7. Iconografie

1	Ontvang het aangegeven aantal
+1	Ontvang een extra aangegeven aantal
1	Betaal het aangegeven aantal
-1	Verminder de kost zoals aangegeven
	Betaal
	Als ... dan ...
	Verplaats/Roteer/Win
	Met de klok mee
	Schuif/Verplaats
	Verander
	Voer opnieuw uit/Hernieuw
	Ruil
	Draai om
/	Of
:	Per/Van
	Toegestaan/Volbracht
	Verboden/Verwijder
	Kijk
	Kruidenzak
	Veer
	Maretak
	Rune
	Artefact
	Ingrediëntfiche
	Schors
	Wortel
	Bosbes
	Eikel
	Paddenstoel
	Ingrediëntenwoud
	Toverdrank
	Schepselkaart
	Moetkaart
	Hart van de Eik-moetkaart
	Wortels van de Eik
	Heiligdom
	Menhir
	Druïde
	Druïde-oudste
	Aartsdruïde
	Bard
	Ovaat
	Ravenmeester
	Eenzaat
	Oerdruïde
	Basisinkomen
	Zonnewendefestivalinkomen
	Zonnewende
	Zonnepion
	Kaartlimietmarkeerder
	Veertak
	Maretak-tak
	Runentak
	Een tak naar keuze
	Vergrendeld veld
	Tempel met 1 steen
	Tempel met 2 stenen
	Tempel met 3 stenen
	Hart van de Eik-tempel
	Actieveld
	Druïde-oudste-actieveld
	Rustplaats voor druïdes
	Rustplaats voor druïdes en druïde-oudsten
5	Overwinningspunten
1x	Herinnering om 1x aan het eind van het spel Donkerwoudtoverdrank te brouwen
	Rondemarkeerder
	Startspelerfiche
	Jij
	Een andere speler

Geproduceerd door Jiaxing Whatz Games Co.,Ltd - No 1010 Kanghe Road, Xiuzhou District, 314000 Jiaxing City - CHINA // Uitgegeven door Game Brewer BVBA - Patersstraat 51 - B-2300 Turnhout - BELGIË

Oak

1-4 90' 12+

Midden in een uitgestrekt maar verborgen woud staat een machtige, heilige Eik - een majestueuze boom die al een klein boompje was toen de wereld nog jong was. Naar verluidt hebben de Goden uit zijn hout de eerste dieren en mensen gehouwen.

Druïdische Ordes van heinde en ver komen samen rond zijn wortels om zich onder te dompelen in de glorie van de Eik, hun discipline aan te scherpen en hun toewijding te tonen. Aartsdruïdes wijden heilige plaatsen en richten stenen menhirs op waarin runentekens worden gegraveerd. Barden verzamelen verhalen om tijdens hun rondreizen te vertellen. Ovaten lezen de voortekenen om een glimp van de toekomst op te vangen. Ravenmeesters gebruiken hun autoriteit om de beginselen van hun Orde te verdedigen.

Omringd door zoveel mystieke energie wordt de grens tussen deze wereld en de Anderwereld heel vaag en vele soorten mythische wezens verschijnen in het woud. Voor een Druïde die weet hoe hij hen te vriend kan houden, kunnen deze wezens sterke bondgenoten zijn. In hun aanwezigheid kunnen Druïdes zelf hun krachten doen toenemen en hun geesten verrijken met de geheimen van krachtige toverdranken. De wezens kunnen hen zelfs leiden naar lang vergeten magische artefacten van oudsher.

Hoewel velen samenkomen rond de wortels en in de gastvrije takken omhooggetrokken worden, zal uiteindelijk slechts één Orde door de geest van de Eik uitverkoren worden om zijn diepste geheimen te ontdekken.

Als een leider moet je ervoor zorgen dat jouw Orde uitverkoren wordt. Je Orde zal klein en onbetekenend beginnen, maar door vriendschappen te smeden met mythische wezens, krachtige toverdranken in het wild te leren kennen en nieuwe heilige plaatsen te creëren, zal je je Orde helpen om sterk te worden.

Kan jij aan de heilige Eik bewijzen dat jouw Orde het waard is om uitverkoren te worden? Kan jij de geheimen van de Goden ontcijferen?

Componenten

1 Spelbord
(Dubbelzijdig in de deluxe-editie. De nachtzijde bestaat puur om esthetische redenen.)

5 Druïdische Orde-Spelersborden

1 Zonnepion

1 Kruidenzak

1 Rondemarkeerder

1 Startspelerfiche

4 Bardborden

Ringkraag *Instrument* *Draagtas* *Mantel* *Raven* *Gewei*

24 Druïde-Oudsten-Upgrades

4 Oerdruïdeborden

Voorzijde *Rugzijde*

12 Artefacttegels

40 Ingrediëntfiches

4 Artefactuitbreidingstegels

Voorzijde *Rugzijde*

35 Schepselkaarten

Voorzijde *Rugzijde*

4 Hart van de Eik-Moetkaarten

15 Toverdranktegels

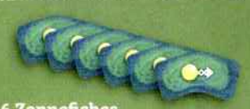
Heiligdom *Menhir*

24 Dubbelzijdige Heiligdom-/Menhirkaarten

Voorzijde *Rugzijde*

6 Broichan-Moetkaarten
(voor de solovariant)

15 Gebrouwen-toverdrankfiches



6 Zonnefiches

In elk van de 4 spelerskleuren (geel, oranje, groenblauw, paars):

9 Druïdes

3 Grondstofmarkeerders

1 Overwinningspunten-markeerder (OP-markeerder)

1 Kaartlimietmarkeerder

Voorzijde *Rugzijde*

6 Moetkaarten

Voorzijde *Rugzijde*

1 Spelershulp

Opstelling

1. Plaats het spelbord in het midden van de tafel.
2. Plaats de zonnepion op het eerste veld van het zonnespoor ( ), het spoor met de 11 velden dat parallel loopt met het OP-spoor.
3. Plaats zonnefiches op elke tak van de Eik, afhankelijk van het aantal spelers. (Voor 1-3 spelers plaats je 2 op elk ●● (●) veld. Voor 4 spelers plaats je 1 op elk ●●●● veld.)
4. Steek alle 40 ingrediëntfiches in de stoffen kruidenzak om ze te schudden en trek 1 ingrediënt per speler, plus 2 extra. Plaats ze op de overeenkomstige velden van het woud.
5. Verdeel de 15 toverdranktegels in 3 stapels (I, II, III) en schud vervolgens elke stapel. Trek 1 tegel van elke stapel en plaats ze op de overeenkomstige velden van het speelbord. Leg de resterende toverdranktegels terug in de doos.
6. Schud de 35 schepselkaarten en plaats ze blind in een stapel naast het spelbord. Trek vervolgens 3 kaarten en plaats ze open in een kolom op de aangeduide velden.
7. Schud de 12 artefacttegels en plaats ze blind in een stapel naast het spelbord. Trek vervolgens 3 tegels en plaats ze open in een kolom op de aangeduide velden.
8. Plaats de 24 heiligdom-/menhirkaarten naast het spelbord. Alle kaarten zijn dubbelzijdig en identiek. Eén zijde toont de 2 heiligdommen en de andere zijde is de menhir. Het is niet belangrijk welke zijde zichtbaar is.
9. Plaats de 15 gebrouwen-toverdrankfiches in een voorraad bij het spelbord. Ze worden niet als eindig beschouwd. Zoek een passende vervanging als ze opgebruikt zijn tijdens het spel.
10. Plaats de rondemarkeerder op veld van het rondespoor.
11. Geef de startspelerfiche aan de oudste of meest wijze speler.
12. Plaats de 4 bardborden, 4 oerdruïdeborden, 4 artefactuitbreidingsborden en 4 Hart van de Eik-moetkaarten naast het spelbord. Ze kunnen wel of niet in het spel komen, omdat ze afhankelijk zijn van spelersacties, toverdranken en schepselkaarten.

Speleropstelling

A. Kies in omgekeerde spelersvolgorde (tegen de klok in vanaf de speler rechts van de startspeler) 1 van de 5 druïdische ordes en neem het overeenkomstige spelersbord.

B. Neem alle componenten in je spelerskleur: 9 druïdes, 2 kaartlimietmarkeerders, 3 grondstofmarkeerders, 1 OP-markeerder, 6 moetkaarten en 1 spelershulp.

C. Neem 6 druïde-oudsten-upgrades, één van elk type: ringkraag (aartsdruïde), instrument (bard), draagtas (ovaat), mantel (eenzaat), raven (ravenmeester) en gewei (oerdruïde - wordt enkel gebruikt als de Uitverkorene van de Eik-toverdrank in het spel gebracht wordt).

D. Plaats 3 druïdes op de rustplaatsen (,) van je spelersbord; de resterende 6 druïdes gaan naar het spelbord op de wortels van de Eik.

E. Plaats de kaartlimietmarkeerders op het hiervoor bestemde veld van je spelersbord. Zo geef je aan dat je 1 veld bovenaan je bord hebt voor een heiligdom-/menhirkaart en 1 veld onderaan je bord voor een schepselkaart.

F. Plaats 1 van je 3 grondstofmarkeerders op veld 6 van elk grondstofspoor. Dat zijn je startgrondstoffen.

G. Neem de 3 startmoetkaarten met het ⊖ symbool in je hand. Leg de 3 andere moetkaarten opzij. Bepaalde acties zullen ervoor zorgen dat je ze tijdens het spel kan toevoegen aan je hand.

H. Plaats je OP-markeerder aan de start van het OP-spoor op veld 0.

I. In een spel met 1 of 2 spelers plaats je 1 neutrale druïde (van een ongebruikte spelerskleur) op elk tempelveld dat een druïde afbeeldt (1 van de 3 tempelvelden in elk van de 3 tempels).

J. In een spel met 3 spelers plaats je 1 neutrale druïde (van een ongebruikte spelerskleur) op het tempelveld dat een blauwe druïde met een staf afbeeldt.

K. In een spel met 1, 2 of 3 speler(s) leg je alle componenten van de ongebruikte spelerskleur terug in de doos.

Speloverzicht

Oak is een worker placement-spel waarin jij de leider van een druïdische orde speelt. Je mag speciale acties uitvoeren, maar meestal zal je spelen met moetkaarten die overeenkomen met één van de 3 tempels van het spel (de veer-, maretak- of runentempel) of een eikactie.

Een moetkaart (een moet = een bijeenkomst van druïdes)

De veertempel

Voorbeeld van een eikactie: Plaats/beweeg een passieve druïde op de verentak, betaal 3 veren en ontvang de aangegeven OP (zie pagina 10).

Voorbeeld van een tempelactie: Plaats 1 van je actieve druïdes op het veld met 2 stenen van de veertempel. Betaal 6 veren en neem een schepselkaart (zie pagina 9).

Ingrediënten verzamelen en toverdranken brouwen, samen met artefacten verzamelen, menhirs bouwen en vriendschap sluiten met schepsels van de Anderwereld, zullen je helpen je toewijding aan de Eik te bewijzen.

Ingrediënten (bosbes, wortel, eikel, paddenstoel en schors)

Toverdrank

Artefact

Schepselkaart

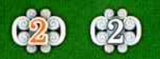
Menhir

Gedurende de 5 rondes van het spel zal de zon ( ) bewegen langs het zonnespoor, dat zich naast het OP-spoor bevindt. Wanneer de zon een zonnewendeveld bereikt ( ), wordt er een festival georganiseerd. Festivals versterken het zelfvertrouwen van de speler en je kan een beloning ( ) ontvangen.

Aan het eind wordt de speler met de meeste overwinningspunten (OP) ( ) tot de meest toegewijde uitgeroepen en ontvangen zij de geheimen van de machtige Eik als beloning.

Kosten en Winsten

Opmerking: Cijfers in het rood zijn kosten. Cijfers in het wit zijn winsten.



De Zaden om te Groeien

Voordat je je over de spelregels buigt, is het belangrijk de sleutelelementen van het spel te begrijpen.

1. Druïdes

Druïdes zijn werkers die je op het spelbord, je spelersbord of artefacten plaatst om acties uit te voeren. Sommige druïdes zijn actief, sommigen zijn passief. Elke druïde kan worden geüpgraded naar een druïde-oudste.

Actieve Druïdes

Druïdes op rustplaatsen (,) in jouw speelruimte zijn actief en beschikbaar om:

naar een tempel te worden gestuurd om een tempelactie uit te voeren:

naar speciale actievelden te worden gestuurd:

naar de wortels van de Eik te worden gestuurd om te helpen bij een tempelactie, wat hen ook verandert in een passieve druïde:

Actieve druïdes die zich al op actievelden bevinden, zijn niet langer beschikbaar in deze ronde. Actieve druïdes die al gebruikt zijn in deze ronde, d.w.z. diegenen op tempelvelden of speciale actievelden, keren bij Schemering terug naar rustplaatsen.

Passieve Druïdes

Druïdes die zich op de wortels van de Eik bevinden, zijn passief en kunnen worden uitgezonden om een eikactie uit te voeren, die onderaan de moetkaarten staan afgebeeld:

Of kunnen, na te hebben gepast, ingrediënten verzamelen:

Ze kunnen ook worden gerekruteerd om actief te worden:

Druïdes upgraden

Actieve of passieve druïdes kunnen worden geüpgraded naar een druïde-oudste ( ). Als je wil upgraden, kies dan eerst welk type druïde-oudste je wil:

Aartsdruïde *Bard* *Ovaat* *Eenzaat* *Raven-meester* *Oerdruïde*

Opmerking: De Oerdruïde is enkel beschikbaar wanneer je de Uitverkorene van de Eik-toverdrank brouwt.

Vervolgens wordt die druïde-oudste-component op een druïde naar keuze geplaatst, waar ze zich ook bevinden:

Als de geüpgradede druïde in deze ronde al eens werd gebruikt, blijven ze op hun plaats. En als ze een actieve druïde waren, dan zullen ze tijdens Schemering als een druïde-oudste naar je spelersbord terugkeren.

Enkel bepaalde rustplaatsen kunnen zowel druïde-oudsten als gewone druïdes bevatten:

Opmerking: Je mag op elk ogenblik druïdes op je rustplaatsen reorganiseren om plaats te maken voor druïde-oudsten. Maar je mag geen druïde naar de wortels terugbrengen om plaats te maken.

Druïde-oudsten mogen naar velden gaan die aan druïde-oudsten zijn voorbehouden:

Ze kunnen ook naar gewone druïdevelden gaan en gewone druïdeacties uitvoeren.

Een druïde-oudste heeft speciale eigenschappen (zie Appendix, pagina 16) die onmiddellijk worden geactiveerd, of wanneer ze worden gespeeld. Het is niet verplicht om de eigenschappen van de druïde-oudsten te activeren wanneer ze worden gespeeld.

Je bent beperkt tot 1 van elk type druïde-oudste, maar alle druïde-oudsten blijven geüpgraded gedurende het gehele spel.

2. Ingrediënten

Ingrediënten worden gebruikt om toverdranken te brouwen. Ze kunnen worden gevonden in het woud, dat opnieuw wordt gevuld vanuit de kruidenzak aan het eind van de ronde (Schemering).

Dit zijn de 5 ingrediënten:

Schors *Wortel* *Bosbes* *Eikel* *Paddenstoel*

3. Grondstoffen

De 3 grondstoffen in het spel zijn veren , maretakken en runen . Er is 1 spoor voor elke grondstof op je spelersbord.

Je grondstofmarkeerders op elk spoor geven aan hoeveel je van elke grondstof bezit. Je beweegt de markeerders op en neer wanneer je grondstoffen krijgt of verliest. Je kunt maximaal 9 van elke grondstof hebben.

Voorbeeld: 6 veren

Op elk moment tijdens je beurt mag je 2 ingrediënten (dezelfde of verschillende) teruggeven aan de kruidenzak in ruil voor 1 ingrediënt naar keuze. Dit icoon staat gedrukt op je spelersbord ter herinnering:

4. Zonnewende

De zonnepion ( ) stelt de zon voor. Hij beweegt op het zonnespoor van 11 velden, naast het OP-spoor. De zonnepion beweegt met de klok mee naar de volgende stap wanneer een druïde een zonnefiche tegenkomt op een eikentak, en hij beweegt automatisch tijdens Schemering. Wanneer een zonnepion op een zonnewendeveld (de velden met de paarse indicator en de ( ) handen) terechtkomt, begint het zonnewendefestival (zie II, Eikactie).

Zonnewendeveld

5. Toverdranken

Zodra je de benodigde ingrediënten hebt verzameld, kan je een actie selecteren die je in staat stelt 1 toverdrank te brouwen.

De Donkerwoudtoverdrank, die op het bord gedrukt staat, is in elk spel beschikbaar. De andere toverdranken worden willekeurig gekozen tijdens de opstelling. Toverdranken worden altijd onmiddellijk na het brouwen geactiveerd. Je brouwt een toverdrank door de benodigde ingrediënten terug te steken in de kruidenzak. Daarna strijk je de beloning op.

Voorbeeld: Donkerwoud-toverdrank: 3/4/5 verschillende ingrediënten leveren 3/5/7 OP op.

Voorbeeld: Schicht van Taranis: 1 bosbes en 1 ingrediënt van een soort naar keuze leveren je de beloning op. In dit geval is de beloning de rotatie van 2 artefacten twee keer om te keren.

Om bij te houden hoeveel toverdranken je tijdens het spel hebt gebrouwen, neem je een gebrouwen-toverdrankfiche ( ).

Opmerking: Details van de toverdrankbeloningen vind je in de appendix.

6. Artefacten

Artefacten hebben speciale actievelden voor actieve druïdes die enkel voor jou beschikbaar zijn ( ). Het aantal keer dat je deze actie kan gebruiken is beperkt en elk gebruik kan OP kosten. Je beschikt over 2 velden naast je spelersbord waar je artefacten kan opslaan. Daardoor kan je slechts 2 artefacten tegelijkertijd in je bezit hebben. (Door het brouwen van de Geschenk van de Goden-toverdrank mag je 1 artefactuitbreidingstegel rechts van je spelersbord plaatsen, waardoor je een 3de artefact in het spel mag brengen voor de rest van het spel.)

Wanneer je een artefact neemt, plaats je het op een open artefactplaats rechts van je spelersbord met het 4-OP-segment in horizontale richting. Je krijgt 4 OP en vervolgens vul je het artefactaanbod. Als je geen beschikbare plaats hebt, mag je geen artefact nemen als een actie.

Tijdens je beurt en vooraleer je een artefact neemt, mag je het artefactaanbod (1x per beurt) vernieuwen door 1 rune te betalen. Leg alle 3 artefacttegels in het artefactaanbod af door ze onderaan de stapel te plaatsen in willekeurige volgorde. Trek dan 3 nieuwe artefacttegels voor het artefactaanbod.

Opmerking: Details van artefacteffecten vind je in de appendix.

7. Kaarten

Moetkaarten

De moetkaarten in je hand bepalen welke tempel-/eikacties je mag uitvoeren.

Geavanceerde moetkaarten (zonder het ⊖ symbool) bevatten krachtigere acties of laten je een normale actie uitvoeren tegen lagere kosten. Wanneer je eenmaal een geavanceerde moetkaart in handen hebt, blijft hij beschikbaar voor jou voor de rest van het spel.

"Hart van de Eik" is een speciale moetkaart: is enkel in het spel als de toverdrank die de kaart creëert in het spel is ( ).

Opmerking: Details van alle moetkaarten vind je in de appendix.

Heiligdom-/Menhirkaarten

Heiligdom-/menhirkaarten zijn dubbelzijdig. Eén zijde is het heiligdom ( ), de andere zijde is de menhir ( ).

Heiligdommen kunnen in 2 richtingen georiënteerd worden. Beide oriëntaties tonen een rustplaats en de OP die je onmiddellijk verdient als je de kaart in die richting plaatst. Eén oriëntatie staat voor 2 OP en een rustplaats voor een gewone druïde of druïde-oudste. De andere oriëntatie staat voor 4 OP en een rustplaats voor een gewone druïde.

Elke keer dat je een heiligdom krijgt, mag je kiezen welke oriëntatie je wil gebruiken voor dat heiligdom. Eenmaal gekozen kan de oriëntatie van een heiligdomkaart niet meer worden gewijzigd en enkel de rustplaats en OP bovenaan de kaart kunnen worden gewonnen. Schuif de kaart zodanig onder je spelersbord dat het gekozen heiligdom zichtbaar blijft.

Een menhir vereist veel grondstoffen en een speciale actie met een druïde-oudste, maar levert je 6 OP op.

Schepselkaarten

Schepselkaarten bieden je hulp aan vanuit de Anderwereld en geven je onmiddellijk en permanent speciale krachten.

Elke keer er schepselkaarten worden genomen, wordt het vak onmiddellijk bijgevuld vanuit de trekstapel.

Wanneer je de schepselkaart neemt, krijg (of verlies) je onmiddellijk de OP erop.

Tijdens je beurt en vooraleer je een schepselkaart neemt, mag je het schepselkaartaanbod (1x per beurt) vernieuwen door 1 maretak te betalen. Leg alle 3 kaarten in het schepselkaartaanbod af door ze onderaan de stapel te plaatsen in willekeurige volgorde. Trek dan 3 nieuwe schepselkaarten voor het schepselkaartaanbod.

Opmerking: Details van schepselkaarteffecten vind je in de appendix.

Kaartlimieten

Je bent beperkt in het aantal heiligdom-, menhir- en schepselkaarten dat je mag hebben. Een ruimte links van de overeenkomstige kaartlimietmarkeerder moet open zijn wanneer je één van deze kaarten krijgt of je mag die actie niet uitvoeren. Heiligdommen en menhirs worden bovenaan je spelersbord geplaatst en schepsels onderaan.

Om meer ruimte te winnen mag je bij sommige acties de markeerder naar rechts bewegen, of extra ruimtes kunnen links van je bord worden toegevoegd door het bardbord of oerdruïdebord te bemachtigen.

Aan de andere kant mag je om het even wanneer tijdens je beurt en als een vrije actie de kost (afgebeeld op je spelersbord en afhankelijk van je druïdische orde) betalen om de limiet te verhogen.

Voorbeeld: Ruben heeft 2 schepselkaarten en ruimte voor 1 meer. Hij moet zijn kaartlimietmarkeerder verplaatsen vooraleer een ander heiligdom of een andere menhir te nemen.

8. Overwinningspunten (OP)

Dit symbool ( ) geeft het aantal OP aan dat je onmiddellijk verdient wanneer je deze kaart neemt, actie uitvoert, etc. Sommige acties kosten OP, maar je kan nooit onder nul OP gaan op het OP-spoor. Als je de OP die nodig zijn om een actie uit te voeren niet kan betalen, dan mag je die actie niet uitvoeren.

Spelverloop

Oak wordt over 5 rondes gespeeld. Elke ronde bestaat uit 3 fases: Dageraad, Dag en Schemering. Je speelt alle 3 de fases vooraleer verder te gaan met de volgende ronde. Tijdens de 5de en laatste ronde eindigt het spel na de Dagfase en wordt Schemering niet meer gespeeld.

Dageraad is het moment waarop de spelers inkomsten ontvangen; dit kan tegelijkertijd gebeuren.

Dag is wanneer de spelers om beurten hun acties uitvoeren.

Schemering is wanneer je speelveld opnieuw wordt ingesteld voor de volgende ronde.

1. Dageraad

Opmerking: Deze fase wordt tijdens de 1ste ronde van het spel overgeslagen omdat de stappen tijdens de opstelling al gedaan zijn.

Alle spelers ontvangen inkomsten ( ). Je basisinkomen wordt getoond op je spelersbord: 3 veren, 3 maretakken en 3 runen. Gedurende het spel kan je meer inkomen verwerven dankzij verscheidene kaarten.

2. Dag

De speler die de startspelerfiche bezit, begint. In deze fase voert elke speler om beurt en met de klok mee een actie uit totdat ze geen actie meer kunnen uitvoeren en moeten passen, of totdat ze kiezen om te passen.

Je mag tijdens je beurt 1 van de volgende acties kiezen:

A. Speel een moetkaart

B. Gebruik een speciaal actieveld

C. Pas en verzamel ingrediënten

A. Speel een moetkaart

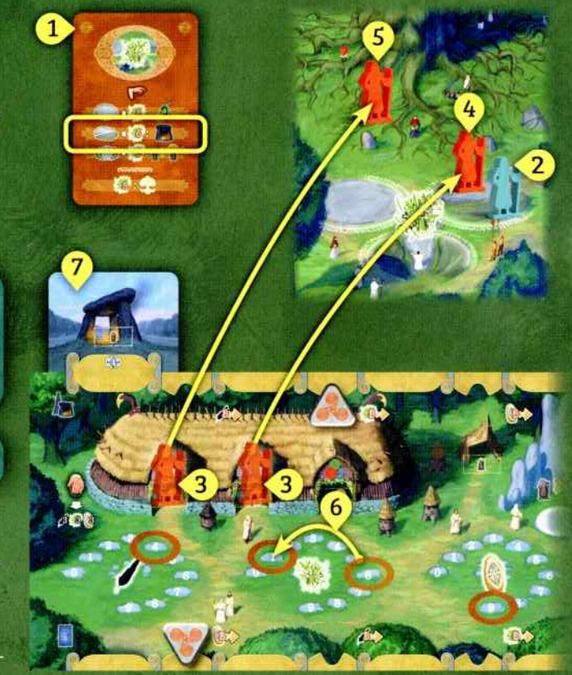
Om een moetkaart te spelen kies je een kaart uit je hand en plaats je hem open voor je. Kies of je een tempel- of eikactie wil uitvoeren:

I. Tempelacties (midden van de kaart)
- Plaats actieve druïde
- Betaal grondstoffen
- Voer een actie uit

II. Eikactie (onderaan de kaart)
- Betaal grondstoffen
- Verplaats druïde
- Neem OP
- Als je een zonnefiche passeert, verwijder je hem, verplaats je de zonnepion en organiseer je een festival (indien mogelijk).

I. Tempelacties

Neem 1 van je actieve druïdes van een rustplaats en plaats hem op een tempellocatie op het spelbord die overeenstemt met je kaart ( ). De plaats in de tempel ( ) bepaalt welke actie je uitvoert op de kaart. Als er al 1 of meerdere druïdes op dat veld staat/staan (ofwel die van jou of die van je tegenstanders), dan moet je ook een tweede actieve druïde van een rustplaats naar de wortels van de Eik sturen (druïdes die op deze manier worden verplaatst, zijn nu passief en mogen in deze ronde nog steeds als passieve druïdes worden gebruikt). Betaal de grondstoffen die volgens de moetkaart vereist zijn. Voer de tempelactie uit.



Voorbeeld: Eleonora speelt de moetkaart waarmee ze een heiligdom kan bouwen (1). Er bevindt zich al een druïde op dat veld in de overeenkomstige tempel (2), dus neemt ze 2 beschikbare actieve druïdes (3) en plaatst ze 1 op het tempelveld (4) en 1 op de wortels van de Eik (5). Ze betaalt 5 maretakken (6). Vervolgens neemt ze een heiligdomkaart en plaatst die boven haar spelersbord in een beschikbare kaartruimte (7).

II. Eikactie

Betaal de grondstoffen die onderaan de moetkaart aangegeven zijn. Als je al een druïde op deze tak hebt die met je kaart ( ) overeenstemt, zet die druïde dan 1 veld hoger. Ofwel neem je 1 van je druïdes van de wortels van de Eik en plaats je ze op het eerste veld van de overeenkomstige eikentak. Neem de aangegeven OP. Elke speler mag slechts één druïde hebben op elk van de 3 hoofdtakken van de Eik. Als je bij de vork in de tak aankomt, moet je een richting kiezen en je kan nooit over een tak weer dalen. De laatste, hoogste velden van elke tak hebben speciale OP die je onmiddellijk verdient, gebaseerd op je inventaris op dat moment.

5 : 1	1 OP voor elke 5 die je al hebt verdiend.
: 2	2 OP voor elke druïde-oudste die je hebt.
: 2	2 OP voor elke schepselkaart die je hebt.
: 2	2 OP voor elke gebrouwen-toverdrankfiche die je hebt.
: 2	2 OP voor elke heiligdom-/menhirkaart die je hebt.
: 3	3 OP voor elk artefact dat je hebt, inclusief voltooide artefacten.

Druïdes van meerdere spelers mogen hetzelfde veld innemen, maar eenmaal 1 speler het hoogste veld van een tak ( ) heeft ingenomen, mogen andere spelers dat veld ook innemen, maar enkel als dat tijdens dezelfde ronde gebeurt. Tijdens Schemering wordt het veld vergrendeld en geen enkele andere speler mag dat veld in de komende beurten innemen. Leg alle druïdes op het laatste veld neer om aan te geven dat het nu vergrendeld is.

Als je een zonnefiche ( ) passeert, verplaats je de zonnepion 1 veld en verwijder je de zonnefiche van het spelbord.

Als een zonnewendefestival wordt georganiseerd ( ), gebeurt dat onmiddellijk. Alle spelers wiens OP-markeerder zich achter de zonnepion bevindt, ontvangen festivalinkomen ( ) van de velden op de eikentakken die hun druïdes innemen (inclusief de recent verplaatste druïde). Omdat je slechts maximum 1 druïde per type tak mag hebben, krijg je slechts maximum 3 beloningen. Als je geen druïde op geen enkele eikentak hebt of als je enkel een druïde (of druïdes) op het laatste veld van een eikentak hebt of als je OP-markeerder zich vóór de zonnepion bevindt, dan ontvang je geen enkele beloning tijdens dat festival.

Opmerking: Wanneer je je druïdes op meer dan één tak per beurt mag verplaatsen (toverdranken, kaarten, etc.), maak dan je zetten van links naar rechts als je mag kiezen (veer-, dan maretak- en dan runentak). Verwijder ook elke zonnefiche en organiseer festivals voordat je naar de volgende druïde gaat.

Voorbeeld: Ruben speelt een moetkaart met de rune-eikactie, betaalt 3 runen (1) en plaatst dan zijn druïde, die zich al op die tak bevindt, 1 veld hoger (2). Hij ontvangt 2 OP (3). Omdat hij een zonnefiche is gepasseerd (4), zet hij de zonnepion 1 veld vooruit (5) en legt de zonnefiche af. Een zonnewendefestival wordt georganiseerd (6) en hij ontvangt 2 runen (7). De volgende keer wanneer hij deze druïde verplaatst, moet hij beslissen om rechts of links op de tak te stijgen.

B. Gebruik een speciaal actieveld

Speciale actievelden bevinden zich op je spelersbord, het spelbord en op artefacten. Bij sommige mag je enkel een druïde-oudste plaatsen ( ) en bij sommige mag je eender welk druïdetype plaatsen ( ). Elk speciaal actieveld mag enkel door 1 druïde worden ingenomen. De actie waarbij je een menhir bouwt, heeft 1 actieveld voor elke spelerskleur, dus elke speler mag normaliter 1 menhir per ronde bouwen.

Speciale actievelden bevinden zich op de/het:

I. Spelersborden (Druïdische Ordes)

II. Spelbord (Bouw een Menhir)

III. Artefacten

Om een speciaal actieveld te gebruiken verplaats je een actieve druïde van een rustplaats op je spelersbord naar een speciaal actieveld dat beschikbaar is. Je betaalt de vereiste kosten (als die er zijn) en voert het effect uit.

I. Spelersborden (Druïdische Ordes)

Sommige ordes hebben permanente effecten, maar elke speler heeft ook 1 of 2 speciaal/speciale actieveld(en) op zijn spelersbord. Je mag hier een druïde (of druïde-oudste) plaatsen om een actie uit te voeren. De acties of effecten van elke speler zijn uniek, afhankelijk van hun druïdische orde (zie de appendix voor details).

Voorbeeld: Wesly speelt als de Orde van de Wildernis. Hij heeft 2 speciale actieuelden beschikbaar op zijn spelersbord. Hij plaatst zijn bard (druïde-oudste) op het veld dat hem toelaat een toverdrank te brouwen (1). De bard heeft geen extra effect hier. Hij betaalt 1 wortel en 1 paddenstoel (kan 1 van om het even welke zijn) (2) en brouwt Belenos' Zegen (3). Hij neemt een gebrouwen-toverdrankfiche (4). Vervolgens neemt hij zijn festivalinkomen enkel voor zichzelf (5).

II. Spelbord (Bouw een Menhir)

Plaats een beschikbare, actieve druïde-oudste op het speciale actieveld van je kleur op de menhirlocatie ( ) van het spelbord. Betaal 3 veren, 3 maretakken en 3 runen. Neem een menhirkaart en leg hem met de menhirzijde open op een beschikbaar heiligdom-/menhirkaartveld boven je spelersbord. Onthoud dat het mogelijk is de aangegeven kosten te betalen om een kaartlimietmarkeerder op eender welk moment te verplaatsen. Ontvang 6 OP.

Voorbeeld: Katrien plaatst haar ravenmeester op het veld om een menhir te bouwen (1). Ze betaalt 3 van elke grondstof (2). Katrien neemt een menhirkaart, maar ze heeft geen beschikbaar veld links van haar kaartlimietmarkeerder (3). Dus, als een vrije actie, betaalt ze 1 extra van elke grondstof om hem 1 veld naar rechts te verplaatsen zoals afgebeeld op haar Orde van de Vos-spelersbord (4). Vervolgens plaatst ze de menhirkaart open op het nieuw vrijgekomen veld (5). Ze krijgt 6 OP.

III. Artefacten

Plaats een actieve druïde op het speciale actieveld van een eerder verworven artefact en draai het artefact vervolgens met de klok mee totdat de volgende OP-streep één horizontale lijn vormt met je spelersbord. Je verliest het aangegeven aantal OP (enkel indien aangegeven). Voer de actie uit.

Als het omdraai-icoon ( ) na het uitvoeren van de actie nu ook links op dezelfde lijn staat, dan is dit artefact opgebruikt. Draai de beeldzijde om en leg het opzij in jouw spelruimte tot aan het eind van het spel. De druïde blijft op het omgedraaide artefact staan tot de Schemering. Het voltooide artefact is nu inactief en niet meer beschikbaar, maar de artefactlocatie is nu leeg en beschikbaar voor een nieuw artefact. (Zie de appendix voor artefactdetails.)

Opmerking: Je mag altijd maximum 2 actieve artefacten hebben (of 3 indien je de Geschenk van de Goden-toverdrank brouwt). Je mag niet een artefact afleggen om een ander te bekomen. De enige manier om een ruimte vrij te maken is 1 van je huidige artefacten op te gebruiken.

Voorbeeld: Eleonora bemachtigde eerder de Ring van de Ziener-artefacttegel waarmee ze elke eerder gespeelde moetkaart opnieuw kan gebruiken (1). Ze plaatst een druïde op het artefactueld en roteert dat één veld met de klok mee naar het laatste veld (2). Ze verliest 3 OP (3). Als actie herspeelt ze een moetkaart (4). Omdat ze geen grondstoffen moet betalen, besluit ze haar druïde op deze artefacttegel te upgraden naar een bard (5), door het instrument aan deze druïde toe te voegen en een bardbord aan de linkse kant van haar spelersbord (6) te leggen. Omdat het omdraai-icoon nu op dezelfde lijn ligt (7), draait ze het artefact om (8) en plaatst ze de bard op de achterkant van de tegel tot aan de Schemering (9). Dan zal de bard terugkeren naar een rustplaats van een druïde-oudste.

C. Pas en verzamel ingrediënten

Je mag kiezen om te passen (of je kan gedwongen worden om te passen als je geen enkele andere actie kan uitvoeren). Gedurende de rest van de fase kan je alleen maar ingrediënten verzamelen. Elke keer als het jouw beurt is en als je nog steeds passieve druïdes hebt op de wortels van de Eik en er nog ingrediënten in het woud zijn, mag je 1 van je passieve druïdes verplaatsen van de wortels van de Eik naar het woud om er 1 beschikbaar ingrediënt op te halen. Het ingrediënt wordt toegevoegd aan je voorraad. Tijdens elke volgende beurt en als je nog druïdes over hebt op de wortels van de Eik, mag je 1 van hen verplaatsen van de wortels van de Eik naar het woud om er 1 ingrediënt op te halen.

Voorbeeld: Ruben past en stuurt 1 passieve druïde naar het woud om er 1 ingrediënt op te halen. Hij voegt het ingrediënt toe aan zijn voorraad.

3. Schemering

Hernieuw het spel voor de volgende ronde door deze stappen in deze volgorde te volgen:

a. Breng je druïdes (inclusief druïde-oudsten) van alle tempel-, spelersbord-, menhir- of artefactactievelden terug naar de rustplaatsen van je spelersbord (,). In de loop van het spel kan je meer beschikbare rustplaatsen voor actieve druïdes verkrijgen. Let op: terwijl normale druïdes op om het even welke rustplaats kunnen worden geplaatst, kunnen druïde-oudsten enkel op deze rustplaatsen ( ) worden geplaatst. Druïdes die geen passende rustplaats op je spelersbord of heiligdomkaarten hebben, moeten terugkeren naar de wortels van de Eik. Druïdes in het woud keren terug naar de wortels van de Eik.

b. Leg alle druïdes die zich op het laatste veld van een eikentak bevinden op hun zij. Deze ingenomen velden zijn nu vergrendeld.

c. Neem alle moetkaarten die je in de voorbije ronde hebt gespeeld in je hand.

d. Vul de ingrediëntenvoorraad in het bos opnieuw aan vanuit de kruidenzak, tot het spelersaantal plus 2.

e. Verplaats de zonnepion 1 stap met de klok mee. Dit kan een festival organiseren (zie pagina 10).

f. Geef de startspelerfiche met de klok mee door aan de volgende speler.

g. Zet de rondemarkeerder vooruit. Begin de volgende ronde met Dageraad.

In een spel met 1 of 2 speler(s) verplaats je de neutrale druïde in elke tempel met de klok mee naar het volgende tempelveld binnen die tempel.

In een spel met 3 spelers verplaats je de neutrale druïde met de klok mee naar de volgende tempel door hem daar op het veld te plaatsen met de geïllustreerde druïde.

Einde van de Dagfase

De Dagfase eindigt onmiddellijk wanneer alle spelers hebben gepast en:

- alle ingrediënten uit het woud verdwenen zijn

of

- er zich geen druïdes meer bevinden op de takken van de Eik.

Gedurende de 5de en laatste ronde sla je Schemering over en ga je rechtstreeks over tot de eindscore.

Eindscore en Speleinde

Als de 5de en laatste ronde gespeeld is, tel je de eindscore-OP in deze volgorde:

1. Je mag met je resterende ingrediënten (als je er hebt) 1 Donkerwoudtoverdrank brouwen (de toverdrank die op het spelbord gedrukt staat).
2. Als je nog steeds de Carw Gwyn-schepselkaart hebt, mag je hem nu afleggen en je krijgt 6 OP.

De speler met het hoogst aantal OP heeft hun orde goed geleid en schonk de heilige Eik veel eer en glorie. Zij ontvangen de wijsheid van de Goden en winnen het spel.

In geval van een gelijkspel is de winnaar diegene die de meeste stappen op de eikentakken gezet heeft. Als er nog steeds een gelijkspel is, deel je harmonieus de overwinning.

Zonsverduisteringsvariant

Als je vertrouwd bent met *Oak* en wat meer uitdaging wil, gebruik dan deze variant. Tijdens een festival moeten alle spelers wiens OP-markeerders op dat moment vóór de zonnepion staan, de grondstoffen betalen die staan afgebeeld op de velden die door hun druïdes op de eikentakken ( ) ingenomen worden. Betaal zoveel als je kan.

Solospelverloop

Broichan is een Schotse druïde die goede relaties heeft met de koning. Hij is een geduchte tegenstander omdat jullie beiden ernaar streven de Eik te eren. Zijn acties brengen OP op, nemen ook velden op het spelbord in en vernieuwen kaarten- en tegelaanbod. Moge de bescherming van de voorouders je bijstaan.

Opstelling

» Stel het spel op voor 2 spelers. Broichan heeft geen spelersbord.

» Kies een kleur voor Broichan. Plaats alle 9 druïdes op de wortels van de Eik. Plaats de OP-markeerder van Broichan bij het begin van het OP-spoor op veld 0. Geef Broichan de startspelerfiche.

» Geef Broichan al zijn unieke moetkaarten. Schud ze en plaats ze in een gedekte stapel in Broichans speelruimte.

Extra regels voor Broichan

» Broichan krijgt of betaalt nooit grondstoffen (veren, maretakken of runen).

» Broichan zal ingrediënten verzamelen en gebruiken. Broichan profiteert nooit van schepselkaarten of artefacten. Als Broichan een schepselkaart, artefact of heiligdom/menhir ontvangt, ontvangt hij de OP en legt deze (open) in zijn speelveld.

» Broichan kan tijdens het spel druïdes upgraden naar druïde-oudsten, maar hij zal nooit hun eigenschappen gebruiken.

Spelaanpassingen

Het spel wordt gespeeld zoals *Oak* normaal met 2 spelers gespeeld wordt, met de volgende uitzonderingen:

Dageraad

Broichans druïdes starten allemaal op de wortels van de Eik. Dat zijn zijn beschikbare actieve en passieve druïdes.

Dag

Als Broichan aan de beurt is, neem je de bovenste moetkaart van de stapel en leg je hem open. Als de moetstapel opgebruikt is, schud je opnieuw de aflegstapel vooraleer een nieuwe kaart te nemen. Zoek de tempel waarmee deze kaart overeenstemt en plaats 1 van Broichans druïdes (van de wortel van de Eik) op het eerste onbezette veld met de klok mee vanaf de neutrale druïde.

Voorbeeld: Als de neutrale druïde zich op het veld met 3 stenen bevindt, plaats je Broichans druïde op het veld met 1 steen.

Als alle velden al zijn ingenomen, zet Broichan in de plaats 1 stap op de eikentak die overeenstemt met zijn open moetkaart.

Als hij geen stap op de eikentak kan zetten, zet hij in de plaats zijn druïde op het tempelactieveld dat is ingenomen door de neutrale druïde.

Als Broichan een druïde op een tempel heeft geplaatst, voert hij de actie uit die onderaan de kaart wordt getoond:

Verhalen: Broichan verliest 4 OP (dit simuleert een situatie waarin hij artefacten gebruikt).

Verering: 1 van Broichans druïdes wordt geüpgraded naar een druïde-oudste. Kies om het even welke van zijn normale druïdes om te upgraden naar een willekeurig type beschikbare druïde-oudste.

Kennis: Broichan neemt de schepselkaart met het hoogste getal (te vinden in de rechterbenedenhoek van de kaart). Vul het aanbod aan.

Wijsheid: Indien mogelijk brouwt Broichan het hoogst mogelijke niveau van de Donkerwoudtoverdrank en krijgt OP naargelang. Als hij hem niet kan brouwen, neemt hij 2 willekeurige ingrediënten uit de kruidenzak.

Mysticisme: Broichan neemt het artefact met het hoogste getal uit het aanbod. Vul het aanbod aan.

Ritueel: Broichan neemt een heiligdomkaart en legt hem open in zijn speelruimte. Als dit zijn eerste heiligdom is, legt hij hem met de 2 OP omhoog en krijgt hij 2 OP. De volgende heiligdomkaart die hij verwerft, zal met de 4 OP omhoog worden gelegd op de eerste kaart en hij krijgt 4 OP. De volgende wordt bovenop gelegd met de 2 OP omhoog en hij krijgt 2 OP. Ga zo afwisselend verder voor alle extra heiligdommen die hij ontvangt.

Als Broichan bij het begin van zijn beurt geen druïdes meer over heeft op de wortels van de Eik, neem dan geen moetkaart voor hem. In dat geval past hij. Als jij past, zal Broichan bij zijn volgende beurt automatisch passen.

Broichan heeft geen druïdes nodig om een ingrediënt te verzamelen en hij zal altijd het ingrediënt verzamelen dat zich het meest linksboven bevindt. (Linksboven en dan in de richting met de klok mee - zie afbeelding).

Schemering

Broichans druïdes die zich op actievelden bevinden, worden allemaal op de wortels van de Eik teruggeplaatst.

Zonnewendefestival

Omdat hij geen grondstoffen krijgt, neemt hij, als hij aan een zonnewendefestival mag deelnemen, een aantal ingrediënten dat gelijk is aan het aantal druïdes dat hij op de eikentakken heeft staan, waar ze zich ook bevinden.

Eikentakken

Als Broichan op een bepaald moment een set van 3 ingrediënten van hetzelfde type heeft, legt hij ze onmiddellijk af en zet een stap op een eikentak. Hij gebruikt de volgende criteria om te beslissen welke tak hij beklimt:

- Hij kiest de tak te beklimmen die hem op dat moment de meeste OP op de bovenste tak zal opleveren, zelfs als dat verandert tegen de tijd dat hij het hoogste punt bereikt (negeer de vergrendelde takken).
- In geval van een gelijkspel beklimt hij de tak waarop hij zich het dichtst bij de top bevindt.
- Als er nog een gelijkspel is, beklimt hij de uiterst linkse tak van de twee opties.
- Als alle bovenste velden al vergrendeld zijn, beklimt hij de tak waarop zijn beweging een zonnewendefestival zal organiseren en breekt hij elk gelijkspel door zich op de uiterst linkse tak te bewegen.

Wanneer Broichans druïdes zich op de eikentakken voortbewegen, kunnen ze zonnefiches passeren, de zonnepion bewegen en een zonnewendefestival organiseren, zoals normaal.

Broichan krijgt 2 OP voor elke stap, zoals normaal.

Speleinde

Net zoals jij kan Broichan proberen om een laatste keer het Donkerwoudtoverdrankrecept te brouwen.

Colofon

SPELONTWERP: Wim Goossens • **ILLUSTRATIES:** Maciej Janik • **PROJECTMANAGER:** Rudy Seuntjens • **SPELONTWIKKELING:** Seb Van Deun • **ART DIRECTION :** Rafaël Theunis • **REDACTIE & MARKETING:** Amanda Erven • **VERTALING:** Christine Gijbels • **PROEFLEZERS:** Dennis Laumen, Eefje Gielis • **KWALITEITSCONTROLE:** Eefje Gielis • **LOGISTIEK:** Wim Goossens, Eefje Gielis

De auteur wil graag zijn vrouw Katrien bedanken voor haar voortdurende steun en oneindig geduld, zijn vrienden (in het bijzonder Gert, Ruben, Wesly en Jordy) voor hun geweldige inzichten en de schijnbaar eindeloze speltests, en Game Brewer om in een nieuwe auteur te geloven en Oak tot leven te brengen.

Als er problemen zijn met dit spel, contacteer de verkoper bij wie je dit spel kocht of onze klantendienst op gamebrewer.com/customer-service.

Appendix

1. De Moetkaarten

Verhalen (Startmoetkaart ⊖)

Veer-tempelacties:

	Veld met 1 steen + betaal 1 veer: Verplaats 1 kaartlimietmarkeerder 1 veld naar rechts.
	Veld met 2 stenen + betaal 6 veren: Neem 1 van de 3 beschikbare schepselkaarten.
	Veld met 3 stenen + betaal 6 veren: Neem 1 van de 3 beschikbare artefacten.

Veer-eikentakactie:

	Betaal 3 veren: Ga 1 veld vooruit op de veer-eikentak.

Kennis (Startmoetkaart ⊖)

Maretak-tempelacties:

	Veld met 1 steen + betaal 3 maretakken: Doorzoek de kruidenzak en neem 1 ingrediënt naar keuze.
	Veld met 2 stenen + betaal 5 maretakken: Neem een heiligdomkaart en leg hem open in 1 van de 2 oriëntaties.
	Veld met 3 stenen + betaal 6 maretakken: Upgrade 1 druïde tot een druïde-oudste.

Maretak-eikentakactie:

	Betaal 3 maretakken: Ga 1 veld vooruit op de maretak-eikentak.

Ritueel (Startmoetkaart ⊖)

Rune-tempelacties:

	Veld met 1 steen + betaal 3 runen: Neem tot 2 druïdes (inclusief druïde-oudsten) van de wortels van de Eik en plaats hen op beschikbare rustplaatsen.
	Veld met 2 stenen + betaal 3 runen: Brouw 1 toverdrank.
	Veld met 3 stenen + betaal 4 runen: Neem onmiddellijk 1 van je geavanceerde moetkaarten naar keuze in je hand. Je hebt deze kaart nu ter beschikking voor de rest van het spel.

Rune-eikentakactie:

	Betaal 3 runen: Ga 1 veld vooruit op de rune-eikentak.

Verering (Geavanceerde moetkaart)

Veer-tempelacties:

	Veld met 1 steen + betaal 0 veren: Neem 1 druïde (of druïde-oudste) van de wortels van de Eik en zet hen op een beschikbare rustplaats.
	Veld met 2 stenen + betaal 1 veer: Zet 1 druïde 1 veld vooruit op een eikentak naar keuze.
	Veld met 3 stenen + betaal 4 veren: Upgrade 1 druïde naar een druïde-oudste.

Veer-eikentakactie:

	Betaal 3 veren: Ga 1 veld vooruit op de veer-eikentak.

Wijsheid (Geavanceerde moetkaart)

Maretak-tempelacties:

	Veld met 1 steen + betaal 0 maretakken: Ruil een aantal van 1 grondstof voor hetzelfde aantal van een andere grondstof naar keuze.
	Veld met 2 stenen + betaal 1 maretak: Brouw 1 toverdrank.
	Veld met 3 stenen + betaal 4 maretakken: Neem 1 van de 3 beschikbare schepselkaarten.

Maretak-eikentakactie:

	Betaal 3 maretakken: Ga 1 veld vooruit op de maretak-eikentak.

Mysticisme (Geavanceerde moetkaart)

Rune-tempelacties:

	Veld met 1 steen + betaal 3 runen: Neem een heiligdomkaart en leg ze open in 1 van de 2 oriëntaties.
	Veld met 2 stenen + betaal 4 runen: Neem 1 van de 3 beschikbare artefacten.
	Veld met 3 stenen + betaal 6 runen: Voer een actie uit op eender welke moetkaart die je in deze fase al gespeeld hebt. Je hoeft de kost in grondstoffen niet te betalen of geen nieuwe druïde te plaatsen.

Rune-eikentakactie:

	Betaal 3 runen: Ga 1 veld vooruit op de rune-eikentak.

HART VAN DE EIK-MOETKAART (Speciale moetkaart)

Deze kaart wordt verkregen als je de Hart van de Eik-toverdrank brouwt. Deze kaart komt niet overeen met een tempel op het spelbord, maar heeft zijn eigen tempel op de kaart.

Speel de kaart om hem te activeren, plaats een druïde op de tempel op de kaart, kies welke actie je gaat uitvoeren, betaal er de grondstoffen voor en voer de actie uit.

Tempelacties:

Betaal 3 veren: Upgrade 1 druïde naar een druïde-oudste naar keuze.

Betaal 3 maretakken: Neem 1 van de 3 beschikbare schepselkaarten OF brouw 1 toverdrank.

Betaal 3 runen: Neem een heiligdomkaart en leg hem open in 1 van de 2 oriëntaties OF neem 1 van de 3 beschikbare artefacten.

Hart van de Eik-takactie:

Betaal 3 van om het even welke grondstof in eender welke combinatie: Ga 1 veld vooruit op een eikentak naar keuze.

2. Druïdische Ordes

Orde van de Bij: Plaats een druïde om een druïde naar keuze te upgraden naar een druïde-oudste. Volg de normale upgradeprocedures. De rustplaatsen op het spelersbord van deze orde kunnen allemaal druïde-oudsten bevatten ( ).

Orde van de Merel: Plaats een druïde-oudste om een schepselkaart te nemen. Volg de normale regels om die kaart te nemen.

Orde van de Steengraven: Plaats een druïde-oudste om een heiligdomkaart te nemen. Volg de normale regels om een heiligdom te plaatsen. Bovendien kan elke plaats bestemd voor heiligdom-/menhirkaarten tot 2 heiligdomkaarten bevatten.

Orde van de Vos: Plaats een druïde-oudste om 6 van 1 grondstof naar keuze te verwerven. De kaartlimietmarkeerder kan naar rechts bewegen door 3 grondstoffen naar keuze te betalen; het hoeven niet dezelfde grondstoffen te zijn.

Orde van de Wildernis: Er zijn 2 actievelden:

- » Plaats een druïde om een toverdrank te brouwen.
- » Plaats een druïde-oudste om 3 ingrediënten uit de kruidenzak te trekken.

3. Druïde-oudsten

Aartsdruïde (ringkraag): Aartsdruïdes zijn de meest wijze leden van de orde die ze leiden. Als een actieve aartsdruïde op een actieveld (tempel of speciaal) wordt geplaatst, wordt de kost van deze actie verminderd met 2 tot een minimum van 0.

Bard (instrument): Bards vertellen grootse verhalen over mythologische wezens, en mensen komen samen om naar hun verhalen te luisteren. Zodra je een bard upgradet, plaats je een bardbord links van je spelersbord om een extra open ruimte te creëren voor een schepsel- en heiligdom-/menhirkaart.

Ovaat (draagtas): Ovaten zijn genezers, zieners en profeten. Als je je ovaat gebruikt voor een actie waarmee je een toverdrank brouwt, mag je de toverdrank maken met 1 ingrediënt minder dan vereist. Toverdranken kosten altijd een minimum van 1 ingrediënt.

Ravenmeester (raven): Ravenmeesters zijn toegewijd aan Morrigan, de godin van de oorlog, en treden op als handhavers. Je ravenmeester mag op hetzelfde tempelactieveld worden geplaatst als een andere druïde zonder een tweede druïde naar de wortels van de Eik te sturen.

Eenzaat (mantel): Eenzaten hoeden de heilige plaatsen van het woud. De eenzaat heeft een toegewijde rustplaats ( ). Daarom nemen ze geen andere rustplaats in en wanneer ze zich op een rustplaats bevinden, worden ze beschouwd als actief en bruikbaar.

Oerdruïdes zijn enkel beschikbaar als de Uitverkorene van de Eik-toverdrank die hen creëert in het spel is.

Oerdruïde (gewei): Oerdruïdes zijn vervuld van de magie van de Eik en zijn praktisch onsterfelijk. Je oerdruïde heeft al de speciale eigenschappen van alle andere druïde-oudsten. Zodra je de toverdrank brouwt waarmee je naar een oerdruïde kan upgraden, plaats je het oerdruïdebord links van je spelersbord. Ze hebben een speciale rustplaats (om de eenzaat na te bootsen) en een ruimte voor een schepsel- en een heiligdom-/menhirkaart (om de bard na te bootsen). De oerdruïde mag meerdere speciale druïdische eigenschappen gebruiken in één actie.

4. Toverdranktegels

Niveau I

Inspiratie (1 eikel + 1 ingrediënt naar keuze):
Upgrade 1 van je druïdes naar een druïde-oudste.

Schicht van Taranis (1 bosbes + 1 ingrediënt naar keuze):
Herlaad tot 2 van je artefacten 2x door hen 2 stappen tegen de klok in te roteren, waardoor ze nog vaker kunnen worden gebruikt.

Geschenk van de Natuur (1 schors + 1 ingrediënt naar keuze):
Zet gratis 1 van je kaartlimietmarkeerders 2x vooruit of je beide kaartlimietmarkeerders 1x.

Lughs Aanraking (1 paddenstoel + 1 ingrediënt naar keuze):
Gebruik een artefact naar keuze (van jou of van een andere speler) zonder zijn kosten te betalen. Voer de actie uit, maar roteer de tegel niet met de klok mee en plaats geen druïde.

Belenos' Zegen (1 wortel + 1 ingrediënt naar keuze):
Organiseer een zonnewendefestival voor jou alleen. Je OP-markeerder hoeft zich niet achter de zonnepion te bevinden. Verplaats de zonnepion niet.

Niveau II

Runenkracht (1 eikel + 1 bosbes):
Bouw een menhir door 6 grondstoffen naar keuze te betalen.

Dryade oproepen (1 bosbes + 1 schors):
Klim tot 2 stappen op 1 eikentak. Je krijgt niet de OP-bonus van je eerste stap, maar als je een zonnefiche passeert tijdens je eerste stap, handel je die af en ontvang je elke festivalbeloning van die eerste stap vooraleer je verdergaat.

Arduinna's Geschenk (1 schors + 1 paddenstoel):
Verplaats 1 van je druïdes 1 stap op een eikentak naar keuze. Je druïde mag zich tot op het laatste veld verplaatsen, zelfs als dat al vergrendeld is.

Vernieuwing (1 paddenstoel + 1 wortel):
Voer een actie uit op een moetkaart naar keuze die je in deze fase al hebt gespeeld. Je hoeft de kost in grondstoffen niet te betalen of geen nieuwe druïdes te plaatsen.

Ontkieming (1 eikel + 1 wortel):
Verplaats 1 van je grondstofmarkeerders vooruit tot aan het eind van zijn spoor (veld 9).

Niveau III

Houtvervormer (2 eikels + 1 schors):
Verplaats je druïdes 1 stap op elke eikentak. Dit kan de eerste stap vanaf de wortels zijn en kan misschien slechts gedeeltelijk worden uitgevoerd als de bewegingen niet mogelijk zijn op alle 3. De druïdes kunnen zich niet naar het laatste veld verplaatsen als dat in een vorige ronde werd vergrendeld.

Dierenvriend (2 bosbessen + 1 paddenstoel):
Doorzoek de schepselstapel naar een schepselkaart die je wil hebben en breng die in het spel in een beschikbare plaats onder je spelersbord. Schud de stapel vooraleer je hem teruglegt.

Geschenk van de Goden (2 schors + 1 wortel):
Doorzoek de artefactstapel voor een artefacttegel die je wil hebben en leg deze naast je spelersbord. Als dit bovendien de eerste keer is dat je deze toverdrank brouwt, mag je ook een artefactuitbreiding nemen en hem aan je spelersbord toevoegen. Voor de rest van het spel mag je tot 3 actieve artefacten hebben. Schud de stapel vooraleer je hem teruglegt.

Uitverkorene van de Eik (1 eikel + 2 paddenstoelen):
Upgrade 1 van je druïdes naar een oerdruïde. Omdat je maar 1 van elke druïde-oudste mag hebben, mag je deze toverdrank slechts 1x brouwen.

Hart van de Eik (1 bosbes + 2 wortels):
Neem je speciale moetkaart van het Hart van de Eik en voeg hem toe aan je hand. Je mag maar 1 Hart van de Eik-moetkaart hebben, dus mag je deze toverdrank slechts 1x brouwen.

Gedrukt op het spelbord

Donkerwoudtoverdrank

Je mag 1 set per gebruik brouwen:

3 verschillende ingrediënten = 3 OP.

4 verschillende ingrediënten = 5 OP.

5 verschillende ingrediënten = 7 OP.

5. Artefacttegels

Nr	Illustratie	Effect
1		**Maanstenen Halsketting:** Krijg 6 veren. Negeer alle overtollige veren.
2		**Arduinna's Hanger:** Krijg 6 maretakken. Negeer alle overtollige maretakken.
3		**Zak met Runenstenen:** Krijg 6 runen. Negeer alle overtollige runen.
4		**Gedenkplaat van Cernunnos:** Je mag een schepselkaart van het aanbod nemen en hem onmiddellijk spelen. Om deze actie uit te voeren moet je een beschikbare plaats hebben om de kaart te leggen.
5		**Vreemdhoutvormer:** Neem en leg een heiligdomkaart. Om deze actie uit te voeren moet je een beschikbare plaats hebben om de kaart te leggen.
6		**Carnyx:** Voer een willekeurige eikactie gratis uit. Betaal geen grondstoffen.

Nr	Illustratie	Effect
7		**Geweikroon:** Upgrade 1 van je druïdes naar een druïde-oudste. Vervang de gewone druïde zoals je zou doen met een kaartactie.
8		**Gouden Ketel:** Brouw een toverdrank met 1 ingrediënt minder dan vereist. Minimum 1 ingrediënt.
9		**Gouden Sikkel:** Trek 3 ingrediënten uit de kruidenzak.
10		**Cornucopia:** Ruil een aantal van 1 grondstof voor hetzelfde aantal van 1 andere grondstof naar keuze. Je krijgt vervolgens 3 extra van de verworven grondstof (X ruilen voor Y+3).
11		**Ring van de Ziener:** Voer een actie uit op een moetkaart naar keuze die je in deze fase al hebt gespeeld. Je hoeft de kost in grondstoffen niet te betalen of geen nieuwe druïdes te plaatsen.
12		**Schild van Toutatis:** Krijg 2 OP.

6. Schepselkaarten

Schepselkaarten blijven in het spel en kunnen, elke keer ze toepasselijk zijn, worden gebruikt. Als een specifieke fase of actie aangegeven is, mag je de kaart enkel gebruiken in die fase of tijdens die actie.

Nr	Illustratie	Effect
1		**Slúagh na Marbh:** Permanent: Je mag om het even wanneer veren ruilen voor maretakken of runen.
2		**Bodach:** Permanent: Je mag om het even wanneer maretakken ruilen voor veren of runen.
3		**Selkie:** Permanent: Je mag om het even wanneer runen ruilen voor veren of maretakken.
4		**Boggart:** Permanent: Je mag elk willekeurig tempelveld beschouwen als een veld met 1 steen.
5		**Dobhar-Chù:** Permanent: Je mag elk willekeurig tempelveld beschouwen als een veld met 2 stenen.

Nr	Illustratie	Effect
6		**Each-uisge:** Permanent: Je mag elk willekeurig tempelveld beschouwen als een veld met 3 stenen.
7		**Cù-sìth:** Veer-tempelactie: Je mag 1 extra veer betalen om de eikactie uit te voeren bovenop de tempelactie. Geen enkele andere betaling is vereist.
8		**Buggane:** Maretak-tempelactie: Je mag 1 extra maretak betalen om de eikactie uit te voeren bovenop de tempelactie. Geen enkele andere betaling is vereist.
9		**Yan-Gant-Y-Tan:** Rune-tempelactie: Je mag 1 extra rune betalen om de eikactie uit te voeren bovenop de tempelactie. Geen enkele andere betaling is vereist.
10		**Ceiliog Lugus:** Dageraad: Krijg 2 veren.

Nr	Illustratie	Effect
11		**Korrigan:** Dageraad: Krijg 2 maretakken.
12		**Pixie Queen:** Dageraad: Krijg 2 runen.
13		**Aos Sí:** Dageraad: Trek 1 ingrediënt uit de kruidenzak.
14		**Aonbharr:** Zonnewendefestival: Krijg 1 extra grondstof van elke grondstofsoort die je krijgt. Dat kan 1 extra zijn van alle 3 grondstoffen als je ze alle 3 krijgt tijdens het festival.
15		**Bugul Noz:** Zonnewendefestival: Krijg 2 grondstoffen naar keuze (van dezelfde soort), zelfs als je niet mag deelnemen aan het festival.
16		**Caoineag:** Eender welke tempelactie: Betaal 1 grondstof minder.
17		**Clurichaun:** Een toverdrank brouwen: Neem 1 gebruikt ingrediënt naar keuze terug. Je moet het hebben om te betalen, maar je mag het onmiddellijk weer opeisen.
18		**Fear Dearg:** Een toverdrank brouwen: Je mag 2 grondstoffen naar keuze betalen in de plaats van een ingrediënt naar keuze. Je mag dit zo vaak doen als je wil.
19		**Abhartach:** Tijdens je beurt: Je mag 1 ingrediëntfiche betalen om 1 grondstof naar keuze te verkrijgen. Steek de ingrediëntfiche terug in de kruidenzak. Je mag dit zo vaak doen als je wil.
20		**Fear Gorta:** Een schepselkaart nemen: Je mag 2 grondstoffen minder betalen. Geldt niet voor deze kaart.
21		**Cailleach:** Een schepselkaart nemen: In de plaats van een open kaart te nemen, mag je de 6 bovenste schepselkaarten van de stapel bekijken en 1 ervan kiezen. Schud en leg de 5 afgelegde kaarten onderaan de trekstapel. Als je de 6 bovenste kaarten bekijkt, moet je 1 ervan kiezen.
22		**Fuath:** Permanent: Elke druïde mag worden gebruikt voor een speciaal actieveld, zelfs als dat normaal een druïde-oudste vereist.
23		**Groac'h:** Permanent: Je druïde-oudsten mogen altijd op een tempelactieveld worden geplaatst dat door een andere druïde is ingenomen, zonder een tweede druïde naar de wortels van de Eik te sturen (alsof ze een ravenmeester waren).

Nr	Illustratie	Effect
24		**Ghillie Dhu:** Pas en verzamel ingrediënten: Je mag een ingrediënt naar keuze uit de kruidenzak kiezen in plaats van een ingrediënt uit het woud te verzamelen. Als je dat doet, leg je ook 1 ingrediënt naar keuze uit het woud af.
25		**Unicorn:** Pas en verzamel ingrediënten: Je mag ingrediënten verzamelen zonder een passieve druïde naar het woud te sturen. Je hoeft geen beschikbare druïde op de wortels van de Eik te hebben om ingrediënten te verzamelen.
26		**Fachan:** Een menhir bouwen: Betaal 3 grondstoffen naar keuze minder.
27		**Glaistig:** Een heiligdom/menhir nemen: Je mag ook een ingrediënt uit het woud verzamelen zonder een passieve druïde te plaatsen.
28		**Leanan sídhe:** Een druïde rekruteren: Je mag ook een ingrediënt uit het woud verzamelen zonder een passieve druïde te plaatsen.
29		**Tarw Cernunnos:** Een artefact gebruiken: Krijg 1 OP elke keer een artefact wordt geactiveerd (zelfs met Lughs aanraking).
30		**The Unseelie Court:** Je kaartlimietmarkeerder verplaatsen: Betaal 2 grondstoffen minder.
31		**Gancanagh:** Permanent: Zorgt voor 2 extra rustplaatsen voor druïdes wanneer ze tijdens Schemering terug naar huis keren.
32		**The Seelie Court:** 1x onmiddellijk gebruik: Kies een toverdranktegel van de ongebruikte toverdranktegels in de doos en plaats hem op deze kaart voor de rest van het spel. Je bent de enige speler die deze toverdrank mag brouwen.
33		**Pùca:** Permanent: Voegt 2 extra schepselkaartvelden toe. Deze kaart blijft in het spel en blijft 1 veld innemen.
34		**Carw Gwyn:** Eenmalig gebruik: Je verliest 3 OP als je deze kaart neemt. Leg hem af om 6 OP te krijgen. Kan worden gespeeld, maar ook bewaard, en dan tactisch worden gebruikt wanneer gewenst, inclusief gedurende de eindscore.
35		**Ellén Trechend:** 1x onmiddellijk gebruik: Krijg 5 OP. De kaart neemt nog steeds een kaartveld in, maar heeft verder geen effect.