N·E·M·E·T·O·N

Eines Tages befiel diesen Ort ein schrecklicher Fluch: die Baumstämme färbten sich schwarz, ihr Mark wurde giftig, die Blätter verschrumpelten, als seien sie verängstigt. Die Druiden verließen den Wald, denn sogar mit ihren Kräften konnten sie nichts gegen diesen furchtbaren Zauber ausrichten. Doch als sie die Hilfeschreie der wehrlosen Tiere hörten, die die letzten Wächter der sterbenden Eichen waren, entschieden einige mutige Druiden einmal mehr gegen den Zauber anzukämpfen, das grüne Labyrinth zu durchforsten und die Nemetons wiederauferstehen zu lassen, die heiligen Gründe, auf denen sie neue, reinigende Tränke zu brauen hoffen …

INHALT

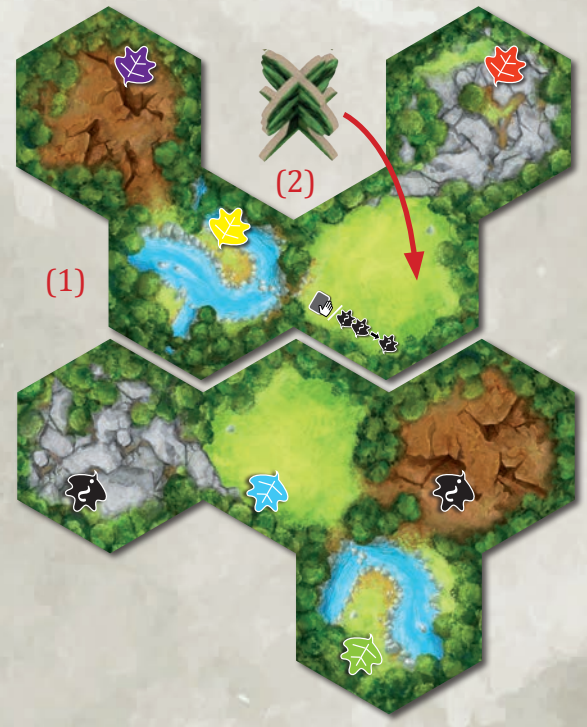
ZIEL DES SPIELS

Erhalte so viel Ansehenspunkte wie möglich, indem du heilige Orte entdeckst, Tränke braust, das Vertrauen von Tieren gewinnst und den Wald wieder zum Leben erweckst. Aber die Zeit drängt und die Erkundung hat gerade erst begonnen…

AUFBAU

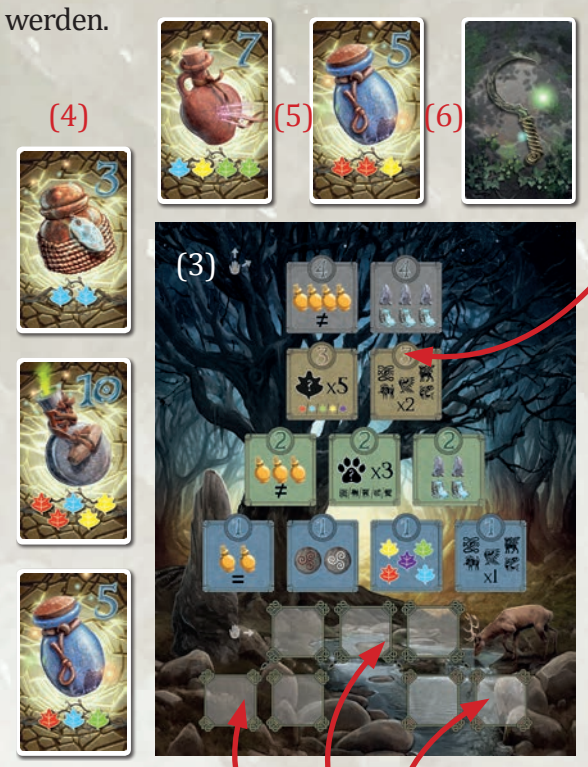
ANFANGSWALD

Fügt die **2 *Wald-Spielflächen*** beliebig zusammen, wie ihr möchtet (1) und legt sie in die Mitte des Tisches. Stellt dann 1 *Eiche* (2) auf das *Lichtungsfeld* ohne *Pflanzensymbol*.



DAS ZIELTABLEAU

Es (3) muss getrennt vom Anfangswald platziert werden.



TRANKKARTEN

Mischt die 24 Karten verdeckt; Deckt 3 Karten links von dem Tableau auf (4), 2 weitere darüber (5) und legt den Trankstapel in die Ecke rechts oben (6).

Nehmt 3 violette Pflanzen und jeweils 2 Pflanzen in den anderen Farben, legt je 1 Pflanze zufällig auf jeden der ◯ Das sind die 11 Ziele des Tableaus.

SPEZIALPLÄTTCHEN

***Eiche** (x6), **Quelle** (x4), **Nemeton** (x4).*
Mischt sie separat und legt sie in verdeckten Stapeln neben das Tableau.

*TIER*PLÄTTCHEN

Füllt die 38 Tierplättchen mit **dunkelgrauem Hintergrund** in den Beutel. Zieht davon 7 zufällige Plättchen und legt sie (7) auf die unteren Felder des Tableaus.

TRISKELEMARKER

Legt die 8 *Triskelemarker* verdeckt zu den Spezialplättchen.

3D-ELEMENTE

***Eiche** (x6), **Megalith** (x4), **Quelle** (x4)*
Stellt die übrigen 14 3D-Elemente zu den Spezialplättchen.

PFLANZEN

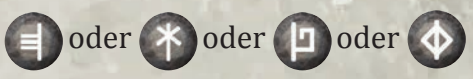
Die 64 übriggebliebenen Pflanzen bilden den **Vorrat** neben den Spielbereich.

JEDER SPIELER BEKOMMT:

- 1 Charaktertableau (8).
- 1 *Eulenplättchen* mit hellgrauem Hintergrund (9); setze es auf das entsprechende Feld auf deinem Tableau.
- 2 *Spezialbewegungsmarker* (10).
- 1 Spielfigur (11) mit derselben Farbe wie dein Charaktertableau.
- 20 Marker (12) derselben Farbe wie dein Charaktertableau.

Jeder Spieler bildet einen *Waldstapel* mit seinen Plättchen.

Du bekommst zuerst:
• 8 *Waldplättchen* mit demselben Ogham:



Diese 8 Plättchen werden mit der *Mondseite* nach oben gemischt und zufällig gestapelt.

Mondseite
(mit oder ohne Ogham)

Tagseite
(mit dem Pflanzensymbol)

Dann legt jeder Spieler ***Anfangsplättchen*** ***oben auf seinen Stapel*** *(Plättchen ohne Ogham auf ihrer Mondseite):*

Bei 3 oder 4 Spielern
legt jeder Spieler 2 Plättchen darauf.
Bei 2 Spielern
legt jeder 3 Plättchen darauf.

Wichtig: Benutzt bei 2-3 Spielern nicht die 2 Anfangsplättchen mit folgendem Symbol auf der Tagseite: !

Fügt bei 3 oder 4 Spielern 2 Anfangsplättchen hinzu, so dass der Stapel 10 Plättchen enthält.

Legt bei 2 Spielern ein 3. Plättchen dazu. Der Stapel enthält 11, nicht 10 Plättchen.

Wenn der Stapel bereit ist, darf er nicht gemischt werden. Die ungenutzten Plättchen (bei 2 bis 3 Spielern) müssen zurück in die Box.

SPIELABLAUF

EINE PARTIE NEMETON SPIELT MAN IN:
• 10 RUNDEN BEI 3 BIS 4 SPIELERN,
• 11 RUNDEN BEI 2 SPIELERN.

JEDE RUNDE DÜRFEN ALLE SPIELER DER REIHE NACH JE 1 ZUG MACHEN. EIN ZUG BESTEHT AUS 4 PHASEN:

NACHT | MORGENGRAUEN | TAG | DÄMMERUNG

NACH JEDEM ZUG IST DER IM UHRZEIGERSINN NÄCHSTE SPIELER AM ZUG.

NACHT

In der Nacht erweckt die göttliche Kraft des Mondes die Pflanzenwelt, die viele für ausgestorben hielten...

1 **Nimm das Plättchen, das oben auf deinem Stapel liegt, ohne die Tagseite anzusehen, lege es mit der Mondseite nach oben neben 1 oder mehrere Plättchen, die den Wald bilden.**
(siehe Beispiel auf Seite 4)

WICHTIG: *Es ist verboten, ein Plättchen so zu legen, dass ein „Loch" im Wald entsteht.*

Anmerkung 1 : *Du darfst die Reihenfolge der Plättchen im Stapel prüfen, solange du nicht die Tagseite anschaust.*

Anmerkung 2 : *Die Ausbreitung des Waldes ist auf den Tisch begrenzt. Ein Plättchen kann nicht gelegt werden, wenn es nicht ganz auf den Tisch passt. Die anderen Spielteile (Tableaus, Karten usw.) können verschoben werden, je nachdem, wie sich der Wald ausbreitet.*

2 Der Mond scheint auf bestimmte Teile des Waldes und lässt so einige *Pflanzen* erblühen.

Das *Mondplättchen* scheint in alle 6 möglichen Richtungen.

In jeder Richtung scheint es auf alle Plättchen in gerader Linie, bis zum ersten Plättchen desselben Geländetyps, der dem Hintergrund des Mondes entspricht (inklusive dieses Plättchens):

Lege auf jedes Plättchen, auf das der Mond scheint, so viele *Pflanzen* wie angegeben sind, FALLS das Plättchen leer ist (keine Druiden oder Pflanzen).

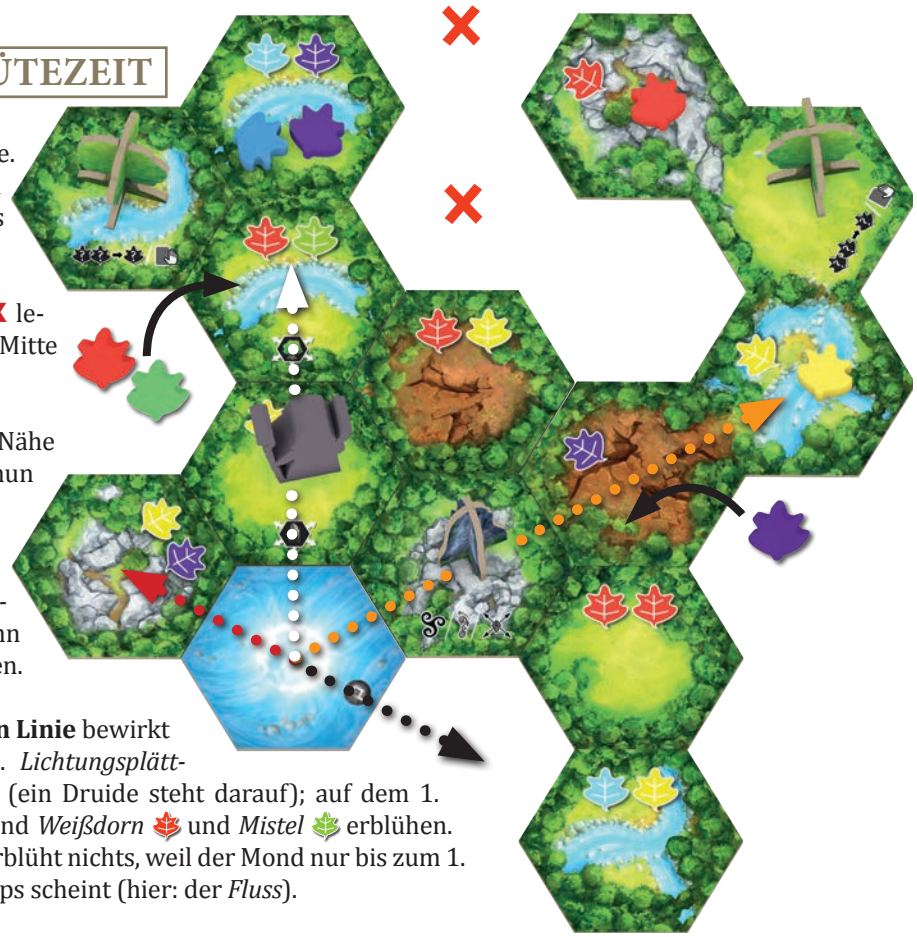
Falls ein Plättchen dieses Symbol enthält, lege 1 *Pflanze* deiner Wahl darauf.

Gibt es keine Plättchen, die dem Geländetyp des Mondplättchens entsprechen, können keine Pflanzen in dieser Richtung erblühen (siehe Beispiel oben).

Anmerkung: Im seltenen Fall, dass es nicht genug Pflanzenspielsteine einer Art gibt, um die Blütezeit abzuschließen, beendet der aktive Spieler sie mit Pflanzen seiner Wahl.

BEISPIEL

MOND UND BLÜTEZEIT



Finegas ist an der Reihe. Oben auf seinem Stapel liegt ein *Mondplättchen*, das bis zu den Flüssen scheint.

Er kann es nicht auf das **X** legen, weil es ein Loch in der Mitte des Waldes bilden würde.

Er beschließt, es in die Nähe seines Druiden zu legen; nun grenzt es an 3 Plättchen:

Entlang der roten Linie gibt es keine *Flussplättchen*. Der Mond kann dort keine Blütezeit auslösen.

Entlang der weißen Linie bewirkt der Mond nichts auf dem 1. *Lichtungsplättchen*, weil es nicht leer ist (ein Druide steht darauf); auf dem 1. *Flussplättchen* lässt der Mond *Weißdorn* und *Mistel* erblühen. Auf dem 2. *Flussplättchen* erblüht nichts, weil der Mond nur bis zum 1. Plättchen seines Geländetyps scheint (hier: der *Fluss*).

Entlang der orangenen Linie lässt der Mond auf dem ersten *Steinbruchplättchen* nichts erblühen, weil darauf keine *Pflanzen*symbole sind; 1 *Nachtschatten* erscheint auf dem 2. *Erdplättchen*, auf dem letzten *Flussplättchen* erblüht nichts, weil dort schon eine Pflanze ist.

Entlang der schwarzen Linie erreicht das Mondlicht das *Flussplättchen* nicht, weil dazwischen ein Loch ist.

Wähle weise, auf welchen Pfad du den Mond scheinen lässt, um seltene Pflanzen erblühen zu lassen. Achte darauf, wo deine Gegner sind, damit sie nicht von diesen Pflanzen profitieren! Das Plättchen, das du legst, kann auch einen heiligen Ort erscheinen lassen. Manchmal kann es klug sein, wenn du es nicht zu weit entfernt von deinem Druiden legst!

MORGENGRAUEN

Die Zeit der Verheißungen ist angebrochen. Verheißungen eines Landes der Hoffnung und Entdeckungen…

1 **Drehe das *Mondplättchen* auf die Tagseite um.**

2 Falls eines dieser 3 Symbole darauf ist:

Lege **sofort** 1 Spezialplättchen mit dem entsprechenden Symbol.
Anmerkung: *Ignoriere das Symbol, falls es keine Spezialplättchen dieses Typs mehr gibt.*

Das *Spezialplättchen* muss immer an mindestens 2 Plättchen gelegt werden, inklusive des Mondfeldes das gerade gelegt und umgedreht wurde.

3 Hast du das Spezialplättchen platziert, drehe es um und platziere die Elemente darauf, die auf der Rückseite abgebildet sind.

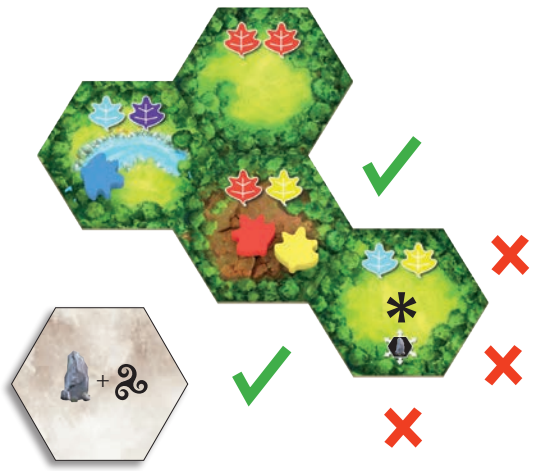
Sobald es umgedreht wird
Platziere darauf:
1 Eiche

Sobald es umgedreht wird
Lege darauf:
1 Megalith und
1 Triskele, aufgedeckt

Sobald es umgedreht wird
Lege darauf:
1 Quelle und
1 Triskele, aufgedeckt

BEISPIEL

SPEZIALPLÄTTCHEN



Belisama hat das Plättchen * gelegt und umgedreht. Darauf ist ein *Megalithsymbol*, also nimmt sie 1 *Nemetonplättchen* und legt es auf einen der zwei möglichen Plätze. Dann dreht sie das Plättchen um und platziert 1 *Megalith* und 1 aufgedeckten *Triskelemarker* darauf.

Anmerkung 1: *Falls in sehr seltenen Fällen die Platzierungsregel 2 nicht befolgt werden kann, lege das Spezialplättchen neben nur 1 Plättchen.*

Anmerkung 2: *Ignoriere das* ! *Symbol auf den Plättchen; es ist nur für den Spielaufbau wichtig (siehe Seite 3).*

TAG

Verzweifelte Situationen erfordern großartige Druiden …

WICHTIG: Stelle während deines ersten Zugs deinen Druiden auf das Mondplättchen, das du platziert und umgedreht hast.
Das ist dein Startpunkt im Wald.

Bewege deinen Druiden während der Tagphase **über 1 oder mehrere Plättchen**. Du kannst die **Aktion von jedem Plättchen**, auf das du deinen Druiden bewegst, **ausführen** (siehe Seite 6).

BASISBEWEGUNGEN

Bewege deinen Druiden **1 oder 2 Plättchen weit**, **immer in einer geraden Linie!**

Anmerkung: *Die 2 Wald-Spielflächen des Anfangswaldes bestehen aus jeweils 4 „Plättchen".*

SPEZIALBEWEGUNGEN

Bewege deinen Druiden 1 Plättchen weiter (immer in gerader Linie). Drehe den entsprechenden Marker auf die inaktive Seite.
Diese *Spezialbewegung* kann reaktiviert werden (siehe Schritt 4 auf Seite 6).

Richtungswechsel
WICHTIG: *Dies ändert die Bewegung, zählt aber nicht als Zusatzbewegung.*
Drehe den Marker auf die inaktive Seite. Ein *Richtungswechsel* bedeutet nicht, dass man umdreht. Es ist aber möglich, ihn mit *Bewege deinen Druiden 1 Plättchen weiter* zu kombinieren. Diese *Spezialbewegung* kann reaktiviert werden (siehe Schritt 4 auf Seite 6).

Fliege zu einer *Eiche*
Verzehrt der *Druide Nachtschatten* (und legt ihn zurück in den Vorrat), verwandelt er sich in einen Vogel und fliegt zu einer der *Eichen* im Wald.

Fliegen zählt als freie Zusatzbewegung. Nachtschatten ist jedoch eine gefährliche Pflanze und ein Druide kann ihn nur **einmal pro Zug** nutzen.

Der *Druide* kann vor oder nach seiner Bewegung fliegen. Nachdem er auf einer *Eiche* landet, kann er sich normal in eine beliebige Richtung weiterbewegen.

NACH JEDER BEWEGUNG AUF EIN PLÄTTCHEN **KANN EIN DRUIDE**:

1 **Einen anderen Druiden um Hilfe bitten**
Falls dein Druide ein Plättchen erreicht, auf dem bereits ein oder mehrere Druiden stehen, kannst du 1 *Pflanze* deiner Wahl von einem von ihnen gegen 1 deiner *Pflanzen* tauschen, die du auch wählst! Es ist jedoch unmöglich, einen Druiden um die Pflanze in der *Bulga*, dem dornenbesetzten Beutel auf seinem Tableau, zu bitten.

2 **1 Aktion auf dem erreichten Plättchen ausführen. Es gibt 4 Möglichkeiten:**

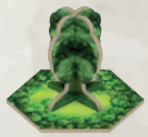
Pflanzen
Pflücke alle *Pflanzen* auf dem Plättchen und bewahre sie in deinen *Beuteln* auf; in jeden passt nur 1 Pflanze.

Sind alle *Beutel* voll, kannst du entscheiden, den Inhalt mit den *Pflanzen* auf dem Feld zu tauschen.

Du kannst 1 Pflanze gegen die Bitte um Hilfe eines anderen Druiden schützen, indem du sie in die *Bulga* legst (der dornenbesetzte *Beutel*). Dazu kannst du die Inhalte der Beutel beliebig neu ordnen, aber nur während deines Zugs.

?

Um den Fluch des Waldes zu lösen, brauen Druiden Tränke mit Johanniskraut, die vor dem bösen Blick schützen, und sie pressen Sirup aus Borretschblüten, der die Lebensgeister weckt. Sie nutzen Weißdorn für Fruchtbarkeit und Unsterblichkeit und Mistel, um ein Gleichgewicht herzustellen und vor neuen Räubern zu schützen.



Eiche
Egal, ob dein Druide zum Plättchen fliegt oder läuft, du profitierst von 1 der 2 Kräfte der Eiche. Entweder:

- **Tausche** 2 deiner *Pflanzen* deiner Wahl gegen 1 *Pflanze* aus dem Vorrat.
- **Oder reserviere** 1 der *Tränke* von den 3 aufgedeckten *Trank*karten links vom Zieltableau, die du dann verdeckt vor dich legst. Du kannst mehr als 1 *Trank* reservieren.

WICHTIG: *Jeder reservierte aber nicht gebraute Trank kostet dich am Ende des Spiels 2 Ansehenspunkte.*

Nemeton (Megalith)
Dein Druide kann 1 *Trank* von den 3 aufgedeckten *Tränken* links vom Zieltableau und/ oder 1 zuvor reservierten *Trank* brauen.

Für jeden gebrauten *Trank* legt der Spieler die von der Trankkarte geforderten *Pflanzen* zurück in den Vorrat und legt dann den Trank aufgedeckt neben sein Charaktertableau.

Dann werden Phase 3 und 4 ausgeführt.

Quelle
Hier treffen die *Druiden Tiere*, die letzten Wächter des Waldes, um ihr Vertrauen zu zurückzugewinnen.

Dafür müssen die *Druiden* den 2 *Tieren* auf den Gruppenfeldern A* oder B*des Zieltableaus Tribut zollen.
Du kannst nicht nur 1 *Tier* wählen oder die verschiedenen Tiergruppen mischen.

Der Spieler legt die geforderten Pflanzen auf den 2 Tierplättchen zurück in den Vorrat und legt die Tierplättchen mit der dunklen Seite nach oben auf sein Charaktertableau.

Mehrere Tierplättchen derselben Art können so auf dem Charaktertableau gestapelt werden.

Dann werden Phase 3 und 4 ausgeführt.

** Die leeren Felder werden während der Dämmerungsphase aufgefüllt (siehe Seite 8).*

Diese Tiere werden deine besten Verbündeten sein! Gewinnst du ihr Vertrauen in den ersten Spielzügen, kannst du mit ihren Kräften deine Strategie optimieren!

3 **Falls ein *Druide* einen *Trank* gebraut oder *Tiere* für sich gewonnen hat,** legt er 1 seiner Marker auf das Plättchen.

Falls bereits einer seiner Marker auf dem Plättchen liegt, platziert der Spieler keinen weiteren.

4 **Falls ein *Druide* einen *Trank* gebraut oder *Tiere* für sich gewonnen hat, kann er entweder:**

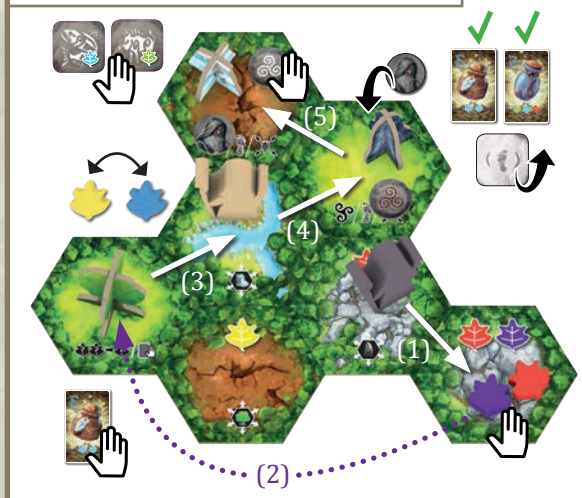
- **Die *Triskele* nehmen,** falls sie noch auf dem Plättchen liegt, auf dem die Aktion ausgeführt wurde.

- **Oder** 1 seiner 2 **Spezialbewegungsmarker reaktivieren.**

Manchmal ist es besser, die Triskele nicht zu nehmen, um stattdessen 1 deiner Spezialbewegungsmarker zu reaktivieren. Obwohl die 2 Ansehenspunkte, die man pro Triskele erhält, wichtig sind, könnte es interessanter für dich sein, deine nächsten Bewegungen zu optimieren.

BEISPIEL

BEWEGUNGEN



Während der **ersten Bewegung** (1) sammelt Finegas 2 *Pflanzen*, darunter 1 *Nachtschatten*.

Dann verzehrt er diesen, um **zu einer Eiche zu fliegen** (2) und entscheidet, deren Kräfte zu nutzen, um 1 *Trank* zu reservieren.

Bei seiner zweiten Bewegung trifft er den *Druiden* Filidh (3) und bittet um einen *Pflanzen*tausch.

Dann dreht er den Spezialbewegungsmarker um, der ihm eine Bewegung von 1 gibt und bewegt sich zu einem *Nemeton* (4), wo er 1 *Trank* neben dem Zieltableau und 1 von ihm reservierten *Trank* braut.

Er legt seinen Marker zum *Megalith*, da er dort zum ersten Mal eine Aktion ausgeführt hat. Er entscheidet, die *Triskele* nicht zu nehmen, sondern reaktiviert seinen Spezialbewegungsmarker wieder.

Er nutzt ihn sofort, zusammen mit seinem Spezialbewegungsmarker *Richtungswechsel* , um in einer **letzten Bewegung** zur *Quelle* zu gelangen (5).

Dort gewinnt er *Tiere* für sich, legt aber keinen seiner Marker, da er bereits im letzten Zug einen dort platziert hat. Diesmal nimmt er die *Triskele*.

Nachtschatten kann dir helfen, durch Fliegen einer schwierigen Situation zu entfliehen! Versuche schnellstmöglich Nachtschatten zu sammeln, und möglichst während des ganzen Spiels bei dir zu haben.

DIE TIERGEISTER

Einmal pro Zug kann ein *Druide* zu einem beliebigen Zeitpunkt den Geist eines *Tieres* beschwören. Dazu drehst du das Plättchen auf deinem Tableau um (falls du mindestens 1 weiteres Plättchen dieses Tieres hast, legst du es darunter) und **benutzt seine Kräfte**.

WICHTIG: *Jedes Tierplättchen kann nur einmal im Spiel genutzt werden. Ob es genutzt wurde oder nicht, es zählt am Ende des Spiels.*

Die Eule

Dieses *Tier* kann den Mond beeinflussen. Während der Nachtphase lässt es den Mond auf 1 anderen Geländetyp scheinen, statt dem abgebildeten.

Die Schlange

So wie eine Schlange sich häutet, kann der *Druide*, der ihre Kraft nutzt, die Art 1 *Pflanze* auf seinem Tableau verändern (er tauscht sie gegen 1 *Pflanze* aus dem Vorrat).

Der Hirsch

Als Symbol der Belohnung gibt der Hirsch dem *Druiden* mehr Auswahl. Während er bei einem *Nemeton* ist, kann er 1 der 5 *Tränke* brauen, die um das Zieltableau herum aufgedeckt sind; bei einer *Quelle* kann er 3 *Tiere* von den oberen Gruppenfeldern (C) nehmen, indem er den passenden Tribut zollt.

Der Eber

Er kennt den Wald und mit seiner Nase findet er neue Pflanzen. Lege mit seiner Kraft 1 zusätzliche *Pflanze* auf 1 beliebiges Plättchen im Wald, auch falls es von einem *Druiden* oder einer oder mehreren *Pflanzen* besetzt ist.

Anmerkung: *Du musst jedoch akzeptieren, was auf dem Plättchen wächst. Du kannst z.B. keinen Nachtschatten auf ein Plättchen legen, auf dem nur Johanniskraut wächst.*

Der Lachs

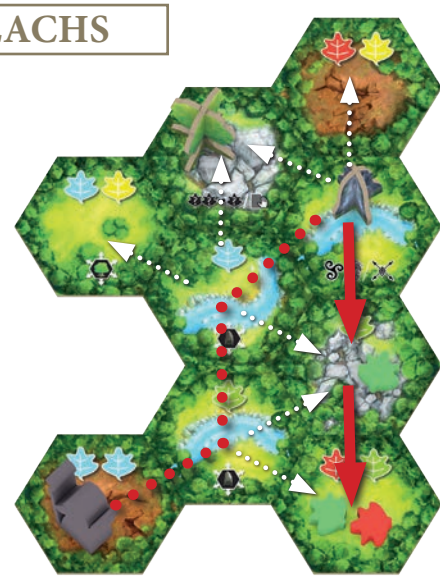
Der Lachs erlaubt es dem *Druiden*, von einem *Lichtungs-*, *Steinbruch* oder *Erdplättchen* zu einem anderen dieser Plättchen zu schwimmen, indem er ein ein Flussplättchen kostenlos durchquert und auf einer beliebigen Seite auftaucht.

Falls eines oder mehrere *Flussplättchen* verbunden sind (ohne dass die Flüsse sich berühren müssen), kannst du alle in derselben Bewegung durchqueren.

WICHTIG: *Die Kraft des Lachses ist keine Zusatzbewegung. Sie erlaubt dem Spieler nur, mithilfe der Flüsse eine weitere Strecke in einer Bewegung zurückzulegen.*

BEISPIEL

DER LACHS



Für seine **erste Bewegung**, beschwört *Finegas* die Kraft des Lachses, um durch den Fluss zu schwimmen. Er entscheidet, beim *Nemetonplättchen* aus dem Fluss zu steigen, um zum *Steinbruch* zu gehen und sammelt *Mistel*. . Dann rückt er in seiner **zweiten Bewegung** (in gerader Linie) zur Lichtung vor und sammelt dort *Mistel* und *Weißdorn*.

Die weißen Pfeile zeigen alle möglichen Ausstiegsstellen des *Druiden* aus dem Fluss.

Anmerkung: *Solange sich der Druide in Lachsform befindet, kann er keine Pflanzen sammeln oder Aktionen ausführen. Er muss den Fluss verlassen, um wieder ein Druide zu werden und normal zu agieren.*

DÄMMERUNG

Die guten Taten des vergangenen Tages.

1 Fülle das Zieltableau auf.

• **Tränke**: Verschiebe die Tränke (siehe Beispiel oben) und fülle die leeren Plätze mit *Tränken* vom Deck auf.

• **Tiere**: Verschiebe die Plättchen aus der oberen Zeile in die untere. Schiebe sie wie die Pfeile es angeben, je nachdem, welche Felder gefüllt werden müssen. Fülle dann die obere Zeile mit Plättchen aus dem Beutel.
Information: *Falls die untere Zeile ganz leer ist, sucht der Spieler sich die Reihenfolge aus, in der er die Plättchen verschiebt und füllt das letzte untere Feld mit einem Plättchen aus dem Beutel.*

2 Schließe ein Ziel ab.

Der Spieler prüft, ob er ein Ziel abgeschlossen hat, das dem Wald hilft.
Falls er als Erster dieses Ziel abschließt, bekommt er die *Pflanze* darauf als Belohnung.
Information: *Falls seine Beutel voll sind, kann er sie gegen eine Pflanze aus seinen Beuteln austauschen. Die verbleibende Pflanze kann nun vom nächsten Spieler gepflückt werden, um dieses Ziel abzuschließen.*

Der Spieler legt 1 seiner Marker auf dieses Ziel, egal, ob er es als Erster abschließt oder nicht.
Information : Passt auf, dass trotz der Marker jeder die Ziele sehen kann.

WICHTIG:
- *Ein Spieler kann nur 1 Ziel pro Zug abschließen, auch falls er die Bedingungen für mehrere erfüllt hat. Er muss bis zur nächsten Runde abwarten, um ein weiteres Ziel zu erfüllen.*
- *Ein Ziel kann von mehreren Spielern abgeschlossen werden, aber ein Spieler kann jedes Ziel nur ein einziges Mal abschließen.*
- *Die Ziele können in beliebiger Reihenfolge abgeschlossen werden.*

Von links nach rechts:
Braue 2 *Tränke* von gleichem Wert.
Besitze 2 verschiedene *Triskelen*.
Besitze bei **Dämmerung** 5 verschiedene *Pflanzen* in deinen Beuteln.
Besitze 1 vollständiges Set von *Tieren*.

Von links nach rechts:
Braue 3 *Tränke* verschiedenen Werts.
Besitze 3 *Tiere* gleicher Art.
Besitze Marker auf 2 *Nemetons* und 2 *Quellen*.

Von links nach rechts:
Besitze bei **Dämmerung** gleiche *Pflanzen* in Bulgas.
Besitze 2 vollständige Sets von *Tieren*.
Braue 4 *Tränke* verschiedenen Werts.
Besitze Marker auf 3 *Nemetons* und 3 *Quellen*.

ENDE DES SPIELS

Jeder Spieler legt seine *Pflanzen* und *Tier*-plättchen neben sein Tableau und dreht dieses dann um. Dann platziert jeder seinen *Druiden* nahe dem Feld mit der 1.

Jeder Spieler zählt dann seine Ansehenspunkte zusammen (AP):

2 AP pro *Triskele*,
3 bis 10 AP pro gebrauten *Trank*,
-2 AP pro reservierten, nicht gebrauten *Trank*,
1 bis 4 AP pro abgeschlossenes *Ziel*,
1 bis 9 AP pro verschiedene *Tierreihen*.

Beispiel: *Belisama* braute 2 *Tränke* mit den Werten 10 und 7 (= 17 AP), hat aber noch 1 ungebrauten *Trank* vor sich (- 2 AP). Sie besitzt 3 *Triskelen* (= 6 AP) und schloss auf jedem Level des Zieltableaus 1 Ziel ab (1+2+3+4= 10 AP). Sie hat 1 vollständige Reihe von 5 verschiedenen *Tieren* (= 9 AP), und 1 zweite Reihe von 3 verschiedenen *Tieren* (= 4 AP). Ihre Endpunktzahl ist 44 AP.

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten *Pflanzen*. Herrscht immer noch Gleichstand, erkundet den Wald noch einmal …

Danksagungen:

Der riesige Wald von Nemeton hat mir eine große Familie geschenkt. Ich möchte mich bei unseren vielen Testern bedanken, besonders bei meiner Mutter, Christelle, Lionel, Gillou, JS & Stéphanie, Fred & Laurent, den Spielern von JSST JEUX, OSLGJ, Marilou und Freunden …

Ich möchte dem BLAM-Team, sowie Ann & Seb für die Illustrationen danken.

Ich möchte auch euch, den Spielern, die mein Spiel in den Händen halten, danken. Ich hoffe, es bringt euch fortwährende Mengen an Energie und Mondwellen mit eurer Familie und euren Freunden.

Author: Johann Favazzo
Illustratoren: ann&seb
3D Bilder: Philippe Christin
Deutsche Version: Spieleschmiede
Redaktion: Rico Besteher
Projektleitung: Sven Göhlich
Übersetzung: Agnes Ejma
Lektorat: Tanja Masche, Jörg Westermair, Enrico Hinz
Satz: Przemysław Kasztelaniec
FAQ > http://nemeton-game.com

GIANT ROC
BLAM!