

DRUIDS

Seit grauer Vorzeit beherrschen die Druiden von futark die Kunst, kostbare Amulette herzustellen, indem sie geheimnisvolle Runensymbole in rohe Gemmensteine schneiden.

Druids: ein faszinierendes Kartenspiel für 2 bis 4 Mitspielerinnen und Mitspieler ab 10 Jahren.

SPIELMATERIAL

24 *Diener-Karten* (4 Sätze mit rotem, blauem, schwarzem und grünem Rücken und den Werten von 1 bis 6)

4 *Spielsteine* (rot, blau, schwarz und grün)

6 *Punkte-Karten*

12 *Karten Mystische Orte* (2 Serien zu je 6 Orten)

54 *Gemmen-Karten* (6 Serien von Gemmen, von 1 bis 9 durchnummeriert)

SPIELREGEL

Jeder Spieler erhält einen Satz Diener-Karten und den Spielstein der gleichen Farbe. Legt die PUNKTE-Karten in einer senkrechten Leiste aus und stellt die Spielsteine am unteren Ende der Leiste auf.

Mischt die anderen Kartenspiele jeweils getrennt voneinander. Legt 6 Karten Mystische Orte in einer Reihe offen längs nebeneinander aus. Teilt jedem Spieler 4 Gemmen -Karten aus und legt die übrig bleibenden in einem verdeckten Stapel ab.

Zusätzlich zu den Gemmen -Karten nimmt jeder Spieler 3 beliebige seiner Diener-Karten auf die Hand, so dass jeder nun 7 Karten auf der Hand hat. Der älteste Spieler (der weiseste Druide) beginnt das Spiel, das sodann im Uhrzeigersinn weitergeht.

SPIELVERLAUF

Wer an der Reihe ist, spielt 2 Karten aus der Hand verdeckt aus. Diener-Karten werden nacheinander an der

unteren Seite einer Karte Mystische Orte abgelegt, Gemmen-Karten an der oberen Seite, so dass sie senkrechte Reihen zu den Mystische Orten bilden. Die Karten können einem einzigen oder zwei verschiedenen Mystische Orten zugeordnet werden.

Hinweis: Ein Spieler darf 1 Gemmen - und 1 Diener-Karte oder 2 Gemmen -Karten spielen, nicht aber 2 Diener-Karten. Sodann kann der Spieler (muss aber nicht) eine Gemmen -Karte verdeckt abwerfen.

Damit ist der Spielzug zu Ende, und der Spieler stockt seine Handkarten wieder auf 7 auf. Dazu nimmt er sich beliebig Diener- und/oder Gemmen -Karten. Die Spieler können also über die Zusammenstellung ihrer Gemmen und Diener selber bestimmen.

So wird das Spiel im Uhrzeigersinn fortgesetzt.

PUNKTWERTUNG

Punkte beanspruchen

Am Anfang seines Zuges, bevor er eine Karte ausspielt, kann ein Spieler den Wert eines Mystischen Ortes beanspruchen. Auf den Mystische Ort müssen mindestens 3 Karten gespielt worden sein, von denen eine ein Diener sein muss.

Wenn Anspruch auf die Punkte erhoben wird, werden die Gemmen -Karten aufgedeckt. Alle Gemmen, die mit der Gemme des Mystischen Ortes übereinstimmen, werden in Runenamulette verwandelt und zählen der Gesamtsumme ihrer Werte entsprechend (d.h. schwarze Gemmen bringen Punkte an einem schwarzen Mystischen Ort). Alle andersfarbigen Gemmen werden aus dem Spiel genommen.

Punkteverteilung

Es wird Zeit, die Runenamulette an die Spieler zu verteilen. Jedes Runenamulett zählt 1 Punkt, d.h. der Spieler bewegt seinen Spielstein auf der Leiste der Punkte-Karten einen Kreis weiter.

Zunächst nimmt der schnellste Diener (der mit dem kleinsten Wert) die seinem Wert gemäße Anzahl Runenamulette an sich (also der Diener mit dem Wert 2 nimmt zwei Runenamulette). Sodann ist der nächst

schnellste Diener (der mit dem nächst höheren Wert) an der Reihe usw. Bei Unentschieden, d.h. gleichem Wert mindestens zweier Diener, entscheidet die Reihenfolge, in der die Diener-Karten gespielt wurden. Die Runenamulette müssen verteilt werden.

Sind keine Runenamulette mehr übrig, nehmen die letzten Diener nichts mit, außer...

... der Letzte bekommt Alles

Sind mehr Runenamulette da, als es dem Wert des letzten Dieners entspricht, darf dieser sie alle an sich nehmen. Der Letzte zu sein, kann manchmal sehr vorteilhaft, bisweilen aber auch sehr nachteilig sein.

NEUR "MYSTISCHER ORT"

Ist die Wertungsphase vorüber, wird die entsprechende Karte Mystischer Ort durch eine andere ersetzt (wenn noch Karten da sind) Die Spieler nehmen ihre Diener-Karten wieder an sich und legen sie vor sich ab, die Gemmen -Karten werden beiseite gelegt, und es wird wie oben beschrieben weitergespielt.

SPIELENDE

Wurden alle Mystischen Orte bis auf einen gewertet, endet das Spiel. Es gewinnt, wer die meisten Punkte hat, d.h. wessen Spielstein auf der Punkteleiste am weitesten oben steht.

Hinweis: Sollte ein Spielstein über die letzte Punkte-Karte hinauskommen, wird die unterste Karte genommen und oben an der Leiste angelegt. Steht noch ein Spielstein auf der untersten Karte, ist das Spiel zu Ende und der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.