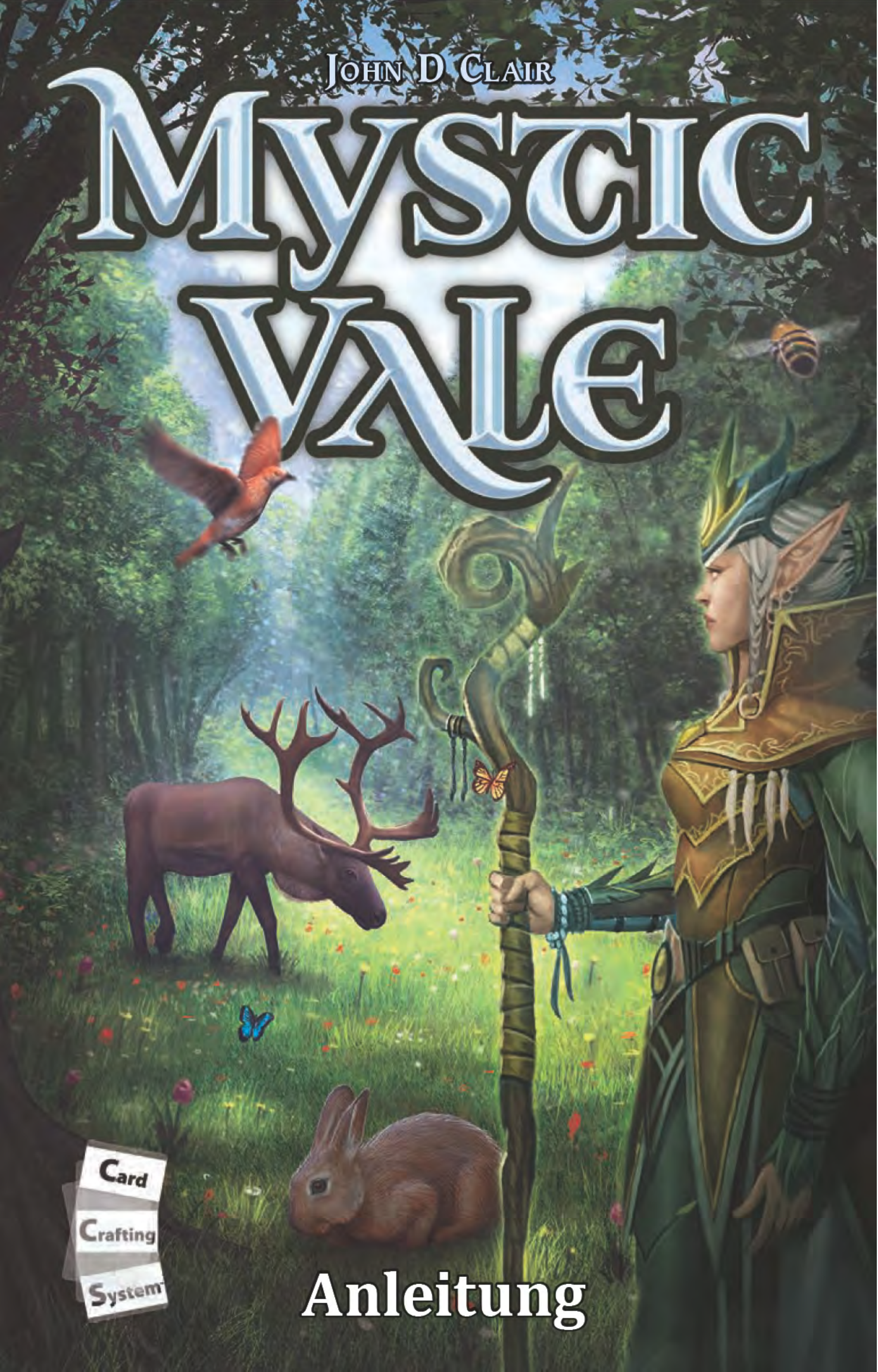


JOHN D. CLAIR

MYSTIC VALE



Card
Crafting
System

Anleitung



Mystic Vale

Einleitung

Ein Fluch liegt auf dem Tal des Lebens. Durch den Aufschrei der Naturseelen machen sich vier Druidenclans auf den Weg, um das Land zu heilen und die Naturseelen zu retten.

Habt ihr den Mut und lasst ihr genug Vorsicht walten, um das Tal erneut mit Leben zu füllen und den Fluch zu besiegen?

In **Mystic Vale** baut ihr euch in jeder Partie dank des neuen und innovativen Card-Crafting-Systems neue Kartenkombos zusammen. Spielt eure Karten aus, um noch machtvollere Aufwertungen und nützliche Unterstützungen zu erhalten, aber riskiert dabei nicht zu viel. Sammelt die meisten Siegpunkte, um zum neuen Meisterdruiden ernannt zu werden!

Inhalt

Dein Exemplar von **Mystic Vale** enthält:

- **80 Startkarten**
(4 identische Decks aus je 20 Karten):
 - Tierbrüder (rot)
 - Suchende der Morgenröte (gelb)
 - Lebenswächter (grün)
 - Wellenhüter (blau)
- **114 Aufwertungen, bestehend aus:**
 - 18 Aufwertungen *Fruchtbarer Boden*
 - 33 Level-1-Aufwertungen
 - 30 Level-2-Aufwertungen
 - 33 Level-3-Aufwertungen
- **36 Unterstützungen, bestehend aus:**
 - 18 Level-1-Unterstützungen
 - 18 Level-2-Unterstützungen
- **4 Übersichtskarten**
- **54 Siegpunktplättchen, bestehend aus:**
 - 44 „1er“-Siegpunktplättchen
 - 10 „5er“-Siegpunktplättchen
- **4 Manaplättchen**
- **100 Kartenhüllen**
(für die 80 Startkarten, plus 20 als Reserve)

Vor dem ersten Spiel

Schiebe die 80 Startkarten jeweils einzeln in die Kartenhüllen. Lasse die Startkarten immer in den Kartenhüllen und lege sie zum Aufbewahren einfach in das große Fach am Rand des Tiefziehteils. Die Unterstützungen schiebst du **nicht** in Kartenhüllen. Wir haben dir 20 zusätzliche Kartenhüllen beigelegt, so dass du ausreichend Ersatz besitzt, sollten einzelne Kartenhüllen einmal einreißen.

Im Pegasus-Shop findest du Päckchen mit Ersatz-Kartenhüllen. Schau einfach auf www.pegasus.de!



Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: ersatzteilservice@pegasus.de.

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

Ein Spiel von John D Clair
für 2-4 Spieler ab 10 Jahren

Übersicht der verschiedenen Karten

Aufwertung

Titel

Kosten

Level

Wächter

Fähigkeit

Seelensymbole benötigt ihr für den Kauf von Unterstützungen

Siegpunkte am Spielende

Siegpunkte während des Erntens

Verfall

Titel

Kosten

Level

Siegpunkte am Spielende

Fähigkeit

Mana benötigt ihr für den Kauf von Aufwertungen

Kosten

Wachstum

Siegpunkte am Spielende

Seelensymbole benötigt ihr für den Kauf von Unterstützungen

Unterstützung

Titel

Kosten

Level

Fähigkeit

Titel

Kosten

Level

Siegpunkte am Spielende



Jede Aufwertung gibt es in 3 Ausführungen, je 1 mit dem Bild im oberen, mittleren oder unteren Bereich der Karte.

Levelsymbole

Der Level einer Aufwertung wird sowohl durch die Anzahl an Punkten unterhalb der Kosten angegeben als auch durch die Art des Streifens ober- und unterhalb des Bildes.

- ▢ Level 1:
- ▢▢ Level 2:
- ▢▢▢ Level 3:

Ronjas Deck (A)

Spielaufbau

Level-3-Aufwertungen (B4)

Level-2-Aufwertungen (B3)

Level-1-Aufwertungen (B2)

Katharinas Deck (A)

Aufwertungen Fruchtbarer Boden (B1)

Startspieler

Karstens Deck (A)

Level-1-Unterstützungen (C)

Level-2-Unterstützungen (C)

Reserve (D2)

Bens Deck (A)

abgezählter Vorrat an
Siegpunktplättchen (D1)



Mystic Vale

Spielvorbereitung

A) Eure Decks

Jeder nimmt sich **20 gleichfarbige Startkarten**. Eure Startkarten bestehen aus 3 Karten *Fruchtbarer Boden*, 9 Karten *Verfluchtes Land* und 8 Blankokarten. Mischt jeweils eure Karten und legt sie verdeckt als eigenen Nachziehstapel (**A**), zukünftig **Deck** genannt, vor euch ab. Legt anschließend die oberste Karte offen auf das Deck, zukünftig **Deckkarte** genannt. Im Laufe des Spiels benötigt ihr außerdem vor euch Platz für **euer Feld** mit den in eurem Spielzug ausgespielten Karten sowie für euren eigenen **verdeckten Ablagestapel**. Außerdem nimmt sich jeder 1 Übersichtskarte.

B) Die Aufwertungen

Legt die Aufwertungen in eine zentrale Auslage, aus der ihr sie im Laufe des Spiels kauft.

• Aufwertungen *Fruchtbarer Boden*

Legt zuerst die 18 Aufwertungen *Fruchtbarer Boden* in 3 Stapeln bereit, getrennt nach den drei bedruckten Bereichen auf der Karte (**B1**). Anschließend sortiert ihr die übrigen Aufwertungen entsprechend ihrer Levelsymbole in 3 Stapel.

• Level-1-Aufwertungen

Mischt alle 33 Level-1-Aufwertungen. Legt abhängig von der Spielerzahl die folgende Anzahl als verdeckten Nachziehstapel bereit:

Anzahl an Spielern	Anzahl an Level-1-Aufwertungen
2	12
3	15
4	18

Legt die übrigen Level-1-Aufwertungen unbesehen zurück in die Spielschachtel, ihr benötigt sie in dieser Partie nicht.

Zieht anschließend die obersten 3 Karten des Nachziehstapels und legt sie offen in eine Reihe neben den Nachziehstapel (**B2**).

• Level-2-Aufwertungen

Mischt alle 30 Level-2-Aufwertungen und legt sie als verdeckten Nachziehstapel bereit. Zieht die obersten 3 Karten und legt sie offen in eine Reihe neben den Nachziehstapel (**B3**).

• Level-3-Aufwertungen

Mischt alle 33 Level-3-Aufwertungen und legt sie als verdeckten Nachziehstapel bereit. Zieht die obersten 3 Karten und legt sie offen in eine Reihe neben den Nachziehstapel (**B4**).

C) Die Unterstützungen

Trennt die Unterstützungen nach Level 1 und Level 2 (**C**). Mischt beide Stapel getrennt voneinander und legt sie in 2 Nachziehstapeln neben der Auslage mit Aufwertungen bereit. Deckt anschließend jeweils die obersten 4 Karten auf und legt sie neben den Nachziehstapeln offen in 2 Reihen aus.

D) Die Siegpunkte

Abgezählter Vorrat: Legt abhängig von der Spielerzahl einen Vorrat an Siegpunktplättchen  im folgenden Gesamtwert neben der Auslage mit Aufwertungen bereit (**D1**).

Anzahl an Spielern	Siegpunktplättchen im Gesamtwert von
2	23
3	28
4	33

Reserve: Legt die übrigen Siegpunktplättchen am Rande des Spielbereichs als Reserve bereit (**D2**), so dass ihr diese NICHT mit dem abgezählten Vorrat durcheinander bringt!

E) Der Startspieler

Nehmt so viele Manaplättchen (inklusive des Plättchens mit dem Startspielersymbol), wie Spieler an der Partie teilnehmen. Mischt die Manaplättchen mit der blauen Seite nach oben und gebt jedem Spieler eines dieser Plättchen. Dreht die Plättchen auf die inaktive graue Seite. Der Spieler mit dem Startspielersymbol beginnt nun das Spiel!



aktive Seite



inaktive Seite



Startspielersymbol



Wichtige Grundlagen

Um den Spielablauf besser zu verstehen, erklären wir dir zuerst einige zentrale Begriffe von *Mystic Vale*.

Deine Karten

Während des Spiels besitzt du immer 20 Karten. Deine Karten liegen während des Spiels an einer von 4 Stellen: in deinem Deck, als Deckkarte zuoberst offen auf deinem Deck, in deinem Feld oder verdeckt auf deinem Ablagestapel.

Jedes Mal, wenn du eine Karte von deinem Deck benötigst und dein **Deck leer ist**, mischst du deinen Ablagestapel. Lege ihn wieder als neuen, verdeckten Nachziehstapel bereit und decke die oberste Karte als offene Deckkarte auf.

Du darfst jederzeit die Karten in deinem Ablagestapel anschauen, aber nicht in den Ablagestapeln der Mitspieler.

Im weiteren Verlauf ist „Karte“ als all das definiert, das in einer Kartenhülle steckt: die Startkarte sowie bis zu 3 Aufwertungen.

Eine Aufwertung nutzt einen von 3 Bereichen auf der Karte und gilt selber nicht als eine Karte. Auf einigen Startkarten sind bereits Aufwertungen aufgedruckt. Leere Startkarten besitzen zu Beginn keine Aufwertungen.

Die Deckkarte

Die oberste offen liegende Karte auf deinem Deck ist die sogenannte Deckkarte. Sie zählt weder zum Deck noch zu deinem Feld. Alle Fähigkeiten, die sich auf das Deck beziehen, wie z. B. „Durchsuche dein Deck“, gelten nicht für die Deckkarte.

Während deines Spielzugs sind auf der Deckkarte nur die beiden Symbole  und  aktiv, siehe *Verfall und Wachstum* auf der nächsten Seite. Alle anderen Symbole sind erst von Bedeutung, wenn du die Deckkarte in dein Feld ausgespielt hast.

Außerdem sind auf der Deckkarte die „dauerhaften“ Fähigkeiten aktiv. Die anderen Fähigkeiten wie „Beim Ausspielen“ und „Ernten“ darfst du auf der Deckkarte nicht anwenden.

Fähigkeiten

Du erhältst im Laufe des Spiels dank der Aufwertungen und Unterstützungen verschiedene Fähigkeiten, siehe auch das Kartenglossar.

Es gilt die **Goldene Regel**: Wenn sich die Fähigkeiten und Spielregeln widersprechen, gelten die Texte der Fähigkeiten.

Du darfst jede Fähigkeit von einer Aufwertung oder Unterstützung nur einmal pro Spielzug ausführen, außer die Fähigkeit nennt etwas anderes.

Die meisten Fähigkeiten nennen zu Beginn des Textes den Zeitpunkt, an dem du sie ausführen darfst, z. B. „Ernten“ oder „Beim Ausspielen“. Ansonsten beschreibt die Fähigkeit, wann sie aktiv ist. Wenn 2 oder mehr Fähigkeiten zum selben Zeitpunkt aktiv sind, entscheidet der Spieler am Zug über deren Reihenfolge.

„**Beim Ausspielen**“-Fähigkeiten führst du sofort aus, wenn du die Karte in dein Feld ausspielst und bevor du die nächste Deckkarte aufdeckst. Diese Fähigkeiten werden nicht aktiv, wenn du sie auf der Deckkarte aufdeckst.

„**Ernten**“-Fähigkeiten auf Karten in deinem Feld führst du beim Ernten aus. Diese Fähigkeiten werden nicht aktiv, wenn du sie auf der Deckkarte aufdeckst.

„**Dauerhafte**“ Fähigkeiten sind immer aktiv, sobald die Karte offen als Deckkarte auf deinem Deck oder in deinem Feld liegt.





Spielablauf

In *Mystic Vale* führt ihr reihum eure Spielzüge aus. Dein Spielzug besteht aus den folgenden 4 Phasen, die du in der genannten Reihenfolge ausführst:

1. Vorbereiten
2. Pflanzen
3. Ernten
4. Aufräumen

1. Vorbereiten

In dieser Phase bereitest du dein Feld vor.

In den ersten Spielrunden besitzt du nur Karten ohne Fähigkeiten, so dass dieser Ablauf sehr einfach ist. Nachdem du einige Aufwertungen und Unterstützungen gekauft hast, wirst du aufgrund der „Beim Ausspielen“-Fähigkeiten mehr Entscheidungen treffen müssen.

Spiele deine Deckkarte als erste Karte in deinem Feld aus. Führe gegebenenfalls sofort „Beim Ausspielen“-Fähigkeiten aus. Decke dann die oberste Karte deines Decks auf. Sie ist deine neue Deckkarte.

Wiederhole diese beiden Schritte und lege die neuen Karten immer in einer Reihe rechts neben bereits gespielten Karten aus. Die Karten sind so gestaltet, dass du Karten ohne Text dabei auch fächern kannst, da alle für den Spielzug relevanten Symbole auf der linken Hälfte der Karten abgebildet sind. Karten mit Fähigkeiten solltest du nicht gefächert auslegen, damit du deren Texte nicht übersiehst.

Spielst du eine Karte mit einer „Beim Ausspielen“-Fähigkeit in dein Feld aus, führst du diese Fähigkeiten sofort aus, **bevor** du die nächste Karte deines Decks aufdeckst.

Verfall und Wachstum – Das Feld verderben

Einige deiner Karten besitzen auf der linken Seite Verfalls- bzw. Wachstumssymbole.



Verfall: Einige deiner Startkarten und weitere Aufwertungen besitzen -Symbole.

Du musst das *Vorbereiten* beenden, sobald auf den Karten in deinem Feld UND auf der Deckkarte mindestens 3  zu sehen sind. In den ersten Spielrunden sind es normalerweise 2  in deinem Feld und 1  auf deiner Deckkarte. Sind es genau 3 , setzt du deinen Spielzug mit dem *Pflanzen* fort.



Beispiel: Nach einigen Spielzügen besitzt Ronja bereits einige Siegepunkte und Unterstützungen. Sie beendet das Vorbereiten, nachdem sie 3  in ihrem Feld und auf der Deckkarte aufgedeckt hat.



Hast du zu einem beliebigen Zeitpunkt während des *Vorbereitens* oder *Pflanzens* **4 oder mehr**  auf Karten in deinem Feld UND auf der Deckkarte, **verdirbst du dein Feld**. Du musst dann das *Ernten* auslassen und deinen Spielzug direkt mit dem *Aufräumen* beenden.



Wachstum: Einige Aufwertungen und Unterstützungen besitzen -Symbole. Außerdem erhältst du durch einige Fähigkeiten weitere dieser Symbole, siehe auch das Kartenglossar.

Du darfst für jedes  auf Karten in deinem Feld, auf der Deckkarte oder auf Unterstützungen je 1  ignorieren und somit weitere Deckkarten in dein Feld ausspielen.

Beispiel: *Ronja besitzt 1  auf einer Karte in ihrem Feld, so dass sie nun erst mit 5  das Feld verdirbt.*

Als Entschädigung für das Verderben drehst du dein **Manaplättchen auf die aktive blaue Seite**, so dass dir in einem folgenden Spielzug 1 zusätzliches Mana zur Verfügung steht. Hast du dein Manaplättchen bereits aktiviert und verdirbst ein weiteres Mal dein Feld, erhältst du kein weiteres Mana als Entschädigung!



Wichtig: Mit einiger Spielerfahrung kannst du auch Karten mit Aufwertungen erstellen, auf denen mehr als 1  sind. Du erhöhst damit das Risiko, dein Feld beim *Vorbereiten* oder *Pflanzen* zu verderben, es bietet dir aber viele taktische Möglichkeiten. Du darfst dich deshalb auch dazu entscheiden, **das *Vorbereiten* VORZEITIG zu beenden**, bevor du 3 oder mehr  in deinem Feld UND auf deiner Deckkarte aufgedeckt hast. Machst du das, **MUSST** du es deinen Mitspielern mitteilen. Du musst das *Pflanzen* auslassen und deinen Spielzug direkt mit dem *Ernten* fortsetzen.

2. Pflanzen

Nachdem du dein Feld vorbereitet hast, entscheidest du nun, ob du mit den Karten in deinem Feld zufrieden bist und **passt** oder ob du es **riskierst**, eine oder mehrere weitere Deckkarten auszuspielen.

A) Passen

Wenn du keine weitere Deckkarte ausspielen möchtest und passt, setzt du deinen Spielzug sofort mit dem *Ernten* fort.

B) Riskieren

Wenn du es riskierst, spielst du deine Deckkarte ins Feld aus. Du führst gegebenenfalls sofort „Beim Ausspielen“-Fähigkeiten der Karte aus und deckst dann die nächste Karte deins Decks auf.

Nun prüfst du, ob du dein Feld verdorben hast. Wenn nicht, entscheidest du dich erneut, ob du passt oder es wieder riskierst, auch die nächste Deckkarte auszuspielen.

Du setzt das *Pflanzen* solange fort, bis du passt oder dein Feld verdirbst. Du musst passen, wenn du alle deine 20 Karten ausgespielt und im Feld liegen hast.

Verdirbst du dein Feld, musst du das *Ernten* auslassen und deinen Zug direkt mit dem *Aufräumen* beenden.

3. Ernten

Wenn du das *Vorbereiten* und *Pflanzen* beendet hast, ohne dein Feld zu verderben, führst du nun das *Ernten* durch.

In dieser Phase darfst du für dein Mana  Aufwertungen und für deine Seelensymbole , , ,  Unterstützungen kaufen, „Ernten“-Fähigkeiten ausführen und Siegpunkte  nehmen.

Führe die einzelnen Schritte in der folgenden Reihenfolge durch:

- „Ernten“-Fähigkeiten ausführen,
- Siegpunkte nehmen,
- Anzahl an Seelensymbolen bestimmen und bis zu 2 Unterstützungen kaufen,
- Anzahl an Mana bestimmen und bis zu 2 Aufwertungen kaufen.



MYSTIC VALE

A) „Ernten“-Fähigkeiten ausführen

Du **musst** die „Ernten“-Fähigkeiten auf den ausgespielten Karten in deinem Feld ausführen, außer diese Fähigkeiten beschreiben etwas anderes. Du darfst jede dieser Fähigkeiten nur **einmal** in dieser Phase ausführen und ignorierst die „Ernten“-Fähigkeiten auf der Deckkarte.

Siehe das Kartenglossar für Details zu den „Ernten“-Fähigkeiten.

B) Siegpunkte nehmen

Entsprechend dem Wert der -Symbole auf der linken Seite aller Karten in deinem Feld und einiger Fähigkeiten **musst** du dir -Plättchen aus dem anfangs **abgezählten Vorrat** nehmen. Du ignorierst die -Symbole auf der Deckkarte.

Alle -Plättchen, die du während des Spiels nimmst, müssen immer für alle Spieler einsehbar sein, so dass ihr Wert bekannt ist.

Du erhältst **KEINE** Siegpunkte durch die grauen -Symbole auf der rechten Seite der Karten. Du zählst die von Aufwertungen und Unterstützungen erst am Spielende.

C) Anzahl an Seelensymbolen bestimmen und bis zu 2 Unterstützungen kaufen

In deinen ersten Spielzügen wirst du keine Unterstützungen kaufen können, da deine Startkarten keine Seelensymbole besitzen.

Im Laufe des Spiels fügst du diese Symbole deinen Karten hinzu, wenn du bestimmte Aufwertungen kaufst.

Es gibt in *Mystic Vale* 4 Seelensymbole:



Tier-seele



Wald-seele



Himmels-seele



Wilde Seele

Das gilt als Joker, so dass du es zum Bezahlen für jedes der 3 anderen Seelensymbole verwenden darfst.

Besitzt eine Unterstützung das Symbol als Kosten, darfst du es mit jedem beliebigen Seelensymbol bezahlen.

Ermittle die Seelensymbole auf allen Karten in deinem Feld. Du ignorierst die Seelensymbole auf der Deckkarte. Du darfst bis zu 2 Unterstützungen aus der Auslage kaufen, wenn deine Seelensymbole mit deren Kosten übereinstimmen. Du darfst jedes Seelensymbol nur für 1 Kauf verwenden. Die Auslage wird vorerst nicht aufgefüllt.

Beispiel: Ronja möchte 2 Unterstützungen kaufen, die unter anderem beide je 1 benötigen. Somit muss sie in ihrem Feld mindestens 2 besitzen.

Lege die gekauften Unterstützungen offen vor dir ab.

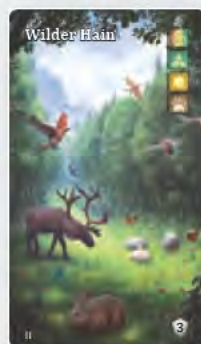
Einige Unterstützungen besitzen Fähigkeiten, die du nach dem Kauf ab dem folgenden Spielzug jeweils einmal pro Zug ausführen darfst. Direkt nach dem Kauf gelten diese Fähigkeiten noch nicht! Einige Unterstützungen besitzen 1 graues , deren Siegpunkte du erst am Spielende erhältst.

Um während deines Spielzugs den Überblick zu behalten, schlagen wir vor, dass du die Unterstützungen um 90° drehst, die du gerade gekauft oder deren Fähigkeiten du genutzt hast. Am Ende deines Spielzugs drehst du sie dann alle zurück.

Überzählige Seelensymbole 3:1 in Siegpunkte tauschen: Solltest du nach dem Kauf von Unterstützungen noch Seelensymbole auf Karten oder Unterstützungen übrig haben oder wenn du Pech hast und die Seelensymbole in deinem Feld nicht mit den Kosten der Unterstützungen übereinstimmen, darfst du je 3 dieser Seelensymbole in 1 eintauschen.

WICHTIG: Du nimmst dafür -Plättchen aus der anfangs beiseite gelegten **Reserve** mit Siegpunktplättchen und **nicht** vom anfangs **abgezählten Vorrat**!

Die restlichen Seelensymbole verfallen, du kannst sie nicht für den nächsten Spielzug aufsparen.



Beispiel: Ronja besitzt die folgenden 6 Seelensymbole auf den ausgespielten Karten in ihrem Feld:



Sie bezahlt  ,  ,  ,  ,  , um den Wilden Hain zu kaufen. Ronja kann die Kosten des  mit jedem ihrer Seelensymbole bezahlen und wählt dafür ein  . Sie bezahlt die übrigen  und  für die Vegetationsgrenze und nutzt für  ihr  , das sie als Joker verwendet kann.

D) Anzahl an Mana bestimmen und bis zu 2 Aufwertungen kaufen

Ermittle die Anzahl an  -Symbolen auf allen Karten in deinem Feld. Du ignorierst das  auf der Deckkarte. Wenn dein Manaplättchen auf der blauen Seite liegt, darfst du es ebenfalls hinzuzählen. Gibst du alles Mana aus, musst du das Plättchen auf die inaktive graue Seite drehen.

Du darfst bis zu 2 Aufwertungen kaufen, wenn du genug Mana besitzt, um die rechts oben auf den Aufwertungen angegebenen Kosten zu bezahlen. Überzähliges Mana verfällt, du kannst es nicht für den nächsten Spielzug aufsparen. Nutzt du dein aktives Manaplättchen nicht, bleibt es auf der aktiven Seite und du kannst es in einem folgenden Spielzug nutzen.

Du darfst beim Kaufen aus den 9 Level-1-, Level-2- und Level-3-Aufwertungen und aus allen Aufwertungen *Fruchtbarer Boden* wählen. Du darfst eine Aufwertung nur kaufen, wenn du auf einer Karte auch einen entsprechenden freien Bereich hast. Du legst die gekauften Aufwertungen zunächst beiseite und schiebst sie erst beim Aufräumen in die gewünschten Kartenhüllen.

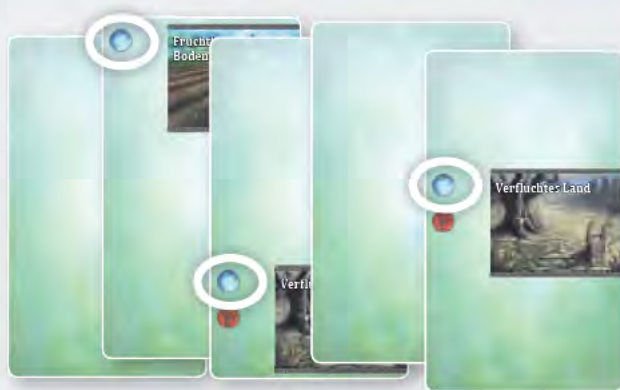




Deck



**aktives
Manaplättchen**



Beispiel: Ronja besitzt 3  auf den ausgespielten Karten in ihrem Feld und hat ein aktives Manaplättchen. Das  auf der Deckkarte zählt nicht.

Sie möchte sowohl die Bäumlinge für 2  als auch 1 Fruchtbaren Boden für 2  kaufen. Da sie nur 3  besitzt, muss sie das Manaplättchen nutzen und auf die inaktive Seite drehen. Nun kann sie beide Aufwertungen kaufen.



4. Aufräumen

Beim **Aufräumen** schiebst du deine gekauften Aufwertungen in die gewünschten Kartenhüllen und füllst sowohl die Auslage mit Unterstützungen als auch die Auslage mit Aufwertungen wieder auf.



A) Aufwertungen in die Kartenhüllen schieben

Du wählst für jede gekaufte Aufwertung eine der ausgespielten Karten in deinem Feld und schiebst die Aufwertung in die entsprechende Kartenhülle. Du darfst nicht die Deckkarte wählen.

Du darfst eine Aufwertung nicht so in eine Kartenhülle schieben, dass sie eine bereits auf der Karte befindliche Aufwertung abdeckt. Dies gilt auch für die auf den Startkarten aufgedruckten **Fruchtbarer Boden** und **Verfluchtes Land**.

Einige Aufwertungen besitzen hochkant aufgedruckte Fähigkeiten. Im Gegensatz zu den Aufwertungen darfst du diese hochkant gedruckten Fähigkeiten nach deiner Wahl abdecken, entweder die bereits vorhandene durch eine neue oder umgekehrt. Du kannst dann nur die **sichtbare** Fähigkeit ausführen.

Wenn du Karten mit 2 oder mehr  zusammenstellst, erhöhst du dein Risiko, das Feld während des **Vorbereitens** oder **Pflanzens** zu verderben. Es gibt aber gute taktische Gründe für solche Karten, mit denen du dann aber deine Spielweise ändern und eventuell öfter das **Vorbereiten** vorzeitig beenden musst.

Nachdem du alle neuen Aufwertungen in Kartenhüllen geschoben hast, wirfst du alle gespielten Karten aus deinem Feld verdeckt auf deinen Ablagestapel. **Deine aktuelle Deckkarte bleibt auf dem Deck liegen.**



B) Die Auslage mit Unterstützungen auffüllen

Du füllst du die Lücken in der Auslage mit Unterstützungen desselben Levels von den entsprechenden Nachziehstapeln auf. Sobald der Nachziehstapel mit Level-1-Unterstützungen leer ist, füllst du alle Lücken mit Level-2-Unterstützungen auf.

C) Die Auslage mit Aufwertungen auffüllen

Du füllst die Lücken in der Auslage mit Aufwertungen desselben Levels von den entsprechenden Nachziehstapeln auf. Sobald der Nachziehstapel mit Level-1-Aufwertungen leer ist, füllst du die entsprechenden Lücken mit Level-2-Aufwertungen auf. Ist auch der Nachziehstapel mit Level-2-Aufwertungen leer, füllst du alle Lücken mit Level-3-Aufwertungen auf.

Nun beginnt der nächste Spieler mit seinem Spielzug.

Der Spielzug für fortgeschrittene Druiden

Sobald ihr einige Partien *Mystic Vale* gespielt habt, empfehlen wir euch die folgende Änderung im Ablauf eurer Spielzüge. Auf diese Weise kommt es zu mehr Interaktion zwischen euch und das Spiel läuft noch flüssiger ab. Die Änderung bietet aber auch mehr taktische Tiefe, da ihr die vorbereiteten Felder der Mitspieler sehen und deren Optionen abschätzen könnt.

Spielvorbereitung

Am Ende der Spielvorbereitung führt jeder einmalig das *Vorbereiten* durch.

Spielt solange eure Deckkarten im Feld aus, bis ihr insgesamt 3  im Feld und auf der Deckkarte aufgedeckt habt oder früher aufhört und dann in eurem ersten Spielzug auf die erste Phase *Pflanzen* verzichtet.

Spielablauf

Dein Spielzug läuft nun jedes Mal wie folgt ab:

2. Pflanzen

3. Ernten

4. Aufräumen

1. Vorbereiten

Du beginnst deinen Spielzug mit einem vorbereiteten Feld, so dass du direkt beim *Pflanzen* entscheidest, ob du passt oder es riskierst, eine oder mehr zusätzliche Deckkarten auszuspielen.

Nach dem du das *Aufräumen* beendet hast, darf der nächste Spieler bereits mit seinem Spielzug beginnen. Du bereitest währenddessen schon dein nächstes Feld vor.

Aus taktischen Gründen dürfen deine Mitspieler dich auffordern, das *Vorbereiten* komplett abzuschließen, bevor der nächste Spieler mit dem *Pflanzen* beginnt. Diese Aufforderung darfst du nicht verweigern!

Wenn du das *Vorbereiten* freiwillig vorzeitig beendest, musst du dies den anderen mitteilen und in deinem folgenden Spielzug direkt mit dem *Ernten* fortfahren. Wenn du bereits beim *Vorbereiten* dein Feld verdirbst, wirst du in deinem nächsten Zug direkt *Aufräumen* müssen.



Spielende

Das Spiel endet durch 1 der beiden folgenden Möglichkeiten:

A) Wenn du beim *Ernten* die letzten  aus dem anfangs **abgezählten Vorrat** nimmst, beendet ihr die aktuelle Runde, so dass alle Spieler gleich viele Spielzüge hatten. Wenn ein Spieler noch weitere  bekommt, nimmt er sie sich aus der **Reserve** mit Siegpunktplättchen.

B) Wenn du beim *Aufräumen* die letzte Level-2-Unterstützung aufdeckst und in die Auslage legst, beendet ihr die aktuelle Runde, so dass alle Spieler gleich viele Spielzüge hatten. Sollten die letzten Unterstützungen in der Auslage keine Siegpunkte mehr wert sein, dürfen die Spieler natürlich alle ihre Seelensymbole 3:1 in Siegpunkte tauschen, die sie aus der **Reserve** mit Siegpunktplättchen nehmen.

Nun endet das Spiel mit der Schlusswertung.

Zählt eure Siegpunkte wie folgt:

- alle  der im Laufe des Spiels erhaltenen Plättchen,
- alle grauen  auf den Aufwertungen eurer Karten,
- alle grauen  auf euren Unterstützungen.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt das Spiel und wird zum neuen Meisterdruiden ernannt. Im Falle eines Gleichstands gewinnt der daran beteiligte Spieler mit den meisten Level-3-Aufwertungen und Level-2-Unterstützungen. Gibt es auch dabei einen Gleichstand, teilen sich die betroffenen Spieler den Sieg.

Beispiel: Ronja besitzt am Ende des Spiels insgesamt 25 Siegpunkte:

- 12 Siegpunkte durch -Plättchen,
- 8 Siegpunkte durch die  ihrer Aufwertungen,
- 5 Siegpunkte durch die  ihrer Unterstützungen.



Glossar

In diesem Glossar erklären wir alle Symbole sowie die Fähigkeiten aller Aufwertungen und Unterstützungen im Detail. Aufwertungen und Unterstützungen ohne Fähigkeiten haben wir nicht mit aufgelistet.

Symbole



Verfall: Mit 4 oder mehr  im Feld und auf der Deckkarte verdirbst du dein Feld.



Wachstum: Für jeden  im Feld oder auf der Deckkarte ignorierst du 1 .



Mana: Die meisten Aufwertungen haben 1 oder 2 . Du zahlst die Kosten der Aufwertungen mit diesem Mana.



Seelensymbole: Das  gilt als Joker, so dass du es zum Bezahlen für jedes der 3 anderen Seelensymbole verwenden darfst.



Besitzt eine Unterstützungen das Symbol  als Kosten, darfst du es mit jedem beliebigen Seelensymbol bezahlen.



Siegpunkte während des Spiels: Für dieses Symbol erhältst du jedes Mal während des *Erntens* die angegebenen Siegpunkte, wenn du die Karte im Feld

hast. Du nimmst die Siegpunkte aus dem anfangs abgezählten **Vorrat**.



Siegpunkte am Spielende: Für dieses Symbol erhältst du erst am Ende des Spiels die angegebenen Siegpunkte.



Wächter: Einige Karten besitzen 1 oder 2 Wächtersymbole. Diese Symbole haben keine Auswirkungen, außer eine Fähigkeit bezieht sich auf diese Symbole.



Beispiel: Ronja besitzt einen Häuptling der Wildnis, durch den sie während des Erntens je 1  pro  auf derselben Karte erhält.



Aufwertungen

Level-1-Aufwertungen



Chor des Erdengesangs:

Wenn du während des *Erntens* Aufwertungen kaufst, zahlst du für Aufwertungen 2 weniger (minimal 0 Mana), wenn du diese in dieselbe Kartenhülle mit dem *Chor des Erdengesangs* schiebst. Dazu benötigt diese Karte neben dem *Chor des Erdengesangs* noch 1 oder 2 leere Plätze, so dass die gekaufte

Aufwertung dort reinpasst. Du musst die neue Aufwertung dann während des *Aufräumens* auf jeden Fall dieser Karte hinzufügen. In dem Spielzug, in dem du den *Chor des Erdengesangs* selber kaufst, darfst du dessen Fähigkeit noch nicht verwenden!



Druiden des Friedens: Liegt die Karte mit dem *Druiden des Friedens* in deinem Feld, darfst du die Fähigkeit während des *Pflanzens* und seltener während des *Vorbereitens* verwenden. Riskierst du es, die Deckkarte auszuspielen und würdest durch die neue Deckkarte dein Feld verderben, darfst du stattdessen die Fähigkeit des *Druiden* nutzen und diese neue Deckkarte auf deinen Ablagestapel abwerfen. Du musst dann eine neue Deckkarte aufdecken.

Du darfst die Fähigkeit nur einmal pro Spielzug nutzen. Wenn du dein Feld auch durch die nächste Deckkarte verderbst, hast du Pech gehabt (oder benötigst noch einen *Druiden des Friedens* oder noch eine *Blühende Lichtung* – siehe Level-1-Untersütungen).

Verdirbst du im seltenen Fall dein Feld bereits beim *Vorbereiten*, darfst du die Fähigkeit des *Druiden* auch einmalig verwenden. Dann steht sie dir aber beim *Pflanzen* nicht mehr zur Verfügung.



Keimling: Dies ist eine „dauerhafte“ Fähigkeit. Wenn du den *Keimling* auf einer Karte besitzt, ist seine Fähigkeit immer aktiv, sobald die Karte offen als Deckkarte auf deinem Deck oder in deinem Feld liegt.

Durch die Fähigkeit des *Keimlings* musst du auf der Karte nur 1 beachten. Du ignorierst alle weiteren auf dieser Karte.

Beispiel: Wenn Ronja den *Keimling* zusammen mit einem *Verfluchten Land* auf einer Karte hat, hat die Fähigkeit für sie keine Auswirkungen, da sie weiterhin vom betroffen ist. Wenn sie aber zusätzlich auch 1 *Tobendes Nashorn* hinzufügt, ignoriert sie dessen .



Morgenrot-Sängerin: Dies ist eine „Ernten“-Fähigkeit. Liegt die Karte mit dieser Aufwertung in deinem Feld, führst du die Fähigkeit während des *Erntens* aus. Du darfst sie nicht nutzen, wenn du dein Feld verderbst.

Für jeden auf der Karte, sowohl der von der *Morgenrot-Sängerin* als auch von jeder weiteren Aufwertung auf

dieser Karte, erhältst du 1 zusätzliches , das du beim *Ernten* ausgeben darfst.

Beispiel: Ronja besitzt sowohl die *Morgenrot-Sängerin* als auch den *Hirsch* auf derselben Karte. Somit erhält sie 3 zusätzliche für ihre Ernte.



Reinigender Regen: Dies ist eine „Beim Ausspielen“-Fähigkeit. Wenn du die Deckkarte mit dieser Aufwertung während des *Vorbereitens* oder *Pflanzens* in dein Feld ausspielst, führst du die Fähigkeit aus. Erst danach deckst du die nächste Karte auf und legst sie als neue Deckkarte auf dein Deck.



Durchsuche dein Deck nach einer Karte deiner Wahl, die du auf deinen Ablagestapel abwirfst (meistens wird dies eine Karte mit *Verfluchtes Land* sein). Mische danach dein Deck und decke die nächste Deckkarte auf. Wirfst du keine Karte ab, musst du dein Deck trotzdem mischen. Wenn der *Reinigende Regen* auf der letzten Karte deines Decks ist und somit beim Ausspielen dieser Fähigkeit dein Deck leer ist, mischt du erst deinen Ablagestapel und legst diesen als neuen Nachziehstapel bereit, bevor du die Fähigkeit des *Reinigenden Regens* nutzt.



Totholz-Ernterin: Dies ist eine „Beim Ausspielen“-Fähigkeit. Wenn du die Deckkarte mit dieser Aufwertung während des *Vorbereitens* oder *Pflanzens* in dein Feld ausspielst, führst du die Fähigkeit aus. Erst danach deckst du die nächste Karte auf und legst sie als neue Deckkarte auf dein Deck.

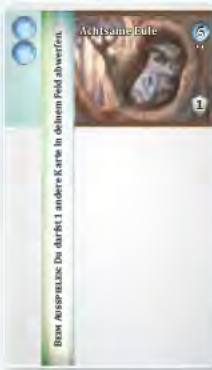
Du darfst 1 Karte deiner Wahl auf deinen Ablagestapel abwerfen, die du bereits in dein Feld ausgespielt hast (meistens wird dies eine Karte mit *Verfluchtes Land* sein). Wenn du die *Totholz-Ernterin* auf der ersten Karte ausspielst, kannst du ihre Fähigkeit nicht nutzen.



Weideland: Für jedes *Weideland* in deinem Feld musst du beim *Ernten* 1 von der Gesamtzahl an abziehen, das dir durch Karten und Fähigkeiten zur Verfügung steht.



Level-2-Aufwertungen



Achtsame Eule: Dies ist eine „Beim Ausspielen“-Fähigkeit. Wenn du die Deckkarte mit dieser Aufwertung während des *Vorbereitens* oder *Pflanzens* in dein Feld ausspielst, führst du die Fähigkeit aus. Erst danach deckst du die nächste Karte auf und legst sie als neue Deckkarte auf dein Deck.

Du darfst 1 Karte deiner Wahl auf deinen Ablagestapel abwerfen, die du bereits in deinem Feld ausgespielt hast (meistens wird dies eine Karte mit *Verfluchtes Land* sein). Wenn du die *Achtsame Eule* auf der ersten Karte ausspielst, kannst du ihre Fähigkeit nicht nutzen.



Häuptling der Wildnis: Dies ist eine „Ernten“-Fähigkeit. Liegt die Karte mit dieser Aufwertung in deinem Feld, führst du die Fähigkeit während des *Erntens* aus. Du darfst sie nicht nutzen, wenn du dein Feld verdirbst.

Für jeden auf der Karte, sowohl der vom *Häuptling der Wildnis* als auch von jeder weiteren Aufwertung auf dieser Karte, erhältst du 1.

Beispiel: Ronja besitzt sowohl den *Häuptling der Wildnis* als auch den *Hirsch* auf derselben Karte. Somit erhält sie 3 für ihre Ernte.

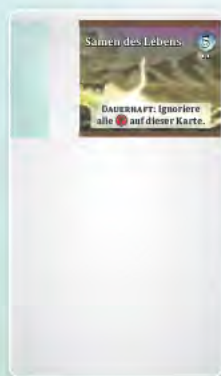


Hüter des Hains: Dies ist eine „dauerhafte“ Fähigkeit. Wenn du den *Hüter des Hains* auf einer Karte besitzt, ist seine Fähigkeit immer aktiv, sobald die Karte offen als Deckkarte auf deinem Deck oder in deinem Feld liegt. Für jeden auf der Karte, sowohl der vom *Hüter des Hains* als auch von jeder weiteren Aufwertung auf dieser Karte, erhältst du 1 zusätzliches, mit denen du je 1 ignorieren darfst. Natürlich kannst du diese

1 zusätzliches, mit denen du je 1 ignorieren darfst. Natürlich kannst du diese

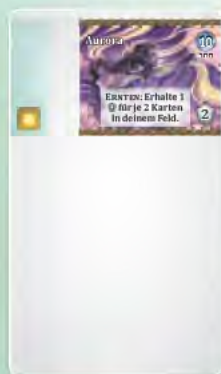
nur während des *Vorbereitens* oder *Pflanzens* nutzen, wenn der Hüter des Hains in deinem Feld liegt oder auf der Deckkarte ist.

Beispiel: Ronja besitzt sowohl den Hüter des Hains als auch den Hirsch auf derselben Karte. Somit erhält sie 3 zusätzliche  beim Vorbereiten oder Pflanzen.



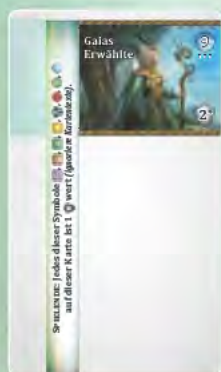
Samen des Lebens: Dies ist eine „dauerhafte“ Fähigkeit. Wenn du den *Samen des Lebens* auf einer Karte besitzt, ist seine Fähigkeit immer aktiv, sobald die Karte offen als Deckkarte auf deinem Deck oder in deinem Feld liegt. Du ignorierst alle  auf dieser Karte.

Level-3-Aufwertungen



Aurora: Dies ist eine „Ernten“-Fähigkeit. Liegt die Karte mit dieser Aufwertung in deinem Feld, führst du die Fähigkeit während des *Erntens* aus. Du darfst sie nicht nutzen, wenn du dein Feld verdirbst. Für je 2 Karten in deinem Feld erhältst du 1 , ggf. abrunden. Ignoriere die Deckkarte und zähle auch nicht die Anzahl an individuellen Aufwertungen.

Beispiel: Ronja hat 9 Karten in ihrem Feld, so dass sie 4  erhält.



Gaias Erwählte: Diese Fähigkeit gilt nur am Spielende. Du erhältst für diese Aufwertung am Spielende 2  PLUS je 1  für jedes , , , , , , und  auf der Karte. Du ignorierst die Kartentexte aller Aufwertungen der Karte.



Magischer Samen: Dies ist eine „Ernten“-Fähigkeit. Liegt die Karte mit dieser Aufwertung in deinem Feld, führst du die Fähigkeit während des *Erntens* aus. Du darfst sie nicht nutzen, wenn du dein Feld verdirbst. Ermittle die Anzahl an anderen ausgespielten Karten in deinem Feld (du ignorierst die Deckkarte und diese Karte mit dem *Magischen Samen*). Du erhältst dieselbe Anzahl an , das du beim *Ernten* ausgeben darfst.



Ruhiges Wetter: Dies ist eine „Beim Ausspielen“-Fähigkeit. Falls du die Deckkarte mit dieser Aufwertung während des *Vorbereitens* oder *Pflanzens* in dein Feld ausspielst, führst du die Fähigkeit aus. Erst danach deckst du die nächste Karte auf und legst sie als neue Deckkarte auf dein Deck. Du darfst die oberste verdeckte

Karte deines Decks anschauen (also die nächste Deckkarte). Wirf sie entweder auf deinen Ablagestapel ab oder lege sie als neue Deckkarte oben auf dein Deck. Wirfst du sie ab, wird automatisch die nächste Karte deines Decks zur neuen Deckkarte.



Wächter des Waldes: Dies ist eine „Ernten“-Fähigkeit. Liegt die Karte mit dieser Aufwertung in deinem Feld, führst du die Fähigkeit während des *Erntens* aus. Du darfst sie nicht nutzen, wenn du dein Feld verdirbst.

Für jeden  auf der Karte, sowohl der  vom *Wächter des Waldes* als auch von jeder

weiteren Aufwertung auf dieser Karte, erhältst du 2 .

Beispiel: Ronja besitzt sowohl den Wächter des Waldes als auch den Hirsch auf derselben Karte. Somit erhält sie 6 .

Level-1-Unterstützungen



Azurblauer See: Du erhältst beim *Ernten* jedes Mal 1 , das du während des *Erntens* ausgeben darfst. Du darfst diese Fähigkeit nicht in dem Spielzug nutzen, in dem du den *Azurblauen See* kaufst.



Blühende Lichtung: Besitzt du die *Blühende Lichtung*, darfst du die Fähigkeit während des *Pflanzens* und seltener während des *Vorbereitens* verwenden.

Riskierst du es, die Deckkarte auszuspielen und würdest durch die neue Deckkarte dein Feld verderben, darfst du stattdessen die *Blühende Lichtung* abwerfen und zurück in die Schachtel legen. Du erhältst dann 1 . Wenn du dadurch dein Feld nicht mehr verdirbst, setzt du deinen Zug fort und entscheidest erneut, ob du es riskierst, die Deckkarte auszuspielen oder zu passen.

Wenn du dein Feld auch durch die nächste Deckkarte verdirbst, hast du Pech gehabt (oder benötigst noch eine *Blühende Lichtung* oder einen *Druiden des Friedens* – siehe Level-1-Aufwertungen).

Verdirbst du im seltenen Fall dein Feld bereits beim Vorbereiten, darfst du die *Blühende Lichtung* auch jetzt bereits abwerfen.

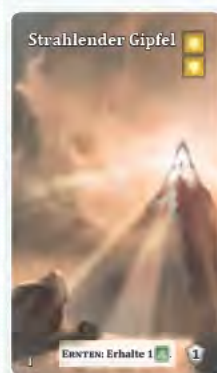


Greifen-Horst: Du darfst beim *Ernten* einmal pro Spielzug 2  bezahlen, um 1 Seelensymbol (, , ) auf einer deiner Karten in 1  zu verwandeln. Das Mana steht dir dann nicht mehr für den Kauf von Aufwertungen zur Verfügung. Du darfst diese Fähigkeit nicht in dem Spielzug nutzen, in dem du den *Greifen-Horst* kaufst.

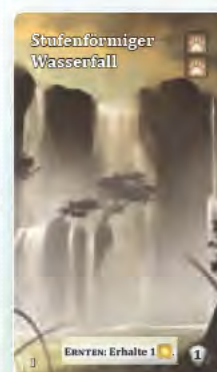
Beispiel: Ronja möchte 1 Vegetationsgrenze für 1  und 1  kaufen. Sie hat aber nur 1  und 1  sowie den Greifen-Horst. Sie zahlt 2  und tauscht das  in 1 , um die Vegetationsgrenze zu kaufen.



Krallendorn-Höhle: Du erhältst beim *Ernten* jedes Mal 1 , das du während des *Erntens* ausgeben darfst. Du darfst diese Fähigkeit nicht in dem Spielzug nutzen, in dem du die *Krallendorn-Höhle* kaufst.



Strahlender Gipfel: Du erhältst beim *Ernten* jedes Mal 1 , das du während des *Erntens* ausgeben darfst. Du darfst diese Fähigkeit nicht in dem Spielzug nutzen, in dem du den *Strahlenden Gipfel* kaufst.



Stufenförmiger Wasserfall: Du erhältst beim *Ernten* jedes Mal 1 , das du während des *Erntens* ausgeben darfst. Du darfst diese Fähigkeit nicht in dem Spielzug nutzen, in dem du den *Stufenförmigen Wasserfall* kaufst.





Level-2-Unterstützungen



Alte Lebenswurzeln: Du erhältst dauerhaft 1 zusätzlichen . Du darfst nur 1 dieser Unterstützungen kaufen.



Teich des Lichts: Du erhältst beim *Ernten* jedes Mal 1 , das du während des *Erntens* ausgeben darfst. Das gilt als jedes Seelensymbol deiner Wahl. Du darfst diese Fähigkeit nicht in dem Spielzug nutzen, in dem du den *Teich des Lichts* kaufst.



Bach der Vitalität: Du erhältst beim *Ernten* jedes Mal 2 , das du während des *Erntens* ausgeben darfst. Außerdem darfst du nun 0 bis 3 Aufwertungen kaufen, statt der normalen 0 bis 2 Aufwertungen. Du darfst diese Fähigkeit nicht in dem Spielzug nutzen, in dem du den *Bach der Vitalität* kaufst.



Konklave der Baumhirten: Einmal pro Spielzug darfst du 1 Karte in deinem Feld oder die Deckkarte wählen. Diese Karte erhält bis zum Ende des Spielzugs 1 zusätzlichen .

Beispiel: Wenn Ronja ihr Feld durch den vierten verderben würde, aber einen Hüter

des Hains auf ihrer Deckkarte besitzt, kann sie mit der Fähigkeit der Konklave dem Hüter des Hains bis zum Ende ihres Spielzugs 1 zusätzlichen geben. Auf diese Weise bekommt sie 1 zusätzlichen und verhindert das Verderben des Felds.





Impressum

Autor: John D Clair

Projektleitung: John Goodenough

Entwicklung: Bryan Breese, Mark Wootton

Grafische Leitung: Todd Rowland

Coverbild: Kiki Moch Risky

Grafik: Jess Alphonso, Jack Baker, Storn Cook, Amber Debelak, Martin de Diego, Andrew Gaia, Krzysztof Hain, Yogesh Joshi, Heather Kreiter, Jeff Porter, Kezrek Laczin, Kiri Leonard, Matt Paquette, Kiki Moch Rizky

Grafikdesign: Kali Fitzgerald

Hintergrundgeschichte: Ross Watson

Lektorat: Nicolas Bongiu, Bryan Reese, Todd Rowland, Mark Wootton

Produktion: Dave Lepore

Spieletester: Csilla Balogh, Eva Balogh, Katalin Balogh, Steve Behnke, Maryne Blanchetière, Nicolas Bongiu, Chris Buckley, Chris Buskirk, Vincent Carassus, Alex Daar, Ryan Dancy, Kali Fitzgerald, John Goodenough, Sean Growley, Sean Heaney, Chris Johnson, Matt Joyce, Kyle Huibers, Jason Krause, Jean Le Bail, Ben Lesel, Tobias Loc, Stan Lovelace, Eric Martinez, Mike McDonald, David Mines, Tim Moore, Chris Mroz, Sam Nazarian, Josh Nichols, Will Pell, Bryan Reese, Todd Rowland, Brandon Snyder, Richard Stewart, Zak Stoltz, Chris Swales, Eric Swanson, Richard Tatge, Thorin Tatge, Christie Thompson, Mark Wootton, Erik Yapple, Leo Porter-Zasada, Pace Porter-Zasada, John Zinser

Deutsche Ausgabe

Satz und Layout: Ralf Berszuck

Übersetzung & Realisation: Henning Kröpke

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg,
unter Lizenz von Alderac Entertainment Group (AEG).

Copyright © der deutschen Ausgabe 2016 Pegasus Spiele.

Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung,
des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur
mit vorheriger Genehmigung.



Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](https://www.youtube.com/pegasusspiele)

Die Druiden-Clans

Es gibt viele verschiedene Druiden-Clans, die sich dem Pflegen und Schutz des Tals des Lebens verschrieben haben. Jeder Clan konzentriert sich auf einen bestimmten Aspekt der zentralen Naturmächte. Dieser Aspekt formt die Rituale des Clans und gibt ihm entsprechende Kräfte und Segen Gaias. Als sie der Aufschrei der Naturseelen erreichte, schickte das Konzil der Druiden die vier bekanntesten Clans zuerst los.

Tierbrüder

Alle Druiden des Tierzirkels werden Tierbrüder genannt. Diese Druiden formen eine lang anhaltende Verbundenheit zu allen Arten an Tieren. Tierbrüder gelten oft als barbarisch und leben bevorzugt in Höhlen und dunklen Wäldern. Tierbrüder achten und respektieren das Verhalten der Tiere, vor allem das Prinzip von Jäger und Gejagtem.



Lebenswächter

Einige Druiden schließen sich einem Zirkel an, der sich den Pflanzen, der Kraft des Wachstums und der Harmonie der Natur widmet. Diese Druiden sind als Lebenswächter bekannt. Sie sind Gärtner und Hüter, die das Leben aus der Erde beschützen. Pflanzen, Bäumen, Farnen und Kräutern gehört ihre ganze Aufmerksamkeit. Die Lebenswächter katalogisieren jede Pflanze, auf die sie treffen, und merken sich den Nutzen jedes Gewürzes, jeder Wurzel und anderer wachsender Dinge, so dass sie als die besten Heilkundigen gelten.



Suchende der Morgenröte

Das Licht der Sonne markiert den Fortgang der Jahreszeiten, und Druiden, die dies mit Interesse verfolgen, sind die Suchenden der Morgenröte. Dieser Zirkel an Druiden führt die Kalender und wählt für ihre Unterkünfte am liebsten die Ebenen oder Savannen, in denen die Sonne tagsüber am besten zu sehen ist. Suchende der Morgenröte stehen früh am Tag auf, wie ihr Name verrät, auch wenn einige von ihnen bis Mitternacht wach bleiben, um das Ende eines weiteren Tags zu markieren.



Wellenhüter

Wo ein Fluss fließt, kannst du Druiden finden, die das rauschende Wasser verehren. Diese Druiden werden manchmal Wellenhüter genannt, denn sie reisen entlang steiniger Flussbetten, von Frost gezeichneten Küsten und bis in eisige Gebirge. Wellenhüter verstehen das Majestätische und die Macht des Wassers wie nichts anderes. Sie können Wetterphänomene aus einem einzigen Tropfen Wassers erschließen und Tiden mit unerreichter Genauigkeit bestimmen.





Die Welt von Mystic Vale

Vor Jahrhunderten flehte ein im Sterben liegender boshafter König um Hilfe von den Druiden der Gaia. Darum wissend, dass seine Heilung nur weiteres Leid über das Land gebracht hätte, verweigerten die Druiden ihre Hilfe. Wutentbrannt sprach der König mit seinem letzten Atemzug einen fatalen Fluch aus, der das fruchtbare Tal des Lebens verwüstete. Gestärkt durch die niederträchtige Rachsucht des alten Herrschers, verbreitete der Fluch Pest und Ödnis über das Land.

Das Tal des Lebens war Gaia geweiht, ein Geburtsort der lebendigen Naturseelen. Diese Seelen schrien auf und baten um Hilfe, als das Land langsam verdorrte. Es kam noch schlimmer, denn einige der Naturseelen wurden korrumpiert und verdarben durch den Pesthauch. Solange sich niemand darum kümmerte, würde die Fäulnis alle Naturgeister im Tal auslöschen und unwiderruflich einen Teil an Gaias Macht für immer vernichten.

Das Konzil der Druiden sandte deshalb einige Druiden in das Tal, um dessen grünende Schönheit wieder herzustellen. Gaia selbst segnete die Mission und die Naturseelen begrüßten die Druiden und freuten sich über deren dringend benötigte Unterstützung. Die Druiden betraten das verfluchte Tal, um es mit ihren lebensspendenden Mächten zu pflegen und zu heilen. Die Naturseelen schworen, die Druiden zu unterstützen und neues Leben in den Schluchten und Wäldern des Tals hervorzubringen.

Auch wenn Gaias Segen Leben erzeugt, schlug der Fluch immer wieder zurück, so dass die Pläne einiger unvorsichtiger Druiden durch das Böse auch durchkreuzt wurden und ihre individuellen Missionen scheiterten. Ihr Versuch, zu viele Dinge zu schnell wiederherstellen zu wollen, war manchmal zum Scheitern verurteilt und bremste den Weg zur Heilung.



Zusammenfassung

Spielvorbereitung

1. Eure Decks

Jeder mischt sein eigenes Deck und legt es verdeckt vor sich ab.

2. Die Aufwertungen

Legt die Aufwertungen *Fruchtbarer Boden* in 3 Stapeln bereit.

Sortiert die übrigen Aufwertungen entsprechend ihrer Levelsymbole in 3 Stapel.

Mischt alle Level-1-Aufwertungen und legt abhängig von der Anzahl an Spielern die folgende Anzahl als verdeckten Nachziehstapel bereit.

Anzahl an Spielern	Anzahl an Level-1-Aufwertungen
2	12
3	15
4	18

Legt die Level-2- und Level-3-Aufwertungen als verdeckte Nachziehstapel bereit.

Zieht jeweils die obersten 3 Karten von jedem Nachziehstapel und legt die 9 Karten offen in drei Reihen aus.

3. Die Unterstützungen

Mischt die beiden Level-1- und Level-2-Stapel. Zieht jeweils 4 Karten und legt sie offen in 2 Reihen aus.

4. Die Siegpunkte

Abgezählter Vorrat: Legt abhängig von der Anzahl an Spielern einen Vorrat an Siegpunktplättchen  im folgenden Gesamtwert bereit.

Anzahl an Spielern	Siegpunktplättchen im Gesamtwert
2	23
3	28
4	33

Reserve: Legt die übrigen Siegpunktplättchen am Rande des Spielbereichs bereit.

5. Der Startspieler

Nimmt so viele Manaplättchen (inklusive des Plättchens mit dem Startspielersymbol), wie Spieler an der Partie teilnehmen. Jeder Spieler erhält eines dieser Plättchen und dreht es auf die inaktive graue Seite. Der Spieler mit dem Startspielersymbol beginnt nun das Spiel!

Spielablauf

In deinem Spielzug führst du die folgenden Phasen in dieser Reihenfolge durch.

1. Vorbereiten

Du spielst Deckkarten in dein Feld aus, bis du insgesamt 3  in deinem Feld und auf deiner Deckkarte hast. Aus taktischen Gründen darfst du das Ausspielen auch vorzeitig beenden, musst dann aber auf das Pflanzen verzichten.

2. Pflanzen

Nachdem du dein Feld vorbereitet hast, entscheidest du nun, ob du mit den Karten in deinem Feld zufrieden bist und **passt** oder ob du es **riskierst**, 1 oder mehrere weitere Deckkarten auszuspielen.

3. Ernten

Wenn du dein Feld nicht verdorben hast, darfst du nun ernten:

- „Ernten“-Fähigkeiten ausführen,
- Siegpunkte nehmen,
- Anzahl an Seelensymbolen bestimmen und bis zu 2 Unterstützungen kaufen,
- Anzahl an Mana bestimmen und bis zu 2 Aufwertungen kaufen.

4. Aufräumen

Du schiebst deine gekauften Aufwertungen in die gewünschten Kartenhüllen und füllst sowohl die Auslage mit Unterstützungen als auch die Auslage mit Aufwertungen wieder auf.

Nun beginnt der nächste Spieler mit seinem Spielzug.

Der Spielzug für fortgeschrittene Druiden

Dein Spielzug läuft nun jedes Mal wie folgt ab:

2. Pflanzen

3. Ernten

4. Aufräumen

1. Vorbereiten