

**Deze vertaling wordt u aangeboden door de Forum federatie van
gezelschapsspellenclubs.**



Vertaling door Marc Van den Branden

DIE DRUIDEN

Doel van het spel

Spelmateriaal

- . 2 magische dobbelstenen
- . 5 houten spelfiguren (druiden)
- . 8 grote geestesfiguren
- . 8 kleine geestesfiguren (in een voetje)
- . 5 overzichtskaarten
- . 18 betoveringskaarten
- . 27 plantenkaarten

Spelvoorbereiding

- . Op het speelbord bevinden zich linksboven de plaatsen voor de zonnegeesten, linksonder de plaats voor de maangeesten, rechtsonder de plaats voor Morrigan (boven) en de Dwergenkonink (onder). Centraal bevindt zich de plaats der beslissing.
- . Elke speler kiest zich één druide en plaatst deze op het boomveld midden in de stenen cirkel.
- . De 8 kleine geestesfiguren worden op hun plaats buiten de cirkel geplaatst en de 8 grote geesteskaarten worden er naast gelegd.
- . Alle planten- en betoveringskaarten worden gemengd en verdekt als één stapel op het veld rechtsboven het speelbord gelegd.
- . Elke speler ontvangt één speloverzichtkaart.
- . Nadat de beginspeler werd aangeduid, volgen de andere spelers in uurwijzerzin.

Spelverloop

- . De druiden moeten vooreerst het centrum van de stenen cirkel verlaten. Als een speler aan de beurt is, zet hij zijn druide op een van de 6 velden met een pentagram. Alleen via dit veld kan het centrale veld betreden of verlaten worden.
- . De speler gooit met beide dobbelstenen. Omdat bij het begin van het spel elke speler slechts over één spelfiguur (zijn druide) beschikt, kiest hij zich één dobbelsteen uit en beweegt zijn druide overeenkomstig. De tweede dobbelsteen wordt pas gebruikt zodra een speler over meerdere spelfiguren beschikt. De betekenis van de symbolen op de dobbelsteen wordt verder uitgelegd.
- . Het veld waarop een druide landt, bepaalt wat er verder gebeurt. Dit wordt verder uitgelegd. Nadat de speler de bijhorende actie heeft uitgevoerd, eindigt zijn beurt. Landt een druide op een lege steen, dan is zijn beurt onmiddellijk ten einde en is de volgende speler aan de beurt.
- . Zodra een speler over twee of meerdere spelfiguren beschikt, kan hij de geworpen symbolen volledig vrij over zijn spelfiguren verdelen. Zo kan een speler bv. twee geesten bewegen of een geest en een druide. Natuurlijk moeten dan wel voor beide spelfiguren de aanwijzingen van de stenen waarop ze geland zijn, gevolgd worden.
- . Kenmerken van de bewegingen :
 - . Op elk veld van het stenen kruis mogen maximaal 2 spelfiguren staan
 - . Over geesten mag gesprongen worden, over druiden niet
 - . Landt een druide op een veld waarop zich een andere druide bevindt, dan kan hij een **kaartenruil** eisen. De nieuweling neemt dan één of twee kaarten uit de verdeckte hand van zijn tegenspeler en geeft hem overeenkomstig veel kaarten terug.
- . Zodra er zich 5 spelfiguren op de plaats van de beslissing bevinden (centraal op het spelbord), komt het tot een stemming. Hierbij wordt beslist welke cultus (zon of maan) de wedstrijd gewonnen heeft. Bij de puntenverdeling wordt alleen rekening gehouden met de punten die opgeleverd worden door de winnende cultus. De speler die de meeste punten verzamelde, wordt opperdruide en wint het spel.
- . **Symbolen op de dobbelstenen :**
 - . 1 tot en met 6 ogen : De speler moet één van zijn spelfiguren overeenkomstig veel velden bewegen in een willekeurige richting. Het gegooide aantal ogen moet wel opgebruikt worden.
 - . Verticale lijn : De speler moet zijn spelfiguur in een rechte lijn bewegen (afbuigen is niet toegestaan).
 - . Gebroken lijn : De speler moet zijn spelfiguur in zijn beweging één maal laten afbuigen. Voor of na het afbuigen mag de spelfiguur zo veel velden ver bewogen worden als gewenst.
 - . Twee maal gebroken lijn : De speler moet zijn spelfiguur twee maal laten

afbuigen. Voor of na het twee maal afbuigen mag de spelfiguur zo veel velden bewogen worden als gewenst.

- . Eén ring : In dit geval heeft de ring geen betekenis voor de beweging van de spelfiguur. Het symbool in het midden van de ring geldt echter wel.

- . Twee ringen : Als beide dobbelstenen een ring vertonen, kan de speler kiezen tussen een normale of een magische beweging.

- . Normale beweging : De speler let niet op de ringen en voert gewoon de beweging uit op basis van de symbolen die in de ringen staan afgebeeld.

- . Magische beweging : De speler mag zijn druiden niet bewegen, maar mag in de plaats daarvan kiezen om of 2 kaarten van de stapel te nemen, of om een willekeurige geest te verzetten op de stenen cirkel.

- . De spelfiguren bewegen zich doorheen het spel over de stenen van de cirkel. Centraal bevindt zich de plaats der beslissing.

- . Symbolen op de stenen :

- . Pentagram : Over deze velden verlaten of betreden de druiden het centrum. Landt een spelfiguur doorheen het spel (niet bij aanvang) op zo'n pentagram-veld, dan moet het onmiddellijk naar de plaats der beslissing verplaatst worden. In de rest van het spel mag deze spelfiguur niet meer bewogen worden.

- . Geestesveld (kronkel) : Landt een spelfiguur (geest of druide) op zo'n veld, dan mag de speler kiezen :

- . De speler mag een willekeurige geest **oproepen**. Hiervoor neemt de speler een geestesfiguur van de plaats der geesten en plaatst deze op het veld naast de 'oproepende' spelfiguur. Als bewijs dat deze spelfiguur de opgeroepen geest controleert, ontvangt de speler de grote geesteskaart.

- . De speler mag een willekeurige geest **uitdrijven**. De speler mag een willekeurige kleine geestesfiguur vanop de stenen cirkel wegnemen en hem terug in de plaats der geesten plaatsen. Verliest hierdoor een speler de controle over de geest, dan moet hij zijn (grote) geesteskaart ook terug afgeven.

- . Plantenveld : Landt een spelfiguur op een plantenveld, dan neemt de speler de bovenste kaart van de verdeckte stapel. Voor de Dwergenkoning levert dit twee kaarten op.

Indien een speler op een veld terechtkomt waardoor hij meerdere acties kan uitvoeren, dan moet hij steeds voor één daarvan kiezen. Landt een speler bv. op een plantenveld met daarop een vreemde geest, dan moet hij beslissen of hij een kaart neemt (op basis van het plantenveld), of de controle over deze geest overneemt.

- . **Betoverings- en Plantenkaarten :**

De verdeckte kaartenstapel bevat betoverings- en plantenkaarten. De opgenomen betoveringskaarten worden door de speler in de hand gehouden of uitgespeeld op een aparte aflegstapel. Indien de verdeckte kaartenstapel doorheen het spel op geraakt, worden de afgelegde betoveringskaarten terug geschud en gebruikt als een nieuwe kaartenstapel.

- . **Betoveringskaarten** : De mogelijkheden die zij bieden staan afgedrukt op de kaart. Globaal genomen kunnen ze opgesplitst worden in kaarten die tijdens het spel ingezet kunnen worden en kaarten die bewaard worden tot de waardebevestiging

op het einde van het spel.

. **Plantenkaarten** : Plantenkaarten hebben zowel betrekking op de maan- als op de zonnecultus. De afgebeelde punten hebben alleen belang op het einde van het spel tijdens de waardebepaling. Alleen de plantenkaarten van de winnende cultus, leveren punten op.

. **Toverdrank** : De maretak (Mistel) draagt de symbolen van beide cultussen en levert dus ook punten op voor beide. Een afzonderlijke maretak

levert geen punten op. De bonuswaarde van +30 geldt alleen als een volledige toverdrank gebrouwen werd. De wolfskers (Tollkirsche) levert de bezitter ervan op het einde van het spel -20 op. Slaagt een speler er in om een volledige toverdrank te brouwen - plantenkaarten met de waarde 5, 10, 15 en een maretak van één cultus - dan levert hem dit 60 bonuspunten op EN een extra stem bij de stemming.

. **Geesteskaarten** : Een speler ontvangt slechts geesteskaarten als hij een geest controleert. De geesteskaart wordt open voor de speler op tafel gelegd.

. De Dwergenkonink : De Dwergenkonink levert de bezitter ervan telkens twee plantenkaarten op als zijn spelfiguur op een plantenveld landt. Staat de Dwergenkonink op de plaats der beslissing, dan stemt hij bij de stemming op de cultus die zijn bezitter verkiest. Hij levert bij de waardebepaling geen punten op.

. Morrigan : Als Morrigan bij een bepaalde druide op de stenen cirkel wordt geplaatst, dan steelt de eigenaar van Morrigan één of twee kaarten van de bezitter van de druide. Hij neemt de kaarten gewoon uit de hand van de getroffen speler. Nadat Morrigan uitgespeeld werd, wisselt hij van eigenaar. Hij wordt eigendom van de speler wiens druide beroofd werd. Landt een druide op het veld waarop Morrigan staat, dan wordt Morrigan eigendom van deze druide zonder dat Morrigan hem eerst kan bestellen. Morrigan mag niet naar de plaats der beslissing bewogen worden. De speler die op het einde van het spel Morrigan bezit, verliest hierdoor 20 punten.

. **Stemming** :

Zodra er zich 5 spelfiguren op de plaats der beslissing staan, volgt onmiddellijk een stemming. Beurtelings geeft elke speler zijn stemmen af voor één van de beide cultussen. De speler die de vijfde spelfiguur aanbracht, begint als eerste. De spelers beschikken over de volgende stemmen :

- . 1 druide = 3 stemmen voor één van de beide cultussen
- . 1 geest = 1 stem voor de eigen cultus
- . Dwergenkonink = 1 stem voor één van de beide cultussen
- . 1 volledige toverdrank = 1 stem
- . 1 magisch beeld = 1 stem
- . Teutates = verdubbeling van de stem van een eigen geest
- . Lug = verdubbeling van de stem van een eigen geest

De cultus die de meeste stemmen ontvangt, wint de strijd en levert de opperdruide. Bij een eventuele gelijkstand, volgt onmiddellijk een tweede stemming waarbij elke spelfiguur in de plaats der beslissing over één stem beschikt. Onthoudingen of bijkomende stemmen zijn niet toegelaten. Alle spelers nemen deel aan de eindwaardebepaling. Daarbij gelden echter alleen de punten die afgebeeld staan op de kaarten van de zegevierende cultus.

. **Waardebepaling** :

De volgende punten worden toegekend :

- . 20 punten voor elke druide op de plaats der beslissing
- . 20 punten voor een geest van de zegevierende cultus op de plaats der beslissing
- . 10 punten voor een geest van de zegevierende cultus op een steen van het stenen kruis
- . het afgebeelde aantal punten voor plantenkaarten
- . 30 bonuspunten voor de maretak in een volledige toverdrank
- . 20 bonuspunten voor twee gelijke planten 'durch Kessel bzw. Harfe'. Elke kaart kan slechts één maal bonuspunten opleveren.
- . 20 minpunten voor de bezitter van Morrigan
- . 20 minpunten voor de bezitter van de wolfskers (Tollkirsche)

Einde van het spel

De speler die de meeste punten heeft verzameld wint het spel en wordt tot opperdruide uitgeroepen.

D I E D R U I D E N		
Hexagames	Witt, H. & Steiner, A.	1995
2 - 5 spelers	vanaf 10 jaar	45 min.

© Marc Van den Branden, Forum, 1996