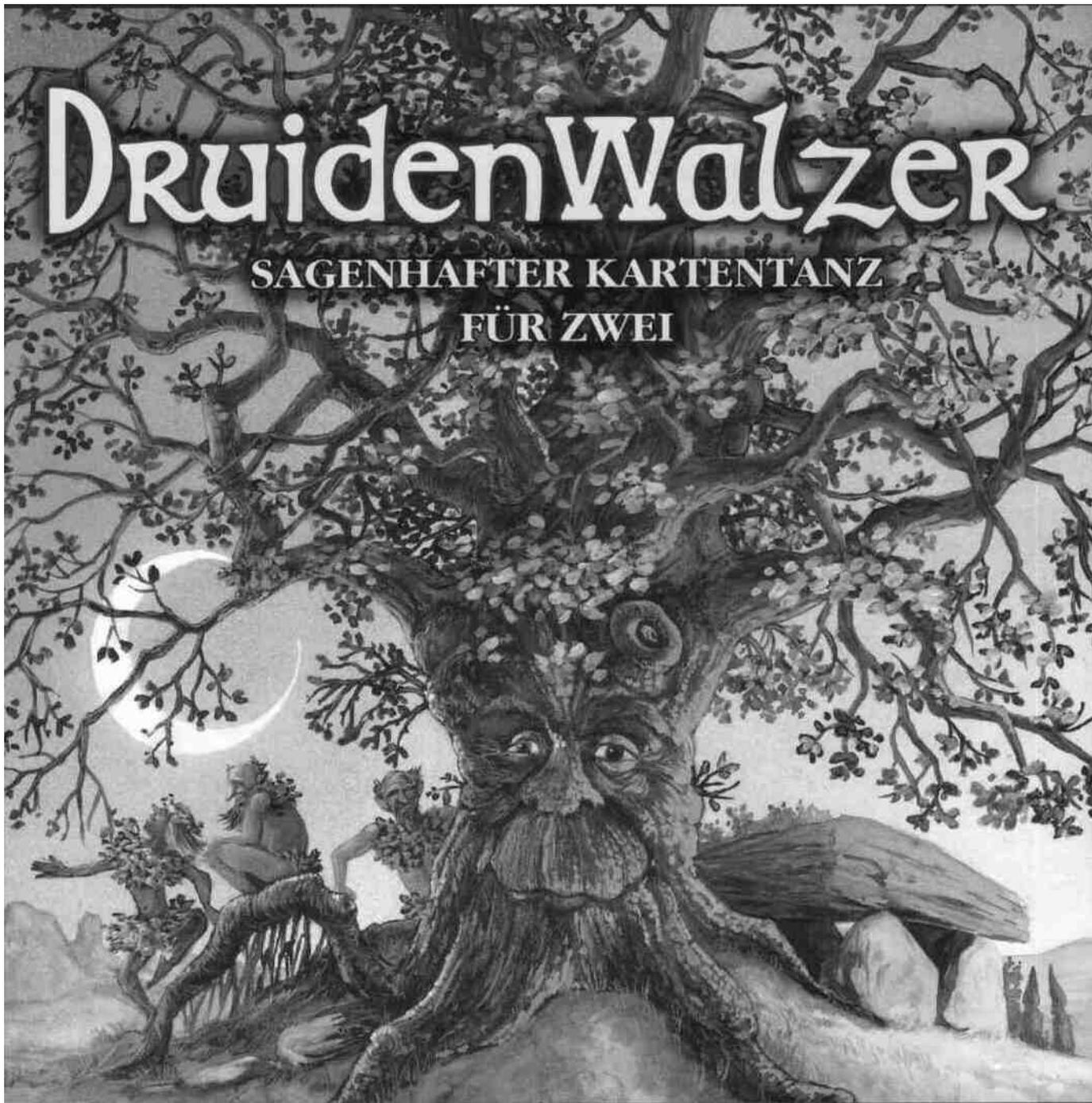


DruidenWalzer

SAGENHAFTER KARTENTANZ

FÜR ZWEI



Auf Merlins Spuren schlüpfen beide Spieler in die Gewänder ehrwürdiger Oberdruiden.
 Der eine In das taghelle Gewand des Sonnenkults, der andere in das nachtdunkle des Mondkultes.
 Beide schicken nun ihre Untergebenen, die Druiden, in den Wettstreit um das richtige Weltbild. Im Spiel geht es darum, Baumgeister so geschickt tanzen zu lassen (sie zu bewegen), daß man beim anschließenden Kräfteressen - Druide gegen Druide - mit den Baumgeistern auf der eigenen Seite eine Mehrheit erzielt. Wer eine Mehrheit erreicht hat, darf auf den Baum des unterlegenen Druiden eines seiner Kultzeichen setzen.
 Wer auf einem gegnerischen Baum sechs eigene Kultzeichen plazieren konnte, hat diesen Baum für sich erobert. Und wer zwei gegnerische Bäume erobert hat, gewinnt das Spiel - sein Kult ist der Bessere.

Spielmaterial

- 8 Baumtafeln („Bäume“)
-  4 Bäume des Sonnenkults
(Tageslicht mit blauem Rand)
-  4 Bäume des Mondkults
(Mondlicht mit blauem Rand)
- 2 Kulttafeln (1 x Sonnenkult, 1 x Mondkult)
-  
- 6 Druiden (in 5 Farben, Je 2 Figuren)
- 1 Bannring
- 60 Karten „Baumgeister“
- 50 Karten Sonnenkult
- 50 Karten Mondkult
- 40 Kultzeichen
- 20 x. Sonnenkult
- 20 x Mondkult
-  

Spielvorbereitung

- Jeder Spieler wählt einen Kult - Sonnen- oder Mondkult.
- Jeder Spieler erhält (der eine für seinen Sonnenkult, der andere für seinen Mondkult):
 - seine 4 Bäume
 - seine Kulttafel
 - seine 50 Karten „Baumgeister“
 - seine 20 Kultzeichen
 - 5 Druiden (von Jeder Farbe einen)
- Das Spielfeld wird wie folgt aufgebaut:
 Jeder Spieler legt vor sich seine 4 Bäume mit dem blauen Rand nach oben ab. Am Fuß der Bäume befinden sich die Druidenzeichen (1, 2, 5 oder 4). Rechts von dieser Reihe **legt** jedernoch seine eigene Kulttafel ab. Das Spielfeld hat nun folgendes Aussehen:



- Aus seinen Baumgeister-Karten sucht jeder Spieler eine beliebige Karte mit dem Wert „1“ heraus und legt sie auf seine Kulttafel rechts außen,
- Jeder Spieler mischt verdeckt seine übrigen 29 Baumgeister-Karten. Jeder bildet 4 verdeckte Stapel mit je 5 Karten. Die Stapel werden unterhalb der eigenen Bäume plaziert. Dann wird die oberste Karte eines jeden Stapels aufgedeckt.

- Die übrigen Baumgeister-Karten bilden den eigenen Nachziehstapel, der verdeckt links von der Baumreihe abgelegt wird.
- Jeder Spieler nimmt dann von seinem Nachziehstapel die obersten 5 Karten auf - das sind seine Handkarten.
- Nun **setzt** jeder Spieler seine Druiden ein - auf seine eigenen Bäume: pro Baum ein beliebiger Druiden (ein Baum bleibt ohne Druiden), der Mondspieler zuerst,
- Der Bannring wird in die Mitte, zwischen die beiden Baumreihen, gelegt.

Das Spielfeld hat nun folgendes Aussehen:



Spielablauf

- Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe, der Mondspieler beginnt.
- Wer an der Reihe ist, muß sich jedesmal für eine der drei Wandlungsmöglichkeiten entscheiden:

- A) Der Druidenwalzer
- B) Der Druidensprung
- C) Der Rückzug eines Baumgeistes

Die letzten beiden Möglichkeiten sind schnell erledigt, die erste beinhaltet das wesentliche Element des Spieles. Aber dennoch sind alle drei gleichberechtigte Alternativen, von denen Jeweils nur **eine** ausgeführt werden darf!

A. Der Druidenwalzer

Der Spieler, der an der Reihe ist, löst einen Druidenwalzer aus, indem er **eine** seiner **Handkarten** wählt und sie offen unterhalb eines eigenen Baumes (egal, ob mit oder ohne Druiden) auslegt - auf den dort liegenden Stapel. Liegt dort kein Stapel mehr, so beginnt er mit dieser Karte einfach einen neuen.

- Achten Sie beim Legen von Karten auf einen Stapel darauf, daß die Werte darunter liegender, offener Karten nicht zu sehen sein dürfen.

Der somit ausgelöste Druidenwalzer besteht aus drei Aktionen! S/ehe auch Beispiel Seite 6.

I. Den Bannring setzen

Der Bannring wird aus der Mitte genommen und wandert zu dem Baum, an dem die Baumgeister-Karte ausgelegt wurde: Befindet sich auf diesem

Baum ein Druide, 50 wird der Ring über die Figur gestülpt. Befindet sich auf diesem Baum kein Druide, so wird der Ring einfach auf den Baum gelegt.

2. Den Druidenwalzer starten

Die soeben ausgelegte Baumgeister-Karte bestimmt, welche anderen Baumgeister dadurch tanzen (bewegt werden), in welche Richtung und wie weit (um wie viele Tafeln weiter).

- Es werden alle Baumgeister-Karten bewegt, die denselben Wert wie die ausgelegte Karte haben. Dies gilt für die Baumgeister-Karten auf der eigenen und auf der gegnerischen Seite.
- Nicht bewegt wird die ausgelegte Karte selbst und Karten gleichen Wertes auf den Kulttafeln.
- Die Bewegungsrichtung wird durch das ovale Pfeilsystem bestimmt - alle Baumgeister-Karten, die bewegt werden, müssen in diese Richtung versetzt werden.



Bewegen im
Uhrzeigersinn
(nach links)



Bewegen gegen den
Uhrzeigersinn
(nach rechts)



- Die **Entfernung**, um die die Baumgeister-Karten versetzt werden, wird durch den Baum bestimmt, an dem die auslösende Karte ausgelegt wurde. Jedes darauf abgebildete Symbol bedeutet einen Schritt. Das heißt, daß alle betroffenen Baumgeister-Karten entweder um einen, um zwei, um drei oder um vier Schritte versetzt werden. Ein „Schritt“ ist gleichzusetzen mit der Bewegung von einem Baum zum nächsten - auch die Kulttafeln zählen hier mit.



- Die **Reihenfolge**, in der die Baumgeister-Karten versetzt werden, hängt ab von der Richtung der Bewegung. Wandern die Karten im Uhrzeigersinn, so wird zuerst die nächste linke Karte mit dem gleichen Wert versetzt, dann die nächste linke Karte usw. Geht die Bewegung gegen den Uhrzeigersinn, so wird zuerst die nächste rechte Karte mit dem gleichen Wert versetzt usw.
 - Landeteineversetzte Baumgeister-Karte wieder an einem **Baum**, so wird sie dort **offen** abgelegt - oben auf den Stapel. Liegt dort eine Karte oben auf, die ebenfalls versetzt werden muß, so wird diese ein Stück vom Stapel herunter geschoben, damit das Versetzen nicht vergessen wird (sobald sie an der Reihe ist).
 - Landet eine versetzte Baumgeister-Karte auf einer **Kulttafel**, wird sie ebenfalls offen obenauf gelegt (sie ist aber vorläufig aus dem Spiel).
 - Sind alle betroffenen Baumgeister-Karten versetzt, ist diese Aktion beendet. Gibt es nun Stapel, deren oberste Karte verdeckt liegt, so muß jede verdeckte Karte umgedreht werden. Ist ein Kartenstapel an einem Baum aufgebraucht, so bleibt der Platz zunächst leer. Aber Vorsicht - siehe Kapitel „Baum ganz ohne Baumgeister-Karten“.
- Kurzinfo** Da Karten um das Spielfeld wandern können, landen natürlich Karten des gegnerischen Kults auf Ihrer Seite. Selbstverständlich dürfen Sie dann auch gegnerische Karten spielen und deren Kartenwerte zählen für Ihre Druiden, wenn es zum „Kräftemessen“ kommt.

3. Die Kräfte messen

Mach dem Tanz der Baumgeister folgt das Kräftemessen! Es treten Jeweils die Druiden gleicher

Farbe gegeneinander an.

- Der durch den **Bannring** gefesselte Druide nimmt **nicht** teil, also hat auch sein gleichfarbiges Gegenüber eine Ruhepause, natürlich nehmen **Bäume ohne Druiden** ebenfalls nicht am Kräfte-messen teil.
- Die **Reihenfolge** des Kräftemessens ist beliebig. Der Spieler, der an der Reihe ist, wählt eine **Druiden-Farbe** aus.
- Dann vergleicht er die Werte der beiden Baumgeister-Karten, die an den beiden Bäumen liegen (mit den Druiden der ausgewählten Farbe).
- Der Druide gewinnt, bei dem der Baumgeist den **höheren** Wert aufweist. Als Zeichen der Niederlage legt der Sieger auf den Baum des unterlegenen Druiden eines seiner Kultzeichen ab.
- **Kurzinfo** Sobald ein Baum sechs gegnerische Kultzeichen aufweist, wird die Baumtafel umgedreht - sie ist aus dem Spiel. Bei zwei umgedrehten Baumtafeln auf der Seite eines Spielers endet das Spiel.
- Die siegreiche Baumgeister-Karte muß auf der eigenen Kulttafel abgelegt werden.
- Haben beide Baumgeister den gleichen Wert, so geschieht nichts.
- Haben **alle gleichfarbigen Druidenpaare** Ihre Kräfte gemessen, so endet diese Aktion. Der Bannring wird dann zurück in die Mitte gelegt.

Damit ist ein „Druidenwalzer“ komplett.

Das Spiel wird mit dem nächsten Spieler fortgesetzt. Er hat nun wieder die Wahl zwischen den Aktionen A, B oder C.

B. Der Druidensprung

Kurzinfo: Das kann z. B. notwendig sein, um einen Druiden (d.h., den Baum darunter) vor dem „Kräfte-messen“ zu schützen.

Der Spieler, der an der Reihe ist, nimmt **einen** seiner Druiden und versetzt ihn auf seinen leeren, eigenen Baum (den Baum, der ohne Druide war). Damit ist sein Zug beendet.

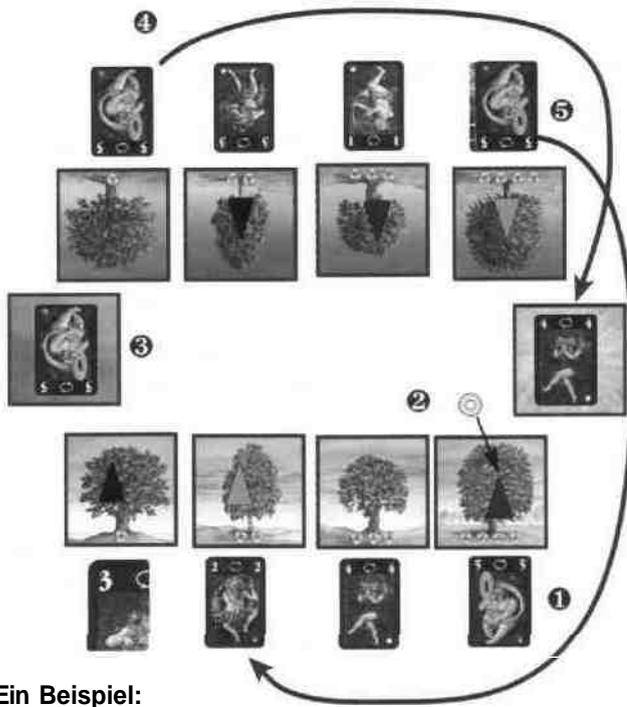
C. Der Rüchzug eines Baumgeistes

Kurzinfo: Damit kann man z.B. eine schwache Baumgeister-Karte (mit niedrigem Wert) aus dem Spiel nehmen.

Der Spieler, der an der Reihe ist, wählt **eine** seiner Baumgeister-Karten aus. Das kann entweder eine seiner Handkarten sein oder eine der offen unterhalb der Bäume liegenden Karten. Bei den offen liegenden Baumgeister-Karten spielt es keine Rolle, ob es Karten des eigenen oder gegnerischen Kults sind. Die ausgewählte Karte legt der Spieler offen auf seine Kulttafel (rechts). Damit ist sein Zug beendet.

Generell gilt:

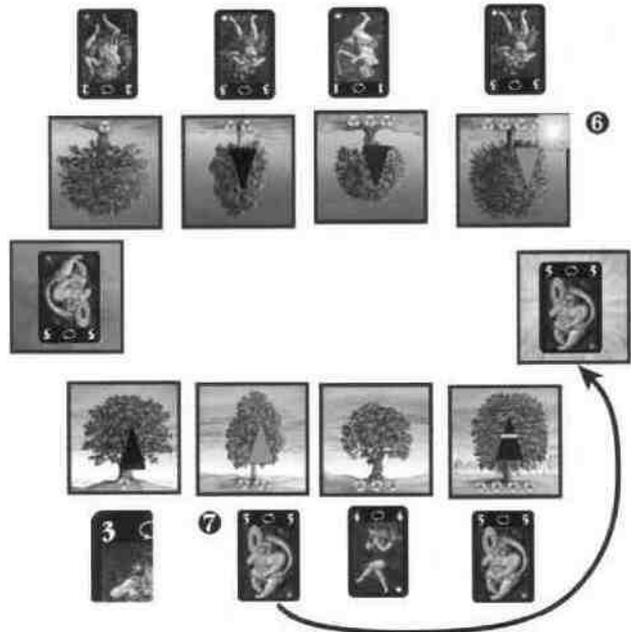
- Wenn Sie eine offen liegende Karte von einem Stapel abnehmen:
Liegt nach dem Abnehmen eine verdeckte Karte oben, so muß diese sofort umgedreht werden.
- Wenn Sie eine Handkarte ausspielen:
Hat ein Spieler eine seiner Baumgeister-Karte ausgespielt, so darf er keine neue Karte nachziehen. Erst wenn er **alle seine drei** Baumgeister-Karten ausgespielt hat, darf er drei neue Karten vom verdeckten Machziehstapel nehmen. Ist der Stapel aufgebraucht, nimmt der Spieler die Karten, die auf seiner Kulttafel liegen, mischt sie und legt sie verdeckt als neuen Nachziehstapel bereit.



Das anschließende Kräfteressen:

Orange gegen Orange:

Der Sonnendruide hat einen Baumgeist mit dem Wert „5“, der Monddruide einen mit dem Wert „3“. Der Sonnendruide gewinnt und legt eines seiner Kultzeichen ⁶ auf den Baum des unterlegenen Druiden.



Der Spieler des Sonnenkults muß seinen siegreichen 5er Baumgeist ⁷ (beim orangefarbenen Druiden) auf seine Kulttafel ablegen.

Lila gegen Lila:

Kein Kräfteressen wegen des Bannrings.

Schwarz gegen Schwarz:

Beide Druiden haben einen Baumgeist mit dem Wert „3“. nichts passiert.

Ein Beispiel:

- 1) Der Spieler des Sonnenkults legt die Baumgeister-Karte mit der „5“ ¹ an seinen rechten Baum.
- 2) Nun wird der Druide auf diesem Baum mit dem Ring ² gebannt.
- 3) Da die Karte einen Pfeil nach links trägt, müssen die anderen 5er versetzt werden - nach links. Der Baum zeigt 4 Symbole, also werden alle 5er-Karten vier Schritte nach links versetzt: Die 5er-Karte auf der Kulttafel des Mondes ³ bleibt an ihrem Platz. Die nächste 5er-Karte (auf der Seite des Gegners ⁴) wandert auf die Kulttafel des Sonnenkults. Die nächste 5er-Karte ⁵ wandert von der Seite des Mondkults auf die Seite des Sonnenkults.

Sechs Kultzeichen auf einem Baum

Sobald ein Baum mit sechs gegnerischen Kultzeichen belegt ist, hat ihn der Gegner erobert:

- Der Druiden wird auf den noch freien Baum versetzt.
- Die sechs Kultzeichen werden dem Gegner zurückgegeben.
- Die Baumtafel wird umgedreht (auf die Seite mit dem roten Rahmen).
- Alle Baumgeister-Karten, die an diesem Baum liegen, werden auf die Kulttafel ihres Besitzers abgelegt.
- Ab sofort wird dieser Baum beim „Druidenwalzer“ nicht mehr mitgezählt, er wird übersprungen.
- Der Spieler, der jetzt nur noch über 5 Bäume verfügt, kann die Aktion "Druidensprung" nicht mehr wählen.

Baum ganz ohne Baumgeister-Karten

Gefahr droht, wenn an einem eigenen Baum keine Baumgeister-Karte mehr liegt,

- Kommt ein Spieler an die Reihe, und vor einem (oder mehreren) seiner Bäume liegt keine Baumgeister-Karte mehr, so muß er handeln.
- Der Spieler muß versuchen, durch das Ausspielen einer Karte dafür zu sorgen, daß am Ende seines „Druidenwalzers“ an diesem Baum (oder diesen Bäumen) wieder Baumgeister-Karten liegen.
- Schafft der Spieler das nicht, wird die Baumtafel ohne Baumgeister umgedreht, egal, wie viele Kultzeichen darauf liegen. Entsprechend der normalen Regel muß der Druiden von diesem Baum versetzt werden (falls vorhanden), die Kultzeichen zurückgegeben werden usw.

Spielende

Sobald ein Spieler zwei seiner Baumtafeln umdrehen mußte, endet das Spiel sofort und er hat verlo-

ren. Der Kult des Gegners hat sich durchgesetzt.

Spiel mit Handicap

Wird sogleich eine weitere Partie gespielt, so muß der Sieger mit einem Baumgeist weniger auskommen: Er sortiert eine Baumgeister-Karte mit dem Wert „2“ aus und legt sie in die Schachtel zurück. Gewinnt der Spieler auch diese Partie, so muß er nun eine Karte mit dem Wert „3“ aussortieren. Diese ausgleichende Regel kann auch angewandt werden, wenn ein erfahrener Spieler gegen einen Anfänger antritt. Je nach Stärkeunterschied muß der schwächere Spieler eine „1“ ablegen, der stärkere eine „2“ oder eine „3“.

Ein paar Hintergründe aus dem keltischen Druidentum:

- ' 230 v. Chr. spaltete sich das keltische Druidentum in zwei Lager. Das eine Lager huldigt dem Sonnenaufgang während das andere dem Mondlicht verpflichtet ist.
- ' Für den Druidenwalzer entschied man sich natürlich für jene vier Bäume, die bei den Kelten die Sonnenwenden bzw. die Tages- und Nachtgleichen symbolisieren:

21.03.: Die Eiche



24.06.: Die Birke



23.09.: Der Ölbaum



22.12.: Die Buche



- ' Als große symbolische Zahl der Kelten gilt die „3“. Deshalb sind auch immer nur drei der vier Bäume von Druiden besetzt.

' Egal ob Baumgeister zum Sonnen- oder Mondkult gehören, es sind immer Gute Geister.

Der Autor

Michael Rieneck, Jahrgang 1966, lebt in Norddeutschland. Der Betriebswirt beschäftigt sich leidenschaftlich gerne mit Spielen Jeder Art. Mit dem KOSMOS Verlag Ist er bereits 1997 erfolgreich in Berührung gekommen, als er den 5. Platz beim „Siedler-von-Catan“-Kartenspieltturnier gewann. Sein origineller Druidenwalzer ist das erste Spiel, das von ihm erscheint.

Redaktionelle Bearbeitung

TM-Spiele

Illustration

Andreas Steiner

Foto

Dirk Hoffmann

Autor und Verlag danken den vielen Testspielern und Regellesern.

Art.-Nr: 681814

© 1999 KOSMOS Verlag
Pfizerstr, 5-7
D-70184 Stuttgart

ALLE RECHTE VORBEMALTEM
MADE IN GERMANY