

der Baum

Geister des Waldes

2 bis 4 Geister des Waldes ab
10 Jahren können den Baum
in 30 bis 60 Minuten erwachen
lassen.

Ihr seid Geister des Waldes, deren Aufgabe es ist, sich um die Bäume dieser Welt zu kümmern. Zu Beginn jedes Frühjahrs versammelt ihr euch um den ewigen Baum, dessen Blätter und Zweige im Herbst fallen, um die Erde vor der Kälte des Winters zu schützen, den Kreislauf des Lebens aufrecht zu erhalten und Jahr für Jahr aufs Neue die Bäume erwachen zu lassen.

Die warmen Strahlen der ersten Frühlingssonne lassen den Baum und seine Geister aus ihrem Winterschlaf erwachen und die Lebensadern beginnen zu pulsieren. Ihr werdet gerufen und folgt dem Ruf in freudiger Erwartung. Als Diener des Baumes ist es eure Pflicht, den ewigen Baum zu neuer Pracht zu führen, damit sie den Sommer über erstrahlen möge.

Die Bedeutung dieser Pflicht kann nicht stark genug betont werden, denn der ewige Baum beeinflusst alles Leben, das durch sämtliche Pflanzen dieses Planeten fließt. Nur der talentierteste von euch wird sich einen Platz in den Geschichtsbüchern der Waldgeister sichern können.

1. Ziel des Spieles

Dein Ziel ist es, als erster Spieler **alle Elemente auf dem Baum platziert zu haben**. Benutze dazu die Karten des Flusses so gut du kannst und beschwöre die Macht der Waldgeister zu deinem Vorteil! Wenn du erfolgreich bist, wirst du selbst zu einem Waldgeist werden.

2. Spielmaterial



40 Spieler-Astplättchen
(10 pro Spieler)



55 Gewöhnliche
Astplättchen



40 Blätterplättchen



30 Knospenplättchen



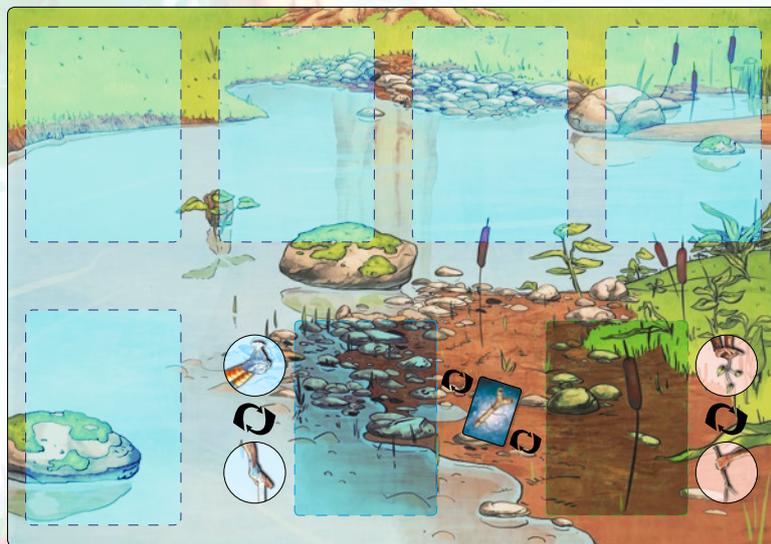
12 Fruchtplättchen
(3 pro Spieler)



4 Blütenplättchen



4 Wachstumsmarker



1 Fluss Spielbrett



5 Stammplättchen



20 Astkarten, 16 Blätterkarten, 12 Knospenkarten
und 8 Frucht- / Blütenkarten



6 Jokerkarten und
6 Geisterflötenkarten



2 Doppelseitige
Waldgeistplättchen

3. Spiel Aufbau

- 1 Legt das **Spielbrett** an einer Seite des Tisches bereit.
- 2 Legt das **erste Stammlättchen** über den Fluss, sodass die Wurzeln aneinander passen.
- 3 Legt daran **4 Zweige**, jeweils aus **3 gewöhnlichen Astplättchen** bestehend, an.
- 4 Legt die übrigen **4 Stammlättchen** mit der grauen Seite nach oben über den Hauptstamm, sodass die Form des Baumes erkennbar ist.



- 10 Jeder Spieler erhält **3 Karten vom Vorratsstapel**. Diese Karten bilden die Starthand und werden vor den anderen Spielern verdeckt gehalten.

- 9 Zieht die obersten **4 Karten des Vorratsstapels** und legt sie offen auf die **4 Plätze des Flusses**.



Vorratsstapel

- 8 Mischt alle Karten zu einem **Vorratsstapel** zusammen und legt ihn auf den entsprechenden Platz auf dem Spielbrett.

- 7 Legt die **zwei Waldgeistplättchen** mit zufällig ausgewählten Seiten nach oben auf den zugehörigen Platz. Entscheidet zufällig, welche Seiten anfangs offen liegen.

5 Jeder Spieler erhält:

- ☞ Seine 10 Ast- und 3 Fruchtplättchen
- ☞ 6 Blätterplättchen
- ☞ 5 Knospenplättchen
- ☞ 1 Blütenplättchen
- ☞ 1 Wachstumsmarker

Legt diese Materialien offen vor jedem Spieler aus. Sie stellen seinen persönlichen Vorrat dar.



*Persönlicher Vorrat
des Spielers*

Unterholz

6 Legt die verbleibenden
**Gewöhnlichen
Stamm-, Blätter-, und
Knospenplättchen** neben
dem Spielplan bereit. Sie
bilden den allgemeinen
Vorrat, genannt **Unterholz**.

4. Spielzug

Der Spieler, der zuletzt im Wald spazieren war, wird Startspieler. Wenn ihr so keinen Startspieler ermitteln könnt, wird derjenige Startspieler, der zuletzt eine Frucht gegessen hat. Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn.

Wenn du am Zug bist musst du eine der drei folgenden Optionen wählen:

- ☞ Zwei Karten nehmen oder
- ☞ Eine oder mehrere Karten spielen oder
- ☞ Den Baum wachsen lassen.

4.1. Zwei Karten nehmen

Wähle zwei der offen ausliegenden Karten des Flusses aus **und nimm** sie auf die Hand. Danach werden zwei neue Karten aufgedeckt.

Das Handkartenlimit beträgt 6 Karten.

Immer, wenn der Vorratsstapel aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel zu einem neuen Vorratsstapel gemischt.

4.2. Eine oder mehrere Karten spielen

Lege zuerst alle Karten offen aus, die du spielen möchtest.

Diese Karten ermöglichen es dir, Elemente einer Art auf dem Baum wachsen zu lassen **und/oder** einen Waldgeist zu beschwören.

4.2.1. Eine Art von Elementen wachsen lassen

Die Karten der Elemente

Die Karten der Elemente ermöglichen es dir, Elemente aus deinem persönlichen Vorrat auf den Baum zu legen. Dies bedeutet, dass der Baum wächst.

Pro Zug darfst du nur **eines der folgenden Elemente** wachsen lassen:

- ☞ Äste
- ☞ Blätter
- ☞ Knospen
- ☞ Früchte / Blüten (Früchte und Blüten werden als ein Element betrachtet)

Karten im Fluss

Die Anzahl der Elemente, die du hinzufügen darfst, ergibt sich aus der Anzahl der gespielten Karten dieses Elements (inklusive Joker) plus der **Karten dieses Elementes** (inklusive Joker) im Fluss.

Beschreibung einer Karte



Waldgeist-Symbol
Beispiel: *Najaden-Symbol*

Art des Elements
Beispiel: *Ein Ast*

Du darfst diese Aktion auch wählen, wenn du bereits 6 Karten auf der Hand hast. Dann musst du jedoch danach wieder Karten ablegen, bis du nur noch 6 Karten auf der Hand hast. Dies können auch die gerade gezogenen Karten sein.

Du darfst im Zug immer die Macht **nur eines** Waldgeistes beschwören, bevor oder nachdem du Elemente auf dem Baum wachsen lässt.

Die ausgespielten Karten werden anschließend auf den Ablagestapel gelegt.

Die Jokerkarte

Eine **Jokerkarte** kann als jedes der oben genannten Elemente verwendet werden.

Paarweise Karten

Außerdem kannst du **paarweise Karten** mit demselben Waldgeist-Symbol ausspielen. Dabei ist das Element der Karte egal. Jedes so gespielte Paar erlaubt es dir, ein weiteres Element wachsen zu lassen.

Eine Karte, die direkt genutzt wurde, um ein Element wachsen zu lassen, **darf nicht** zusätzlich für ein Paar genutzt werden.

Jede Karte eines Paares **darf nur** einmal genutzt werden.

Karten, deren Element nicht genutzt wird, **dürfen nur** ausgespielt werden, um ein Paar zu bilden.

Für das Bilden von Paaren dürfen **keine Karten des Flusses** verwendet werden.

Beispiel:

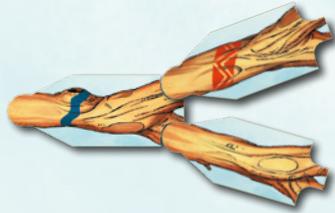
Frank spielt 2 Blätterkarten (2), 1 Jokerkarte (3), und 1 Waldgeist Paar aus, dessen Karten keine Blätterkarten sind (1). Im Fluss befinden sich eine Blätter- (4) und eine Jokerkarte (5).

Also muss Frank 6 Blätterplättchen auf dem Baum platzieren (4 Blätter durch die ausgespielten Karten und 2 durch die Karten des Flusses).



4.2.2. Wachstumsregeln

Elemente müssen nach den folgenden Wachstumsregeln platziert werden:

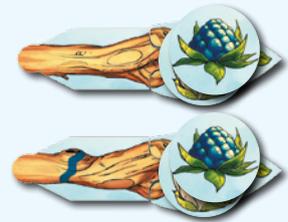
Element	Regel	
	Äste wachsen nur oben auf anderen Ästen (gewöhnlichen oder denen von Spielern). Es gibt genau zwei verfügbare Plätze für neue Äste auf jedem Ast.	
	Ein Blatt wächst nur auf einem Ast , auf dem kein Blatt oder weiterer Ast wächst. Wo ein Blatt gewachsen ist, kann kein weiterer Ast mehr wachsen.	
	Eine Knospe wächst nur auf einem Blatt , das auf einem Ast gewachsen ist. Das Blatt darf noch keine Knospe oder Frucht tragen.	

Element

Regel



Eine Frucht wächst nur auf einer Knospe, auf der noch keine Frucht oder Blüte gewachsen ist. Die Knospe muss auf einem Blatt gewachsen sein, das auf einem gewöhnlichen Ast oder einem Ast in der Farbe des aktuellen Spielers gewachsen ist.



Eine Blüte wächst nur auf einer Knospe, auf der noch keine Frucht oder Blüte gewachsen ist. Die Knospe kann auf einem Blatt gewachsen sein, das auf einem beliebigen Ast gewachsen ist.



Hinweis:

☞ Zur besseren Übersicht sollten sich die Blatt- und Astplättchen nicht überlappen.

☞ Wenn ihr Platz braucht, um Äste oder Blätter zu legen, ohne dass sie sich überlappen, könnt ihr die Zweige umformen, indem ihr die Astplättchen um ihre Achse dreht. Achtet dabei darauf, keine Plättchen durcheinander zu bringen.

☞ Es gibt keine Früchte und Blüten im Unterholz. Ihr könnt nur Früchte und Blüten aus eurem eigenen Vorrat wachsen lassen. Solltet ihr also einmal mehr Früchte oder Blüten platzieren können, als ihr besitzt, platziert ihr (im Gegensatz zu den anderen Elementen) nur die vorhandenen Früchte bzw. Blüten.

Falls auf dem Baum nicht genug Platz für alle ausgespielten Elemente ist, platziert so viele ihr könnt.

Falls du in deiner Reserve nicht genug – oder keine – Elemente hast, die du wachsen lässt, nimm die fehlenden Elemente aus dem Unterholz und platziere sie auf dem Baum.

Fortsetzung des Beispiels:

Frank muss 6 Blätter wachsen lassen. In seinem persönlichen Vorrat hat er nur 4 Blätter übrig ①, und auf dem Baum gibt es

5 Möglichkeiten ②, ein Blatt zu platzieren. Also platziert er 4 seiner eigenen Blätter und eines aus dem allgemeinen Vorrat.

Lege abschließend alle gespielten Karten verdeckt auf den Ablagestapel. Karten, die aus dem Fluss genutzt wurden, werden nicht abgelegt, sondern bleiben weiter im Spiel.

4.2.3. Einen Waldgeist beschwören



Du kannst die Macht eines Waldgeistes beschwören, bevor oder nachdem du Elemente auf dem Baum wachsen lässt. Dazu muss eine der ausgespielten Karten das Symbol des entsprechenden Waldgeistes zeigen und der Waldgeist muss auf einem der beiden Waldgeistplättchen offen zu sehen sein.



Hierbei werden die Karten des Flusses nicht berücksichtigt.



Der Effekt einer Geisterflöte ersetzt den Effekt eines normalen Waldgeistes.



Fortsetzung des Beispiels:

Die von Frank ausgespielten Karten haben die Waldgeistsymbole der Najade und der Pegaeae. Nur das Plättchen der Pegaeae liegt offen auf dem Tisch ①, also kann Frank nur ihre nutzen.

Anderes Beispiel:

Die 3 Knospenkarten, die Sabine ausgespielt hat, zeigen die Symbole von Pegaeae, Dryade und Faun. Die Plättchen der Faun und Pegaeae sind beide verfügbar, da sie offen ausliegen. Sabine kann also eine der beiden Mächte nutzen.

Nachdem du die Macht eines Waldgeistes (Siehe 4.2.5. Die Mächte der Waldgeister) genutzt hast, musst du das Plättchen umdrehen. Die verdeckt liegende Seite des Plättchens wird aufgedeckt und somit verfügbar gemacht, die offen ausliegende Seite wird verdeckt.

4.2.4. Geisterflöte



Wenn du eine Geisterflöte ausspielst, kannst du die **Kraft eines der beiden offen liegenden Waldgeister** nutzen, ohne das entsprechende Symbol ausgespielt zu haben.

Hinweis:

☞ Wenn du eine Geisterflöte ohne weitere Karten ausspielst, kannst du die Macht von Dryade nicht nutzen.

4.2.5. Die Mächte der Waldgeister

Faun



Füge dem Vorrat eines Spielers ein **gewöhnliches Astplättchen** hinzu.

Pegaeae



Ziehe 3 Karten von Stapel. **Behalte eine davon** und lege die anderen beiden Karten ab. Die neu gezogene Karte **darf** in dieser Runde **nicht** ausgespielt werden.

Najade (Nymphe des weißen Wassers)

Nimm eine Karte des Flusses auf die Hand. Decke danach sofort eine neue Karte vom Vorrat auf. Die so genommene Karte **darf nicht** in dieser Runde ausgespielt werden.



Wenn du diese Macht nutzt, bevor du Elemente des Baumes wachsen lässt, wird die neu aufgedeckte Karte dabei berücksichtigt.

Beispiel:

Sabine spielt 2 Blätterkarten, eine davon mit dem Symbol von Najade. Sie entscheidet sich dafür, die Macht vor dem Wachsen der Elemente zu nutzen. Sie nimmt also eine Karte des Flusses auf die Hand und deckt eine neue Karte auf. Dadurch liegen nun 2 Blätterkarten im Fluss. Sabine lässt also insgesamt 4 Blätter wachsen.

Dryade (Nymphe der Bäume)

Du darfst ein **zusätzliches Element wachsen lassen**. Es muss von der gleichen Art sein, wie die anderen Elemente, die du diese Runde hast wachsen lassen.



Beispiel:

Wenn du 2 Blätter wachsen lassen darfst, kannst du nun 3 wachsen lassen.

Hinweis:

☞ Wenn du in dieser Runde keine Elemente wachsen lässt, kannst du die Macht von Dryade nicht nutzen. Wenn auf dem Baum nicht genug Plätze für ein zusätzliches Element frei sind, kannst du ihre Macht ebenfalls nicht nutzen.

4.2.6. Den Stamm wachsen lassen



Lege deinen Wachstumsmarker ab, um das nächste der umgedrehten Stammplättchen aufzudecken. Führe danach folgende Aktionen durch.

Lasse zwei Zweige aus jeweils 3 **gewöhnlichen Astplättchen** wachsen. Nimm diese aus dem Unterholz.

Ziehe so lange Karten nach, bis du wieder 6 **Karten auf der Hand** hast. Nimm die Karten zuerst aus dem Fluss und falls du weitere Karten benötigst, vom Stapel. Wenn du weniger als 4 Karten nachziehst, darfst du die Karten aus dem Fluss frei wählen. Fülle den Fluss mit Karten vom Vorratsstapel auf, falls nötig.

Beispiel:

Franck hat in der vorangegangenen Runde 5 Karten ausgespielt. In dieser Runde beschließt er, den Stamm weiter wachsen zu lassen. Er dreht also das Stammplättchen **A** um und legt 2 neue

Zweige aus je 3 gewöhnlichen Ästen aus dem Unterholz an. Da er nur eine Karte auf der Hand hat, zieht er die 4 Karten aus dem Fluss und eine Karte vom Vorratsstapel, um wieder 6 Karten auf der Hand zu halten.



Wenn du bereits 6 Karten auf der Hand hast, ziehe keine Karte.

Wenn du 3 Karten auf der Hand hast, wähle 3 Karten aus dem Fluss.

Wenn du 2 Karten auf der Hand hast, nimm alle 4 Karten des Flusses.

Wenn du eine oder keine Karte auf der Hand hast, nimm alle Karten des Flusses und ziehe danach ein oder zwei weitere Karten vom Vorratsstapel.

5. Spielende

Der Spieler, der **zuerst alle Elemente** aus seinem persönlichen Vorrat **platzieren** konnte – inklusive Wachstumsmarker und gewöhnlichen Astplättchen erhalten von Faun – gewinnt das Spiel und wird ein würdiger Waldgeist. Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler das letzte Plättchen platziert hat.

6. Verfügbarkeit von Spielmaterial!

Die Elemente des Unterholzes sind unbeschränkt verfügbar. Sollte das Material in Ausnahmefällen einmal nicht ausreichen, behelft euch bitte mit anderen Materialien (wie z.B. Meeples etc.).

Autor : Simon Havard
Illustrator : Emilien François
Entwicklung : Simon Havard, Olivier Chanry, Thierry Matray, Franck Saverys et Maximilien Da Cunha

Art Director, Gestaltung : Olivier Chanry
3D : Maxime Renault
Deutsche Anleitung : Malte Kühle, Denys Lonshakov, Marina Levshina
Reviewers : Micha Lüger



ASYNCRON games
223, rue de l'Yser
59200 TOURCOING

www.asyncron.fr
www.facebook.com/asyncron.games
twitter.com/asyncron_games



Deutsch Version hergestellt bei
2Geeks GmbH
Stiftsweg 42
13187 Berlin, Germany

Bei Fragen schreiben Sie uns an
info@2geeks.de oder besuchen
Sie unsere Webseite 2geeks.de

www.facebook.com/2geeks.de/
www.twitter.com/2Geeks_DE
www.instagram.com/2geeks.de/