

## SPIELAUFBAU

Legt den **Dolmen-Spielplan** neben den Spielplan des Grundspiels. Mischt die **Druidenplättchen** und legt sie in mehreren verdeckten Stapeln bereit. Bestückt die **5 Felder** des Dolmen-Spielplans (*an denen Goldpreise von 0 bis 4 Gold abgebildet sind*) mit Druidenplättchen, die ihr von beliebigen Stapeln zieht und **offen** auslegt.

Legt die **Steintafeln** sowie die „50/100 Siegpunkte“-**Plättchen** zunächst beiseite. Die neuen **Wertungsplättchen** werden unter die des Grundspiels gemischt.

Die zusätzlichen **Goldmünzen** legt ihr zum Gold des Grundspiels. Ihr braucht sie nach der Partie nicht auszusortieren.



## DIE KAUFPHASE

Geht in der Kaufphase wie folgt vor (*dies ist auch auf dem rechten Fuß des Dolmen-Spielplans abgebildet*):

- Spielt einen **ersten Kaufdurchgang**, wie in der Anleitung des Grundspiels beschrieben, indem ihr ein Plättchen von einem Mitspieler kauft.
- Nehmt dann am Ende des ersten Kaufdurchgangs wie üblich die übrig gebliebenen Plättchen an euch, indem ihr die Goldbeträge in den allgemeinen Vorrat abwerft.
- Spielt anschließend einen **zweiten Kaufdurchgang**, der wieder beim Startspieler losgeht. In diesem zweiten Kaufdurchgang kommt jeder Spieler wieder genau einmal an die Reihe, um sich ein Druidenplättchen vom **Dolmen-Spielplan** oder **alternativ** ein Landschaftsplättchen aus dem **Stoffbeutel** zu kaufen.

Haben ein oder mehrere Spieler das Bonusplättchen „Zwei Käufe“ freigespielt, dürfen diese anschließend ein zweites Plättchen von einem Mitspieler kaufen. Dieser zweite Kauf ist immer noch Teil des ersten Kaufdurchgangs.



In beiden Kaufdurchgängen gilt: Ihr könnt auch auf den Kauf verzichten. Wer im ersten Kaufdurchgang kein Plättchen kauft, kann im zweiten trotzdem eines kaufen.

## EIN DRUIDENPLÄTTCHEN VOM DOLMEN KAUFEN

Die Plättchen auf dem Dolmen-Spielplan haben einen fest vorgegebenen Kaufpreis. Dieser setzt sich aus zwei Teilen zusammen:

- einem **Festpreis**, der auf den Druidenplättchen links oben auf einem Hinkelstein abgedruckt ist (*0-8 Gold*) sowie
- einem **Aufpreis**, der von der Position des Plättchens auf dem Dolmen-Spielplan abhängt (*0-4 Gold*).

Die Illustrationen über den fünf Feldern des Dolmen-Spielplans erinnern euch daran. (*Die ebenfalls abgebildeten Pfeile haben hierfür keine Bedeutung.*)



**Beispiel:** Das Plättchen ganz links kostet 3+4=7 Gold. Das Plättchen ganz rechts ist kostenfrei, da es einen Festpreis von 0 Gold aufweist und das rechte Feld keinen Aufpreis verlangt

Bezahlt den Kaufpreis des Plättchens (*sofern vorhanden*), indem ihr das Gold in den allgemeinen Vorrat zurückgibt, und legt das Plättchen hinter euren Sichtschirm. Die Plättchen, die ihr in der Kaufphase erwerbt, werden wie üblich in Phase 5 verbaut.

## Druidenplättchen mit Steintafeln

Nehmt euch, sobald ihr ein Druidenplättchen mit Steintafel verbaut habt, sofort die entsprechende Steintafel aus dem Vorrat und legt sie neben euren Sichtschirm. Die Steintafel erinnert euch an den Sondereffekt, den ihr euch freigeschaltet habt. Diesen könnt ihr ab der nächsten Runde bis Spielende nutzen. (*Die einzelnen Sondereffekte werden am Ende dieser Anleitung erklärt.*)



Rückt die übrigen Plättchen auf dem Dolmen-Spielplan in Pfeilrichtung (*nach rechts*) auf. Zieht ein neues Druidenplättchen von einem beliebigen Stapel und legt es offen auf das frei gewordene Feld ganz links auf dem Dolmen-Spielplan (*mit Aufpreis 4 Gold*).

## EIN LANDSCHAFTSPLÄTTCHEN AUS DEM STOFFBEUTEL KAUFEN

**Anstatt** ein Druidenplättchen vom Dolmen-Spielplan zu erwerben, könnt ihr zu einem Preis von **5 Gold** (*wie am linken Fuß des Dolmen-Spielplans abgebildet*) **zwei Plättchen** aus dem **Stoffbeutel** ziehen und eines davon behalten. Das andere kommt zurück in den Beutel. (*Druidenplättchen von einem der Stapel zu kaufen ist niemals möglich.*)



## RUNDENENDE

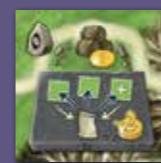
Am Ende jeder Runde, also im Anschluss an Phase 6, kommt das Plättchen auf dem **rechten** Feld des Dolmen-Spielplans (*mit Aufpreis 0 Gold*) ganz aus dem Spiel. Die anderen Plättchen rücken wie gewohnt auf und es wird ein neues Plättchen auf das linke Feld gelegt.

## ÜBERSICHT ALLER NEUEN PLÄTTCHEN

### DRUIDENPLÄTTCHEN MIT STEINTAFELN



Wertet eine beliebige Schriftrolle in eurem Clangebiet noch genau einmal zusätzlich. Hierbei spielt es keine Rolle, ob die Schriftrolle in einem abgeschlossenen Gebiet liegt oder nicht. In beiden Fällen wird sie noch einmal so gewertet, als läge sie nicht in einem abgeschlossenen Gebiet. Wer beide Steintafeln hat, kann für beide dieselbe Schriftrolle wählen. (*Auf diese Weise kann eine Schriftrolle bis zu vierfach punkten: zweimal, wenn sie abgeschlossen ist, und je ein weiteres Mal je Steintafel.*)



Immer wenn ihr im **zweiten Kaufdurchgang** kein Druidenplättchen kauft, sondern euch dafür entscheidet, ein Landschaftsplättchen aus dem Stoffbeutel zu kaufen, zahlt ihr für die Aktion **2 Gold** weniger (*also nur 3 Gold*) und dürft euch aus **drei gezogenen Plättchen** eines aussuchen. Die anderen beiden kommen zurück in den Beutel. Der Vorteil addiert sich, wenn ihr beide Steintafeln besitzt: Dann kostet euch die Alternativaktion nur noch 1 Gold und ihr könnt aus vier gezogenen Plättchen eines behalten.



Immer wenn ihr im **ersten Kaufdurchgang** an die Reihe kommt, könnt ihr eines eurer angebotenen Plättchen sofort selber kaufen, indem ihr den von euch festgelegten Goldbetrag in den allgemeinen Vorrat gebt. Zusätzlich könnt ihr ganz normal ein Plättchen von einem Mitspieler kaufen. Der Vorteil addiert sich, wenn ihr beide Steintafeln besitzt: Dann könnt ihr bis zu zwei eurer angebotenen Plättchen selber kaufen, sobald ihr an die Reihe kommt.



Immer wenn du einem **Mitspieler** ein Plättchen abkaufst, bezahlst du ihm 1 bzw. 2 Gold weniger. Das gilt nicht, wenn ihr eure eigenen Plättchen kauft, und auch nicht im zweiten Kaufdurchgang. Habt ihr mehrere dieser Plättchen, so addieren sich ihre Effekte und ihr zahlt dem Mitspieler noch weniger (*aber nie weniger als 0*). Der Mitspieler erhält aber nach wie vor den selbst hingelegten Goldbetrag in voller Höhe zurück.

Dieser Vorteil gilt auch, wenn ihr über das Bonusplättchen „Zwei Käufe“ ein zweites Plättchen von einem Mitspieler kauft. Beim Bonusplättchen „Bank zahlt“ bezahlt die Bank auch nur so viel, wie ihr dem Mitspieler dank des Vorteils bezahlt hättet.

## DRUIDENPLÄTTCHEN MIT SCHRIFTROLLEN

Für die Schriftrollen gelten dieselben Regeln wie im Grundspiel.



1 Siegpunkt je **abgeschlossenes Weideland** bzw. **Gebirge** bzw. **Gewässer**



2 Siegpunkte je **Set aus Broch, Bauernhof und Leuchtturm**  
Dabei darf jedes Gebäude nur Teil eines Sets sein.



1 Siegpunkt je **2 Plättchen in deiner längsten Straße**

Gewertet wird eine durchgehende Straße. Sie muss nicht über die Burg verlaufen. Abzweigungen von dieser Straße werden nicht berücksichtigt. Jedes solcher Plättchen kann nur einmal punkten, auch wenn die Straße über ein Plättchen zweimal verläuft.



1 Siegpunkt je **Gewässer mit Leuchtturm und Schiff**

Dafür braucht das Gewässer nicht abgeschlossen zu sein. Jedes solcher Gewässer kann nur einmal punkten, auch wenn es mehrere Leuchttürme und Schiffe enthält.



1 Siegpunkt je **5 Gold**

Diese Schriftrolle wertet dein Geld also noch einmal, zusätzlich zu der normalen Geldwertung am Schluss.



1 Siegpunkt je **Set aus Schaf und Rind**  
Dabei darf jedes Tier nur Teil eines Sets sein.



3 bzw. 4 Siegpunkte **pauschal**  
Auch diese Siegpunkte können verdoppelt werden.



1 Siegpunkt je **Zeile bzw. Spalte mit mindestens 3 angrenzenden Plättchen**

## DIE NEUEN WERTUNGSPÄTTCHEN



Für jede **offene Wasserkante** im eigenen Clangebiet erhält man  $\frac{1}{2}$  Siegpunkt (*abgerundet*).



Für jedes **Rind in der größten Herde** des eigenen Clangebiets erhält man 2 Siegpunkte. Eine Herde besteht aus allen Rindern im selben Weideland.



Der Spieler mit den **meisten Leuchttürmen** im eigenen Clangebiet erhält 5 Siegpunkte, der Spieler mit den zweitmeisten Leuchttürmen 2 Siegpunkte.

Es gelten die üblichen Regelungen bei Gleichstand (*vgl. entsprechende Wertungsplättchen des Grundspiels*).



Für die **längste Diagonale** im eigenen Clangebiet erhält man 2 Siegpunkte pro Plättchen in dieser Diagonale. Es ist egal, ob die Diagonale nach unten ↘ oder nach oben ↗ verläuft. Die Diagonale darf auch Lücken enthalten.



Für das **größte abgeschlossene Gebirge** im eigenen Clangebiet erhält man 2 Siegpunkte pro Plättchen des Gebirges.



**Haus am See:** Für jeden **Bauernhof** im eigenen Clangebiet, der auf einem Plättchen abgebildet ist, das Teil eines **abgeschlossenen Gewässers** ist, erhält man 3 Siegpunkte.



Die zweite Erweiterung zum preisgekrönten Legespiel von Alexander Pfister & Andreas Pelikan

Im Ringen um die Vorherrschaft auf der Insel bedarf es mächtiger Verbündeter. Doch jeder weise König weiß, dass Macht nicht allein in Stärke und Gold gemessen wird ... Vor allem die Unterstützung der geistlichen Elite des Landes kann den entscheidenden Vorteil ausmachen. Bring die Druiden auf deine Seite und nutze die Kraft ihrer mystischen Kultstätten zu deinen Gunsten!

## SPIELMATERIAL



1 Dolmen-Spielplan



10 Steintafeln



9 zusätzliche Goldmünzen



5 „50/100 Siegpunkte“-Plättchen

Nehmt euch ein „50/100 Siegpunkte“-Plättchen und dreht es auf die richtige Seite, wenn ihr 50 bzw. 100 Siegpunkte erreicht.



6 neue Wertungsplättchen



36 Druidenplättchen (mit violetter Rückseite)

**Wichtig!** Legt die Landschaftsplättchen dieser Erweiterung, die so genannten Druidenplättchen, **nicht** in den Stoffbeutel, sondern haltet sie getrennt von den Landschaftsplättchen des Grundspiels!

## In Kombination mit der Wanderer-Erweiterung

Die Druiden-Erweiterung kann alleine mit dem Grundspiel oder in Kombination mit dem Grundspiel und der Wanderer-Erweiterung gespielt werden. Besonderheiten bei Kombination beider Erweiterungen werden in Kästen wie diesem genannt.

## ÜBERBLICK

Die Druiden-Erweiterung ändert den gewohnten Spielablauf nur geringfügig, indem die Kaufphase (*Phase 4*) in zwei **Kaufdurchgänge** aufgeteilt wird. Im **ersten Kaufdurchgang** kauft ihr wie gewohnt ein Plättchen von euren Mitspielern. Im **zweiten Kaufdurchgang** könnt ihr ein Plättchen vom Dolmen-Spielplan kaufen. Diese so genannten **Druidenplättchen** sind ganz normale Landschaftsplättchen, die eine **Steintafel** oder **Schriftrolle** aufweisen können. Steintafeln verleihen euch Sondereffekte, die ihr bis Spielende einsetzen könnt. Für Schriftrollen gelten dieselben Regeln wie im Grundspiel.

**Autoren:** Alexander Pfister & Andreas Pelikan

**Redaktion:** Grzegorz Kobiela, Ralph Bienert

**Illustrator:** Klemens Franz

**Grafikdesign:** atelier198

© 2018 Lookout GmbH  
Elsheimer Straße 23  
55270 Schwabenheim  
Deutschland

www.lookout-spiele.de



Redaktion und Ersatzteilservice:  
Hiddigwarder Str. 37  
27804 Berne  
Deutschland  
ersatzteile@lookout-spiele.de

Fragen, Anregungen oder Kritik?  
Schreiben Sie uns an  
buero@lookout-spiele.de