

Druiden und Dämonen



Monsieur
Bernard



2-4 Spieler

Druiden und Dämonen

2024 Mar 21th

Gewinnen

Es gewinnt der Spieler welcher als erstes **36 Punkte** erreicht hat. Eine Population einer Spielerfarbe zählt als 1 Punkt, ein Druidenstein 3 Punkte und ein Tempelstein 5 Punkte. Wird das letzte Landschaftsfeld gezogen, vollendet der jeweilige Spieler noch seinen Zug und es gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

Spielstart

Das große Dämonenfeld wird in die Mitte gelegt. Dann ziehen alle Spieler nacheinander 5 Landschaftsfelder blind und legen diese an. Ein neu angelegtes Landschaftsfeld muss immer an zwei bereits bestehende Landschaftsfelder bzw. Dämonenfelder anliegen und gleich einem Puzzle müssen die Seiten mit der jeweiligen Landschaftsart zusammenpassen. Die Dämonenfelder fungieren als beliebige Landschaft. Dann beginnt das Spiel. Die Spielerreihenfolge verläuft im Uhrzeigersinn und der Startspieler wird ausgelost.

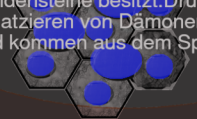
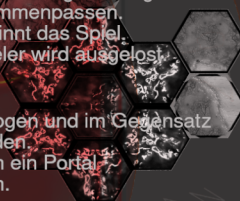
Portale

Die 5 Portale werden zusammen mit den Landschaftsfeldern gezogen und im Gegensatz zu diesen beliebig angelegt. Ein Portal muss immer platziert werden. Felder angrenzend zu einem Portal, sind angrenzend zu jedem an ein Portal angrenzendes Feld. Auf einem Portal kann nichts platziert werden.

Tempel und Populationen

EINE Population kann auf Wasser- und Waldfeldern stehen, jedoch NICHT auf Dämonen- oder Gebirgsfeldern! Sobald mind. 2 Seiten Wald oder Wasser auf einem Gebirgsfeld sind kann eine Population auch dort stehen. Um einen Tempel erschaffen zu können müssen 3 Druidensteine auf 3 Ecken zwischen den Landschaftsfeldern so platziert werden dass sie ein Feld in der Mitte teilen. Auf dieses mittlere Feld wird der Tempelstein gesetzt.

1 Druidenstein benötigt 3 sich gegenseitig berührende Felder mit je 1 Population, nach dem Erschaffen kann dieser auch ohne Population existieren. 1 Druidenstein kann maximal 1 Feld mit 2 anderen Druidensteinen teilen! Ein Druidenstein kann nur auf einer mit mindestens 2 Seiten Wald umgebenen Ecke platziert werden! Ein Tempel gehört immer dem Spieler welcher mindestens 2 der 3 Druidensteine besitzt. Druidensteine und Populationen welche durch Bewegungen oder dem Platziere von Dämonenfeldern verloren gehen können nicht mehr weiter benutzt werden und kommen aus dem Spiel.



Aktionen

Es werden zwei Aktionen gewählt, wobei auch 1 Aktion zweimal gewählt werden kann. Die Aktionen müssen nicht vollständig oder überhaupt ausgeführt werden. Hierfür markiert jeder Spieler mit zwei Populationen die gewählte Aktion auf seiner Aktionsübersicht. Man darf die Aktionen des vorherigen Spielers NICHT wiederholen, sowie die eigenen des vorherigen Zuges! Die Aktionen werden nach dem Auswählen nacheinander ausgeführt.

1) dunkler Zauber

2 der folgenden Möglichkeiten werden gewählt (bei 4 Spielern 1); wird diese Aktion 2 mal ausgeführt sind es 3 der folgenden Möglichkeiten (bei 4 Spielern 2):

a) Es wird 1 Dämonenfeld auf ein beliebiges Landschaftsfeld gelegt, wobei eine Verbindung zum großen Dämonenfeld in der Mitte bestehen muss. Diese Verbindung kann auch durch weitere Dämonenfelder erschaffen werden. Es kann je Landschaftsfeld immer nur 1 Dämonenfeld platziert werden! Steht 1 Population auf diesem Feld wird sie entfernt. Sind 2 der 3 Felder eines Druidensteins Dämonenfelder wird dieser entfernt. Verliert 1 Tempel 1 Druidenstein wird dieser entfernt. Es kann ebenso ein Dämonenfeld entfernt werden, wobei alle Dämonenfelder welche nicht mehr mit der Mitte verbunden sind ebenfalls entfernt werden!

b) Es wird UNTER eine Population, welche direkt oder über andere eigene Populationen mit einem eigenen Druidenstein verbunden ist, ein Dämonenfeld gelegt. Solange die Verbindung besteht ist diese unsterblich, jedoch kann sie sich nicht mehr bewegen. Sie fungiert wie das große Dämonenfeld jedoch NUR für diesen Spieler! Bricht die Verbindung ab, wird das unterliegende Dämonenfeld entfernt.

2) heller Zauber

2 der folgenden Möglichkeiten werden gewählt; wird diese Aktion 2 mal ausgeführt sind es 3 der folgenden Möglichkeiten:

a) Es wird auf die Ecke zwischen 3 sich gegenseitig berührenden Feldern, mit eigenen Populationen, ein Druidenstein gelegt. Dieser kann auch an einer anderen Stelle des Spielfelds entnommen werden solange er dem Spieler gehört!

b) Es wird auf 3 sich in einem Feld berührenden Druidensteinen ein Tempelstein gelegt. Dieser kann auch an einer anderen Stelle des Spielfelds entnommen werden solange er dem Spieler gehört!

c) Es kann ein gegnerischer Druidenstein zu einem eigenen gewandelt werden, sobald 2 der 3 Felder des Druidensteins mit eigenen Populationen besetzt sind.

3) Landschaft erkunden

Es werden 8 neue Landschaftsfelder blind gezogen und angelegt, wobei ein neues Feld immer zwei bereits existierende Felder berühren muss. Die Seiten müssen in der Landschaft übereinstimmen! Wird diese Aktion 2 mal ausgeführt sind es 12 Landschaftsfelder!

4) neue Populationen

Es werden so viele neue Populationen an bereits existierende eigene Populationen oder Druidensteine angrenzend gelegt wie der Spieler Tempel besitzt zuzüglich 2. Hat ein Spieler keine Populationen oder Druidensteine kann die erste neue auf ein beliebiges freies Feld gesetzt werden.

5) Populationen bewegen

Es werden 8 Populationen je 1 Feld weiter bewegt, wobei eigene Populationen übersprungen werden können. Wird diese Aktion 2 mal ausgeführt sind es 12 Populationen! Es kann durch Platziere einer eigenen Population eine gegnerische Population entfernt werden wenn der agierende Spieler 3 angrenzende eigene Populationen auf dieses Feld stellen könnte. Immer jeweils nur 2 dieser genannten Populationen können in der Aktion 4) gegen 1 eigene zusätzliche Population getauscht werden.

© Monsieur Bernard

Druiden und Dämonen



Monsieur
Bernard



2-4 Spieler

Druiden und Dämonen

2024 Mar 21th

Winning

The playing person wins who first reaches **36** points.
A Population of one color counts as 1 point
a Druid Stone counts as 3 points
and a Temple Stone 5 points.

If the last Map Field is taken the playing person completes their turn and the playing person with most points wins.

Gamestart

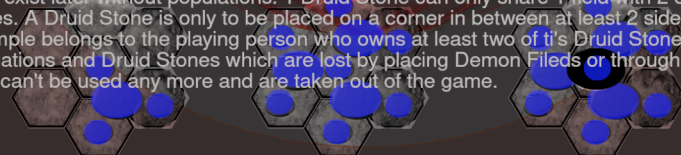
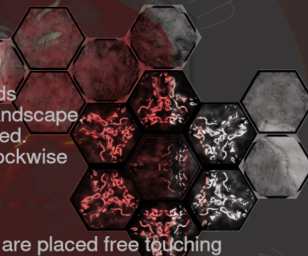
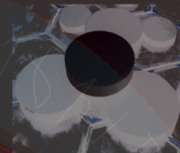
The big Demon Field is placed into the middle.
After this every playing person draws blind 5 Map Fields
after each other and attaches them to the middle.
A new attached field has to be connected to two other fields
and the sides have to fit to each other like a puzzle from landscape.
The Demon Fields count as every Landscape that is needed.
Now the game starts. The row of playing persons is set clockwise
and the starting one is chosen.

Portals

The 5 Portals are drawn together with the Map Fields and are placed free touching
another Field. A Portal has always to be placed. Fields next to a Portal are next to every other
Field next to any Portal. Nothing can be placed on Portal.

Temple and Populations

Always only ONE Population can stand on water- and forest fields but NOT on Deamon fields
or Mountains. As long as there are at least 2 sides with water or forest on a mountain field the
Population is allowed to be there. To create a Temple there have to be 3 Druid Stones each on
corners of 3 fields that share one field in the middle. The Temple Stone is placed on this field.
1 Druid Stone has to own three fields with a Population on it that are connected to each other
it can exist later without populations. 1 Druid Stone can only share 1 field with 2 other Druid
Stones. A Druid Stone is only to be placed on a corner in between at least 2 sides of forest.
A Temple belongs to the playing person who owns at least two of it's Druid Stones.
Populations and Druid Stones which are lost by placing Demon Fileds or through moving on
them can't be used any more and are taken out of the game.



Actions

The playing person chooses two actions or one action can be chosen twice. Each action can
be performed in parts or not at all. The playing person marks the actions they choose on the action
card. It is forbidden to perform the actions of the previous playing person or of the playing person's own
actions of the previous turn! The actions are performed after each other and after the choosing of them.

1) black magic

2 out of the following options are to be chosen (4 playing persons just 1); if this action is chosen 2 times
there are 3 of the following options to be chosen (4 playing persons just 2):

a) There is to be placed 1 Demon Field on a Map Field with connection to the Demon Field in the
middle. This connection can be extended by other Demon Fields. There can always be only one Demon Field
on a Map Field! If there is a Populations on this field it is put out of the game. If 2 out of the 3 Fields of a
Druid Stone are Demon Fields it is put out of the game. If a Temple loses 1 of it's Druid Stones it is put out
of the game. It is also possible to put an existing Demon Field out of the game. All Demon Fields that are
not connected to the middle are also put out of the game!

b) The playing person places a Demon Field underneath one of thier population which has to be connected
to one of their Druid Stones directly or through populations of the playing person. As long as the connection
holds this population cannot die but also cannot move! It functions as the big Demon Field in the middle but
JUST for this playing person! In the moment when the connection to the Druid Stone is cut off the
Demon Filed underneath is taken away.

2) white magic

2 out of the following options are to be chosen; if this action is chosen 2 times there are 3 of the
following options to be chosen:

a) 1 Druid Stone is placed on a corner of 3 connected fields with own Population on it. This Druid Stone
can be taken from another place in the game as well if it belongs to the playing person.

b) 1 Temple Stone is placed in the middle of 3 Druid Stones that share one field. This Temple Stone
can be taken from another place in the game as well if it belongs to the playing person.

c) 1 Druid Stone of an opponent can be changed to one's own if 2 of it's 3 fields are set with one own's
Populations.

3) scout

8 new Map Fields taken blindly are placed on the board. A new field has to connect to 2 other fields.
The sides of the Landscape have to fit to each other! If this action is chosen 2 times there are 12 Map
Fields to be taken!

4) new Populations

The playing person gets as many new Populations as they own Temples adding 2 and places them at
an own Population or Druid Stone. If a playing person has no Population or Druid Stones they can
place the first new Population on any free field.

5) moving Populations

The playing person moves 8 Populations 1 field further and can jump over own Populations. If this action is
chosen 2 times there are 12 Populations to be moved! If there is an opposing Population on a field to which
is moved on it can be put out of the game if the playing person could set 1 of 3 Populations which connect
to this field directly on it. Always only 2 of these taken Populations can be changed in Action 4) into
1 additional Population of the own color.

Aktionsübersicht

dunkler Zauber

heller Zauber

Landschaft erkunden

neue Populationen

Populationen bewegen

Actions

black magic

white magic

scout

new Populations

move Populations

