiet zu verlassen.

Solange du dich auf dem Feld einer Expedition befindest, darfst du:

- keine Tat-Karte von der Hand ausspielen,
- deine Figur nicht nach den normalen Regeln bewegen,
- keinen Aktionsstein woanders einsetzen als auf dem Aktionsfeld der entsprechenden Expedition:



Vorbereitung und Beginn einer Expedition

Neben dem ersten Feld jedes Expeditionsgebiets sind die Symbole verschiedener Gegenstände abgebildet, die während dieser Expedition nützlich sein können. Du musst diese Gegenstände **nicht besitzen**, sie erleichtern aber die Expedition.



Wenn du das Startfeld  einer Expedition erreichst, **musst du dort anhalten**. Bis du das Expeditionsgebiet wieder verlässt, kannst du dich nicht nach den normalen Regeln bewegen. Stattdessen hängt es von den Expeditionskarten ab, ob du auf die nächsten Felder des Gebiets vorrückst oder nicht.

Spielzüge während einer Expedition

Wenn du dich auf einem Expeditionsfeld befindest (einschließlich des Startfeldes), ist die einzige Handlung, die du ausführen kannst, **1 Aktionsstein auf dem Aktionsfeld der entsprechenden Expedition einzusetzen**. Jede Expedition hat ihr eigenes Aktionsfeld am oberen Rand des Spielplans, direkt unterhalb des zugehörigen Expeditionsstapels.



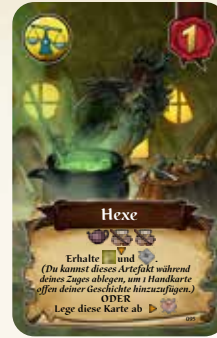
Anders als auf den Ortsplättchen im Uralten Wald **dürfen mehrere deiner Aktionssteine** auf demselben Expeditions-Aktionsfeld liegen.

Sobald du einen Aktionsstein auf einem Expeditions-Aktionsfeld einsetzt, ziehst du die oberste Karte des zugehörigen Expeditionsstapels und führst sie vollständig aus.



Setzt du deinen **goldenen Aktionsstein** auf einem Expeditions-Aktionsfeld ein, darfst du die erste gezogene Expeditionskarte ablegen und eine neue ziehen, die du dann ausführen musst.

EXPEDITIONSKARTEN UND VORRÜCKEN



Expeditionskarten funktionieren wie Tat- und Begegnungskarten: Um eine Karte auszuführen, musst du alle ihre **Kosten bezahlen** und dann ihren **Effekt anwenden**. Kannst du die Kosten nicht vollständig bezahlen, lies den Kartentext – er gibt an, was dann passiert. Manche Karten bieten mehrere Optionen. Du kannst aus allen Optionen wählen, deren Voraussetzungen du erfüllst. Sofern nichts anderes auf der Karte steht, fügst du sie nach dem Ausführen wie üblich deiner Geschichte hinzu.

Die meisten Expeditionskarten erlauben dir, die Erkundung des Gebiets fortzusetzen. Weist dich eine Karte an, **vorzurücken** , versetzt du deine Figur auf ein verbundenes Expeditions- oder Abschlussfeld. Gibt es mehrere Wege, wählst du einen davon aus. Während einer Expedition kannst du nicht rückwärts ziehen. Weist dich eine Karte an, **nicht vorzurücken** , bleibst du bis zu deinem nächsten Zug auf dem aktuellen Feld stehen.

Je nach Expeditionsgebiet funktioniert das Vorrücken etwas anders:



In den **Vergessenen Sümpfen** rückst du deine Figur auf ein benachbartes Feld, das durch eine Linie mit deinem aktuellen Feld verbunden ist.



In den **Frosthügeln** gibt es zwei besonders herausfordernde Pfade, für die du zusätzliche Kosten bezahlen musst.



Um über diesen Pfad vorzurücken, musst du **2 Nahrungsmarker** deiner Wahl in den Vorrat zurücklegen.

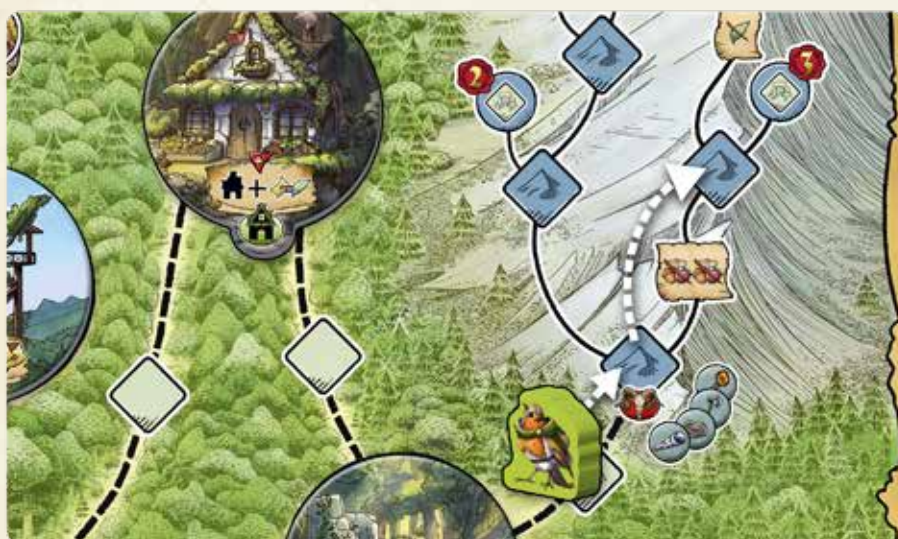


Um über diesen Pfad vorzurücken, musst du **1 Teeblatt** in den Vorrat zurücklegen.



In den **Dunkelhöhlen** hängt es von deiner Entscheidung beim Ausführen der Expeditionskarte ab, ob du über die gepunktete  oder gestrichelte  Linie zum nächsten Feld vorrückst.





Beispiel: Maria begibt sich auf eine Expedition in die Frosthügel. Sie betritt das mit  markierte Startfeld, setzt einen Aktionsstein auf dem Aktionsfeld der Frosthügel-Expedition ein (unterhalb der Kartenstapel) und nimmt die oberste Karte vom rechten Expeditionsstapel. Die gezogene Karte zwingt sie zu einem Kampf gegen den Wolf, der 7 Stärkekpunkte plus 1 Würfel hat. Maria würfelt für den Wolf eine 1, womit er insgesamt 8 Stärkekpunkte hat. Maria hat ihrerseits 6 Stärkekpunkte plus 3 durch ihren eigenen Würfelwurf. Sie kommt damit auf 9 und besiegt den Wolf. Sie legt die Karte in die -Spalte ihrer Geschichte und darf ihre Figur auf das nächste Feld vorrücken. Sie hat die Wahl zwischen einer Abkürzung mit zusätzlichen Kosten und einem längeren Weg ohne Zusatzkosten. Maria gibt 2 Pilze ab und wählt die Abkürzung. In ihrem nächsten Zug muss sie erneut einen Aktionsstein auf dem Aktionsfeld der Frosthügel-Expedition einsetzen und eine weitere Karte ausführen.

Artefakte

Durch bestimmte Expeditionskarten kannst du außergewöhnliche Artefakte erhalten. Wenn du ein **Artefakt erhältst**, nimmst du den entsprechenden Marker vom Feld links neben den Expeditionsstapeln und verstaust es in deinem Rucksack. Artefakte bringen dir am Ende des Spiels zusätzliche Ruhmespunkte – unabhängig davon, ob sie sich in deinem Rucksack befinden oder du sie in der Galerie ausgestellt hast.

Wenn du ein Artefakt **nicht mehr benötigst** und es nur Platz in deinem Rucksack wegnimmt, kannst du es jederzeit ablegen (womit es aus dem Spiel ist) oder es beim nächsten Ladenbesuch in der Galerie ausstellen.

Einige **Artefakte haben besondere Fähigkeiten** (die auf der Rückseite dieser Anleitung beschrieben sind). Du kannst diese Fähigkeiten nur nutzen, solange sich das Artefakt in deinem Rucksack befindet.

Eine Expedition beenden und das Expeditionsgebiet verlassen

Während einer Expedition kannst du entweder tiefer in das Expeditionsgebiet vorrücken oder das Gebiet frühzeitig verlassen. Beim Vorrücken hast du fast immer die Möglichkeit, ein Abschlussfeld  zu wählen. Sobald du ein Abschlussfeld erreichst, **endet deine Expedition** an dieser Stelle.

Manche Abschlussfelder gewähren dir einen **Bonus**, der durch ein Symbol neben den Ruhmespunkten angezeigt wird.

Egal, welches Abschlussfeld du erreichst:

Lege deine **Expeditionsfahne** der passenden Farbe auf dieses Feld. Sie zeigt an, wie weit du bei dieser Expedition gekommen bist und wie viele Ruhmespunkte du dafür am Ende des Spiels erhältst. Es dürfen Fahnen mehrerer Abenteurer auf demselben Feld liegen. Stelle deine Figur anschließend auf das Ausgangsfeld  vor dem Expeditionsgebiet. Dein Zug ist beendet. In deinem nächsten Zug setzt du deine Reise im Uralten Wald nach den normalen Regeln fort.



Achtung! Nachdem du eine Expeditionsfahne auf ein Abschlussfeld einer Expedition gelegt hast, kannst du dich **nicht erneut auf diese Expedition begeben**.

Du kannst eine **laufende Expedition abbrechen**, bevor du ein Abschlussfeld erreichst. Versetze dafür deine Figur zu Beginn deines Zuges auf das Ausgangsfeld  und spiele dann einen normalen Zug. Du platzierst keine Expeditionsfahne und erhältst für diese Expedition keine Ruhmespunkte – allerdings kannst du dich später erneut auf diese Expedition begeben.

Wenn du ein Expeditionsgebiet verlässt (egal ob du die Expedition beendet hast oder nicht), mischst du alle abgelegten Karten dieser Expedition und legst sie verdeckt unter den passenden Expeditionsstapel.

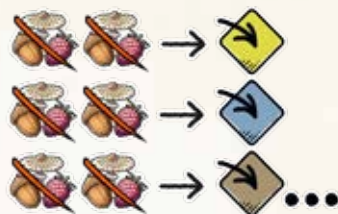
Beispiel: In ihrem nächsten Zug schafft es Maria erneut, die gezogene Karte in den Frosthügeln zu bestehen. Dieses Mal möchte sie die Expedition nicht fortsetzen, sondern beschließt, die Frosthügel zu verlassen. Sie legt ihre Expeditionsfahne auf das verbundene Abschlussfeld mit 3 Ruhmepunkten und stellt ihre Figur auf das Ausgangsfeld. In ihrem nächsten Zug setzt sie ihre Reise im Uralten Wald fort. Da sie ihre Frosthügel-Expeditionsfahne platziert hat, kann sie sich nicht erneut auf diese Expedition begeben.



EXPEDITIONSSTAPEL LEER?

Es kann vorkommen, dass der Expeditionsstapel einer bestimmten Expedition leer ist. In diesem Fall kannst du dich trotzdem auf diese Expedition begeben bzw. sie fortsetzen. Wenn du einen Aktionsstein auf dem Aktionsfeld dieser Expedition einsetzt, ziehst du keine Karte, **sondern bezahlst**

2 Nahrungsmarker deiner Wahl, um auf das nächste Feld vorzurücken.



4) Den Bewohnern des Uralten Waldes helfen

Viele Bewohner des Uralten Waldes warten auf Abenteurer, die ihnen bei ihren alltäglichen Problemen helfen. Um den Bewohnern des Uralten Waldes zu helfen, setze **1 Aktionsstein auf dem Hilfe-Aktionsfeld** ein (oberhalb des Tat-Karten-Ablagestapels).



Der Einsatz deines **goldenen Aktionssteins** bringt hier keinen zusätzlichen Vorteil.

Diese Aktion kannst du von jedem Feld des Spielplans ausführen, außer von Expeditionsfeldern. Als **Belohnung für deine Hilfe** erhältst du entweder 1 Nahrungsmarker (außer Teeblatt) aus dem Vorrat oder 1 Tat-Karte vom Stapel.

Anders als auf den Ortsplättchen im Uralten Wald **dürfen mehrere deiner Aktionssteine** auf dem Hilfe-Aktionsfeld liegen.

Keine zusätzlichen Ressourcen: Wenn du den Bewohnern hilfst, darfst du keine Handkarten ablegen und auch die Symbole in deiner Geschichte gewähren dir keine zusätzlichen Nahrungsmarker oder Tat-Karten.

Rast-Aktion

Die Prüfung des Waldes dauert vier Tage, die ihr im Uralten Wald verbringt. Abends, wenn es dunkel wird, schlägt ihr auf nahegelegenen Wiesen eure Zelte auf. Nach einer geruhsamen Nacht setzt ihr eure Reise fort – und hinterlasst dabei nicht selten Dinge, die für andere Abenteurer nützlich sind.

1) Falls du zu Beginn deines Zugs **keinen Aktionsstein mehr** hast, verläuft dieser Zug etwas anders. Du kannst dich weiterhin bewegen und 1 Tat-Karte von deiner Hand ausspielen, musst aber eine Rast-Aktion ausführen und ein Zelt aufschlagen, statt einen Aktionsstein einzusetzen.

2) Bestimmte Felder auf dem Spielplan sind Zeltplatz-Felder. Wenn du auf solch einem Feld rastest, erhältst du den angegebenen **Zeltplatz-Bonus**:



Versetze den Anzeiger auf deiner Gesinnungsleiste um 1 Feld nach links oder rechts.



Wähle 1 Karte von deiner Hand und füge sie verdeckt einer beliebigen Spalte deiner Geschichte hinzu.



Erhalte 1 Teeblatt aus dem Vorrat.



Nimm 1 der offen ausliegenden Begegnungskarten auf die Hand. Du kannst sie später wie eine Tat-Karte verwenden.



Erhalte 1 gewöhnlichen Gegenstand aus dem Laden.



Nimm dir das Startplättchen.

3) Falls auf deinem Feld ein **Zeltmarker eines beliebigen Abenteurers** liegt, decke ihn auf. Ist es ein **Sofort-Bonus**, erhältst du ihn sofort und legst den Marker in die Schachtel zurück. Ist es ein **Einmal-Bonus** (mit 1x markiert), legst du den Marker zu deinen Ressourcen und kannst ihn später ausgeben.

Sofort-Boni



2 Tat-Karten: Lege sie zunächst neben deine Charaktertafel und nimm sie erst am Ende deines Zuges auf die Hand.



Versetze den Anzeiger auf deiner Gesinnungsleiste um 1 Feld nach links oder rechts.



1 Himbeere: Lege sie zu deinen Ressourcen.



1 Pilz: Lege ihn zu deinen Ressourcen.



1 Eichel: Lege sie zu deinen Ressourcen.



1 Teeblatt: Lege es zu deinen Ressourcen.



Ein Zelt mit einem „X“ bietet keinen Bonus.



1 Nahrungsmarker deiner Wahl (außer Teeblatt): Wähle 1 und lege ihn zu deinen Ressourcen.

Einmal-Boni:

-  Ein zusätzliches -Symbol, das du 1 Mal einsetzen kannst.
-  Ein zusätzliches -Symbol, das du 1 Mal einsetzen kannst.
-  Ein zusätzliches -Symbol, das du 1 Mal einsetzen kannst.
-  Ein zusätzliches -Symbol, das du 1 Mal einsetzen kannst.

Du kannst einen Einmal-Bonus zu einem beliebigen Zeitpunkt für den aufgedruckten Bonus ausgeben. Lege ihn danach in die Schachtel zurück.

4) Wähle dann geheim **1 Zeltmarker von deiner Charaktertafel** und lege ihn verdeckt auf das Zeltplatz-Feld, auf dem du dich befindest. Der nächste Abenteurer, der auf diesem Feld rastet, erhält diesen hinterlassenen Bonus; das kannst auch du selbst sein, falls du später erneut auf diesem Feld rastest.

5) Nimm schließlich **alle deine Aktionssteine** vom Spielplan und lege sie zurück auf deine Charaktertafel. Danach ist dein Zug zu Ende.



Beispiel: Alle Abenteurer haben bereits ihre 4 Aktionssteine eingesetzt – Zeit für eine Rast. Tim hat das Startplättchen und muss als Erster rasten. Er beendet seine Bewegung auf einem Zeltplatz-Feld und erhält zunächst 1 gewöhnlichen Gegenstand aus dem Laden als Bonus dieses Zeltplatzes. Dann deckt Tim den dortigen Zeltmarker auf und erhält sofort 1 Teeblatt. Den Marker legt er in die Schachtel zurück. Zum Schluss legt Tim 1 seiner übrigen Zeltmarker verdeckt auf sein aktuelles Feld und nimmt alle seine Aktionssteine vom Spielplan zurück auf seine Charaktertafel.



Beispiel: Maria rastet auf einem Feld, das ihr als Bonus das Startplättchen gewährt. Da dort kein Zeltmarker liegt, erhält sie keinen weiteren Bonus. Dennoch muss sie 1 ihrer Zeltmarker dort verdeckt hinlegen. Danach nimmt sie alle ihre Aktionssteine vom Spielplan zurück auf ihre Charaktertafel. Nachdem alle Abenteurer gerastet haben, beginnt Maria die neue Runde.

Rast außerhalb von Zeltplatz-Feldern

Es kann vorkommen, dass du deine Bewegung nicht auf einem Zeltplatz-Feld beenden kannst (z. B. während einer Expedition). In diesem Fall nutzt du den **allgemeinen Zeltplatz** – er befindet sich oberhalb des Tat-Stapels und ist keinem bestimmten Feld auf dem Spielplan zugeordnet.

- Wenn du auf dem allgemeinen Zeltplatz rastest, erhältst du als **Zeltplatz-Bonus** entweder 1 Nahrungsmarker deiner Wahl (außer Teeblatt) oder 1 Tat-Karte.
- Liegt auf diesem allgemeinen Zeltplatz ein **Zeltmarker**, decke ihn auf und erhalte den Bonus wie zuvor beschrieben (Sofort- oder Einmal-Bonus).
- Lege abschließend **1 deiner Zeltmarker verdeckt** auf den allgemeinen Zeltplatz (genau wie auf einem normalen Zeltplatz-Feld).



Beispiel: Tim befindet sich auf Expedition in den Vergessenen Sümpfen. Da er im vorherigen Zug seinen letzten Aktionsstein eingesetzt hat, muss er nun die Rast-Aktion ausführen. Er möchte die Expedition in seinen nächsten Zügen fortsetzen und rastet daher außerhalb eines Zeltplatz-Felds auf dem allgemeinen Zeltplatz. Er wählt 1 Tat-Karte als Zeltplatz-Bonus, erhält aber keinen weiteren Bonus, weil aktuell kein Zeltmarker auf dem Platz liegt. Schließlich legt Tim 1 seiner Zeltmarker verdeckt auf den allgemeinen Zeltplatz und nimmt alle seine Aktionssteine zurück auf seine Charaktertafel. In seinem nächsten Zug kann er die Expedition von seinem aktuellen Feld aus fortsetzen.

Beginn einer neuen Runde

Nachdem alle Abenteurer ihre Zelte aufgeschlagen haben, beginnt eine neue Runde – und ein neuer Tag bricht an.

Wer das Startplättchen hat, darf entscheiden, alle ausliegenden Begegnungskarten abzulegen und 3 neue Karten vom Begegnungsstapel aufzudecken. Die abgelegten Karten werden gemischt und unter den Begegnungsstapel gelegt. Es ist nicht erlaubt, nur einzelne Karten auszutauschen.

Danach eröffnet diese Person die neue Runde mit ihrem Zug.

Ende des Spiels

Als das letzte Sonnenlicht hinter dem Horizont versank, endete die Prüfung des Waldes. Der Uralte Wald flüsterte sein Urteil, und einer der Abenteurer trat aus dem Dickicht hervor – auserwählt, um die Pflichten als Hüter zu übernehmen. Mit seinen gewundenen Pfaden und gefährlichen Herausforderungen hatte der Uralte Wald Geist, Mut und Verstand geprüft.

Nach 4 Runden, wenn ihr keine Aktionssteine und Zeltmarker mehr auf euren Charakertafeln übrig habt, endet das Spiel. **Zählt dann eure erzielten Ruhmespunkte zusammen** (mit  markiert):

- die Ruhmespunkte auf den offenen Karten in eurer Geschichte;
- die Ruhmespunkte, die auf den Gegenständen und Artefakten aufgedruckt sind, die ihr bei euch tragt;
- die Ruhmespunkte eurer Flaggen auf den Expeditions-Abschlussfeldern;
- die Ruhmespunkte des Feldes, auf dem sich euer Gesinnungsanzeiger befindet;
- die Ruhmespunkte auf euren „Legendäre Tat“-Markern;
- 1 Ruhmespunkt für das Startplättchen (wer es aktuell hat);
- die Ruhmespunkte der Artefakte, die ihr in der Galerie ausgestellt habt.

Wer die meisten Ruhmespunkte hat, gewinnt das Spiel und wird zum Hüter des Grünen Tals ernannt!

Haben mehrere von euch die meisten Ruhmespunkte, gewinnt, wer mehr Karten in der eigenen Geschichte gesammelt hat (es zählen offene und verdeckte Karten). Immer noch Gleichstand? Dann teilt ihr euch den Sieg.

Die Bewohner des Grünen Tals konnten aufatmen, da sie wussten, dass der Hüter sie vor jeder Gefahr beschützen würde. Doch der Uralte Wald schläft nie. Er beobachtet und wartet auf die Tag-Nacht-Gleiche – bereit, neue Abenteurer herbeizurufen. Denn wie die Geschichte zeigt, ist der Kampf um Harmonie ein endloser Kreislauf, und die Berufung eines neuen Hüters ist niemals fern.

Glückwunsch! Ihr habt die Prüfung des Waldes gemeistert. Noch viele Jahre werden die Barden des Tals diesen Sieg in ihren Liedern preisen ...



Danke, Ramona, für deine Liebe, Kreativität und ständige Unterstützung. Ohne dich wäre dieses Spiel nur eine Idee irgendwo in meinem Hinterkopf geblieben.
Ein riesiges Dankeschön an alle, die das Spiel getestet haben, mit besonderem Dank an Matteo Fioravanti, Giorgio Saviotti, Simone Maurizzi, Lorenzo Castigliana, Licia Cavallini, Sebastiano Giuffredi, Enrico Mazzanti, Leonardo Santacroce, Giorgia Giaretti, Leonardo Spinelli, Michele Cagnolati, Emiliano Venturini, Davide Pagliari, Sauro „Miller“ Parissi und Gianluca Pica von The Rolling Gamers, Jan Zhabjaku (MeepleOrDie), Comelasfoglia Studios und die Organisation „Dadi Ducali“.

*Vielen Dank
G.*

Credits

Ein Spiel von: Giancarlo Spinelli

Illustration: Anna „Mikado“ Przybylska, Adam Strzelecki

Grafikdesign: Adam Strzelecki, Ka Leszczyńska

Entwicklung: Andrzej Olejarczyk, Przemek Wojtkowiak,
Adam Strzelecki, Mariusz Majchrowski

Anleitung: Mariusz Majchrowski

Projektmanagement: Przemek Wojtkowiak

Redaktion und Lektorat: Rick Howard, Locatheart, das Rebel-Team &
ein besonderer Dank an Windziarz!

DTP (Satz & Layout): Adam Strzelecki, Ka Leszczyńska

Tests: Hubert Bartos, Marek Jodel, Karolina Batorska, Przemek Wrzosek, Karol Drynda, Mateusz Seroczyński, Marek Stożyński, Rafał Szczepkowski, Sylwia Smolińska, Przemysław Zub, Patryk Chaberski, Paweł Gajda und die „Roboty Planszowe“-Gruppe, **einschließlich:** Arkadiusz Dymalski, Jędrzej Modrzyński, Bartosz Wyrwał, Jarosław Piersiala, Marcin Kowalski, Janusz Wawrzyniak, Michał Długaj, Jakub Prażmowski, Błażej Ślachetka

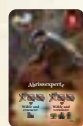
Deutsche Übersetzung und Bearbeitung: Sebastian Wenzlaff <spielboost.de>

Kein Teil dieser Spielregeln darf in irgendeiner Weise zum Zweck des Trainings künstlicher Intelligenztechnologien oder -systeme verwendet oder reproduziert werden.

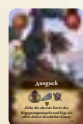
Beispiel: Maria zählt ihre Ruhmespunkte zusammen:

- 26 Punkte für die Karten in ihrer Geschichte
 - 2 Punkte für das Artefakt in ihrem Rucksack
 - 2 Punkte für ihre Flagge in den Vergessenen Sümpfen
 - 2 Punkte für ihren Gesinnungsanzeiger
 - 0 Punkte für Legendäre Taten und das Startplättchen (weil sie beides nicht hat)
 - 4 Punkte für das in der Galerie ausgestellte Artefakt.
- Insgesamt hat Maria 36 Ruhmespunkte erzielt.**

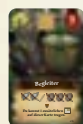
Anhang: Karten



Abrissexperte: Um einen Ort zu erneuern oder zu verwüsten, drehe sein Plättchen auf die andere Seite. Erneuerst du eine Ruine, auf der Gegenstände liegen, lege sie auf die passenden Plätze im Laden.



Ausguck: Führe die gezogene Karte, die du deiner Geschichte hinzufügst, nicht aus. Falls sie das -Symbol hat, bewege deinen Gesinnungsanzeiger in eine Richtung deiner Wahl.



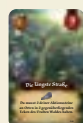
Begleiter: Der Gegenstand, den dein Begleiter trägt, befindet sich nicht in deinem Rucksack und zählt nicht für die Karten „Ramponierte Brücke“ und „Sherpa“.



Brückenwache: Wenn du dich entscheidest, neu zu würfeln, musst du das neue Ergebnis akzeptieren.



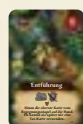
Das Schwert auf dem Gipfel: „Böse“ Karten sind solche, die das -Symbol in ihrer linken oberen Ecke haben. Wenn du die böse Option wählst, aber nicht würfelst, rückst du trotzdem vor.



Die längste Straße: Deine Aktionssteine müssen einer dieser Anordnungen entsprechen:



Entdecker: Um deine Fahne versetzen zu können, muss sie sich bereits im gewünschten Expeditionsgebiet befinden. Hast du keine Fahne dort oder liegen alle deine Fahne bereits auf Feldern mit den höchsten Ruhmepunkten, hat die Karte keinen Effekt – füge sie trotzdem deiner Geschichte hinzu.



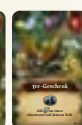
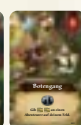
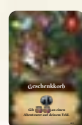
Entführung: Die genommene Begegnungskarte wird zu einer Tat-Karte. Du kannst sie von der Hand ausspielen, ohne einen Aktionsstein auf dem Begegnungs-Aktionsfeld einzusetzen.



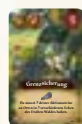
Fährtenlesen: Um diese Karte auszuspielen, musst du nur 1 anderen Abenteurer „folgen“. Es zählen nur Aktionssteine auf Ortsplättchen – keine auf den anderen Aktionsfeldern (Begegnungen, Expedition, Hilfe).



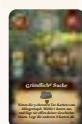
Gefälligkeit: Sobald jemand die Ressourcen verwendet, die du hiermit in den Laden legst, werden sie aus dem Laden abgelegt.



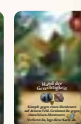
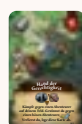
Geschenkkorb / Botengang / Tee-Geschenk: Die übergebenen Marker bzw. Karten müssen aus deinem Vorrat bzw. von deiner Hand stammen.



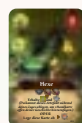
Grenzsicherung: Deine Aktionssteine müssen einer dieser Anordnungen entsprechen:



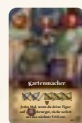
Gründliche Suche: Befinden sich weniger als 3 Karten im Ablagestapel, nimm so viele wie möglich und wähle 1 von ihnen aus.



Hand der Gerechtigkeit: Ein Abenteurer gilt als „böse“, wenn sich sein Anzeiger rechts von dem -Feld auf seiner Gesinnungsleiste befindet.

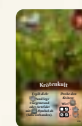


Hexe: Führe keine Effekte der Karte aus, die du deiner Geschichte hinzufügst. Falls die hinzugefügte Karte das -Symbol hat, versetze deinen Gesinnungsanzeiger in eine Richtung deiner Wahl. Hat sie das - oder das -Symbol, versetze deinen Gesinnungsanzeiger in die entsprechende Richtung.

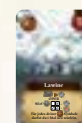


Kartenmacher: Jedes Mal, wenn du das Startfeld einer Expedition erreichst, rückst du sofort auf das nächste Feld vor. Du entscheidest, welchem Pfad du folgst:

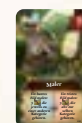
- Vergessene Sümpfe: Du darfst sofort auf eines der nächstgelegenen Abschlussfelder vorrücken (und deine Fahne auf das entsprechende Feld legen).
- Dunkelhöhlen: Folge entweder dem -Pfad oder dem -Pfad auf das nächste Feld.
- Frosthügel: Du darfst den kürzeren Pfad wählen, musst aber die zusätzlichen Kosten bezahlen ().



Krötenkult: Du darfst die gute Option auch dann wählen, wenn du weder Gegenstand noch Artefakt ablegen kannst. Hast du jedoch mehrere Gegenstände/Artefakte mit -Symbol, musst du 1 davon ablegen, um die gute Option zu wählen.



Lawine: Wenn du dich entscheidest, neu zu würfeln, musst du das neue Ergebnis akzeptieren.



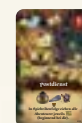
Maler: Die Kategorie einer Karte wird immer von dem ersten Symbol in ihrer linken oberen Ecke bestimmt.



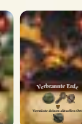
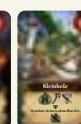
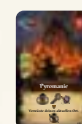
Nest des Krokodils: Lege die aufgedeckte Karte verdeckt auf den Expeditionsstapel zurück.



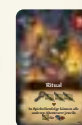
Postbote in Not: Im Fall der guten Option zieht ihr die Karten in Spielreihenfolge, beginnend bei dir.



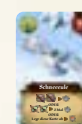
Postdienst: Ihr zieht die Karten in Spielreihenfolge, beginnend bei dir.



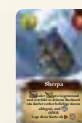
Pyromanie / Kleinholz / Verbrannte Erde: Drehe das Ortsplättchen, auf dem du dich befindest, auf die andere Seite.



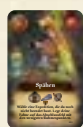
Ritual: Die anderen entscheiden in Spielreihenfolge, ob sie den Effekt nutzen möchten, beginnend bei der Person links von dir.



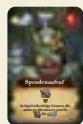
Schneeeule: Falls du auf dem kürzeren Pfad vorrückst, musst du trotzdem die dort angegebenen Kosten bezahlen (bzw.).



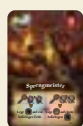
Sherpa: Du kannst deine Ressourcen/Karten in beliebiger Kombination abgeben. Hast du z. B. 3 Gegenstände/Artefakte, könntest du 3 beliebige Nahrungsmarker oder 2 Handkarten plus 1 Nahrungsmarker ablegen. Beachte, dass du jederzeit beliebig viele deiner Gegenstände und Artefakte ablegen darfst.



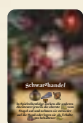
Spähen: Wenn du die Vergessenen Sümpfe wählst und deine Fahne auf das -Abschlussfeld legst, erhältst du nicht das als Bonus abgebildete .



Spendenaufruf: Die anderen entscheiden in Spielreihenfolge, ob sie den Effekt nutzen möchten, beginnend bei der Person links von dir.



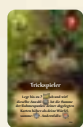
Sprengmeister: Du kannst einen , der zuvor eingestürzt ist, neu errichten. In diesem Fall entfernst du den -Marker, statt einen neuen -Marker zu platzieren.



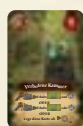
Schwarzhandel: Die anderen entscheiden in Spielreihenfolge, wie sie den Effekt nutzen möchten, beginnend bei der Person links von dir.



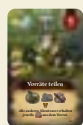
Teepfote: Liegt dein goldener Aktionsstein nicht auf dem Spielplan oder hast du keinen Aktionsstein mehr auf deiner Charaktertafel, verpufft der Effekt auf der -Seite wirkungslos. (Du darfst diese Option jedoch trotzdem wählen.)



Trickspieler: Du musst niedriger würfeln, als die Summe deiner abgelegten Karten beträgt. Würfelst du höher oder genauso hoch, darfst du nicht vorrücken.



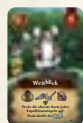
Verbotene Kammer: Bei der mittleren Option erhältst du ENTWEDER den -Marker ODER rückst vor – nicht beides.



Vorräte teilen: Die anderen entscheiden in Spielreihenfolge, welche Ressource sie erhalten möchten, beginnend bei der Person links von dir.



Wanderschaft: Jeder deiner Aktionssteine muss auf einem anderen Ortstyp liegen. Zum Beispiel zählen 2 Aktionssteine, die auf unterschiedlichen Läden liegen, nur als 1 Ortstyp.



Weitblick: Du deckst nur die oberste Karte jedes Expeditionsstapels auf. Sobald sie von jemandem ausgeführt wird, bleibt die nächste Karte dieses Stapels verdeckt.



Zeltplatz-Spende: Wähle 1 der Zeltmarker, die während der Spielvorbereitung zurück in die Schachtel gelegt wurden, und lege ihn verdeckt auf das gewählte Zeltplatz-Feld auf dem Spielplan.

Anhang: Gegenstände

Die meisten Gegenstände haben besondere Fähigkeiten, die hier beschrieben werden.



Diese Gegenstände haben keine besonderen Fähigkeiten, sind aber beim Ausführen bestimmter Karten nützlich. Zudem werden sie bei Expeditionen benötigt.



Diese Gegenstände können in Kämpfen als Waffen verwendet werden und liefern 1 bis 2 -Symbole. Zudem sind sie beim Ausführen bestimmter Karten und bei Expeditionen nützlich.



Das **Kurzsword** liefert dir 3 -Symbole, wenn du es im Kampf als deine Waffe einsetzt.



Der **Geleitbrief** liefert dir 3 -Symbole, wenn du einen Laden besuchst.



Die **Flügel** liefern dir 3 -Symbole, wenn du dich im Uralten Wald bewegst.



Durch den **Schild** wirft dein Gegner (auf einer Begegnungs- oder Expeditionskarte) 1 Kampfwürfel weniger.



Wenn du den **Bogen** im Kampf als deine Waffe wählst, wirf vor Kampfbeginn 1 Kampfwürfel. Erzielst du , gewinnst du den Kampf sofort.



Mit dem **Kompass** darfst du bei Expeditionen die erste gezogene Karte ablegen und stattdessen eine neue Karte ziehen. Der Kompass funktioniert bei Expeditionen genau wie der goldene Aktionsstein. Hast du den Kompass und nutzt deinen goldenen Aktionsstein, darfst du die ersten zwei Karten ablegen.

Artefakte:



Elixier (Hexe): Du kannst das Elixier während deines Zuges ablegen, um 1 deiner Handkarten offen deiner Geschichte hinzuzufügen. Lege das benutzte Elixier danach in die Schachtel zurück.



Schwert (Das Schwert auf dem Gipfel): Wenn du das Schwert im Kampf als deine Waffe wählst, liefert es dir 2 -Symbole und 1 zusätzlichen Kampfwürfel.

Marker & Symbole

Gegenstände



Diese Gegenstände haben keine besonderen Fähigkeiten, sind aber beim Ausführen bestimmter Karten nützlich. Zudem werden sie bei Expeditionen benötigt.



Diese Gegenstände können in Kämpfen als Waffen verwendet werden und liefern 1 bis 2 -Symbole. Zudem sind sie beim Ausführen bestimmter Karten und bei Expeditionen nützlich.



Das **Kurzschwert** liefert dir 3 -Symbole, wenn du es im Kampf als deine Waffe einsetzt.



Der **Geleitbrief** liefert dir 3 -Symbole, wenn du einen Laden besuchst.



Die **Flügel** liefern dir 3 -Symbole, wenn du dich im Uralten Wald bewegst.



Durch den **Schild** wirft dein Gegner (auf einer Begegnungs- oder Expeditionskarte) 1 Kampfwürfel weniger.



Wenn du den **Bogen** im Kampf als deine Waffe wählst, wirf vor Kampfbeginn 1 Kampfwürfel. Erzielst du , gewinnst du den Kampf sofort.



Mit dem **Kompass** darfst du bei Expeditionen die erste gezogene Karte ablegen und stattdessen eine neue Karte ziehen. Der Kompass funktioniert bei Expeditionen genau wie der goldene Aktionsstein. Hast du den Kompass und nutzt deinen goldenen Aktionsstein, darfst du die ersten zwei Karten ablegen.

Artefakte



Elixier (Hexe): Du kannst das Elixier während deines Zuges ablegen, um 1 deiner Handkarten offen deiner Geschichte hinzuzufügen. Lege das benutzte Elixier danach in die Schachtel zurück.



Schwert (Das Schwert auf dem Gipfel): Wenn du das Schwert im Kampf als deine Waffe wählst, liefert es dir 2 -Symbole und 1 zusätzlichen Kampfwürfel.

Boni der Zeltmarker



2 Tat-Karten: Lege sie zunächst neben deine Charaktertafel und nimm sie erst am Ende deines Zuges auf die Hand.



Versetze den Anzeiger auf deiner Gesinnungsleiste um 1 Feld nach links oder rechts.



1 Himbeere: Lege sie zu deinen Ressourcen.



1 Pilz: Lege ihn zu deinen Ressourcen.



1 Eichel: Lege sie zu deinen Ressourcen.



1 Teeblatt: Lege es zu deinen Ressourcen.



Ein Zelt mit einem „X“ bietet keinen Bonus.



1 Nahrungsmarker deiner Wahl (außer Teeblatt): Wähle 1 und lege ihn zu deinen Ressourcen.



Ein zusätzliches -Symbol, das du 1 Mal einsetzen kannst.



Ein zusätzliches -Symbol, das du 1 Mal einsetzen kannst.



Ein zusätzliches -Symbol, das du 1 Mal einsetzen kannst.



Ein zusätzliches -Symbol, das du 1 Mal einsetzen kannst.

Boni der Zeltplätze



Versetze den Anzeiger auf deiner Gesinnungsleiste um 1 Feld nach links oder rechts.



Wähle 1 Karte von deiner Hand und füge sie verdeckt einer beliebigen Spalte deiner Geschichte hinzu.



Erhalte 1 Teeblatt aus dem Vorrat.



Nimm 1 der offen ausliegenden Begegnungskarten auf die Hand. Du kannst sie später wie eine Tat-Karte verwenden.



Erhalte 1 gewöhnlichen Gegenstand aus dem Laden.



Nimm dir das Startplättchen.