



Mythwind
CHARAKTER-ANLEITUNG
WALDHÜTER



Tag 5 im Tal

Mir gehen hier draußen die Vorräte zur Neige, viel länger kann ich nicht bleiben. Aber ich muss einfach diese Jasminblumen finden. Die Apothekerin braucht sie dringend und ich habe ihr versprochen, sie mitzubringen.

Felle brauche ich auch noch, sonst kann ich mir solche Streifzüge durchs Tal bald nicht mehr leisten. Wie fremd und unwirtlich es hier manchmal auch ist – das Tal ist einfach wunderschön. Ich möchte es nicht mehr missen. An jedem Tag erwartet mich eine neue Überraschung ...



**HIER GEHT'S ZUM
REGELVIDEO:**



Einführung

Als Waldhüter erkundest du das Tal. Dabei stößt du auf Gefahren und sammelst nützliche Dinge für die Leute im Dorf. Bevor du aufbrichst und das Dorf für mehrere Tage verlässt, um die Wildnis zu durchstreifen, bereitest du deine Vorräte in deinem Inventar vor.

SCHWIERIGKEIT ★★☆☆☆

ÜBERSICHT

- ☞ **Dorf:** Als Waldhüter bist du nicht jeden Tag im Dorf. Wenn du es einmal bist, bereitest du deinen nächsten Streifzug vor oder setzt die Waren ein, die du bei deinem letzten Streifzug mitgebracht hast.
- ☞ **Objekte:** Als Waldhüter verwaltest du 2 Bereiche mit Objektkarten – dein Lager mit allen Objekten, die du besitzt, und dein Inventar mit den Objekten, die du auf deinen Streifzug mitnimmst. Auf den doppelseitigen Objektkarten findest du die Ausrüstung, die du zum Überleben in der Wildnis brauchst, und die Waren, die du auf deinen Streifzügen erhältst.
- ☞ **Streifzüge:** Streifzüge sind mehrtägige Ausflüge, die du unternimmst. Sie werden vom Wetter beeinflusst und stecken voller Begegnungen. Auf den Rückseiten der Streifzugkarten findest du Hinweise, die dir bei der Vorbereitung helfen.



Spielmaterial

2 Waldhüter-Tableaus



Waldhüter-Sortierkasten



Waldhüter-Charakterplättchen



Streifzug-Planungsplättchen

10 Fähigkeiten



Waldhüter-Figur



30 Objektkarten mit Ausrüstung und Waren

24 Streifzugkarten

10× Stufe I

8× Stufe II

6× Stufe III



Inventarmarker



Spielaufbau

Spielt ihr zum ersten Mal den Waldhüter, folge dem hier beschriebenen Spielaufbau. Für alle folgenden Partien lies „Spiel fortsetzen“ (S. 39):

1. Sortierkasten:

Lege die zwei Waldhüter-Tableaus und das Waldhüter-Charakterplättchen wie abgebildet in deinen Sortierkasten.



- ## 2. Figur, Münzen und Fähigkeiten:
- Nimm dir deine Figur und 10 Münzen. Lege deine 10 Fähigkeiten so vor dich, dass die Stufen oben sichtbar sind.



- ## 3. Inventarstufe:
- Lege den Inventarmarker auf das Feld ganz links auf der Inventarleiste.



4. **Objektkarten:** Sortiere die Objektkarten nach den 5 verschiedenen Ausrüstungssymbolen auf ihrer Rückseite (Kompass, Axt, Flinte, Falle, Rucksack) und bilde für jede einen Stapel. Die Ausrüstungsseite zeigt nach oben.



5. **Lager:** Lege 1 Kompass, 1 Axt, 1 Flinte und 1 Falle rechts von deinem Sortierkasten ab. Das ist dein **LAGER**. Die Reihenfolge der Karten in deinem Lager spielt keine Rolle.



6. **Streifzugkarten:** Sortiere die Streifzugkarten nach ihrer Stufe (I, II und III) auf der Rückseite, mische sie getrennt und bilde für jede Stufe einen verdeckten Stapel. Lege die Stapel bereit und dein Streifzug-Planungsplättchen offen vor dich.



Grundlagen

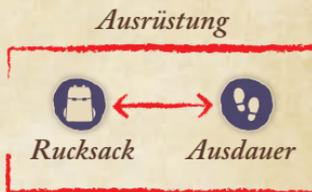
STREIFZÜGE

Anders als die anderen Charaktere verbringst du als Waldhüter viel Zeit außerhalb des Dorfs. Du nutzt im Spielverlauf zwei unterschiedliche **Mittag**-Phasen: Eine, wenn du gerade im Dorf bist, und die andere, wenn du auf einem Streifzug bist.

*Mehr zu diesen **Mittag**-Phasen erfährst du auf Seite 11.*

OBJEKTKARTEN

Bei den meisten Objektkarten ist auf der einen Seite eine **AUSRÜSTUNG** und auf der anderen Seite eine **WARE** abgebildet. Es gibt feste Paare aus Ausrüstung und Waren auf den Vorder- und Rückseiten, wie du in der Abbildung rechts siehst. Die Karten mit dem Rucksack-Symbol auf der Rückseite und dem Ausdauer-Symbol auf der Vorderseite sind eine Ausnahme: Sie zeigen auf beiden Seiten Ausrüstung.



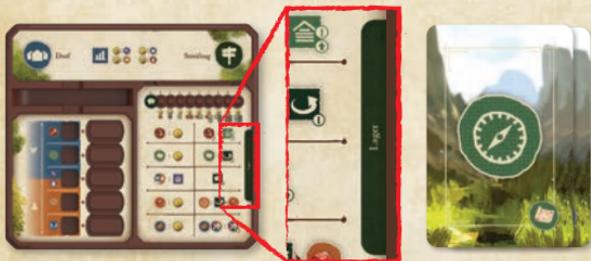
Auf deinen Streifzügen hast du die Möglichkeit, Ausrüstung in deinem Inventar zu nutzen, um die Ware auf der Rückseite zu erhalten. Drehe dazu die Objektkarte um, sodass die Wareseite nach oben zeigt.



Beispiel: Nutzt du eine Axt, um Holz zu erhalten, drehst du die Objektkarte auf die Seite mit dem Holz um.

LAGER UND INVENTAR

In deinem LAGER rechts von deinem Sortierkasten bewahrst du alle Objektkarten auf, die du erhalten hast. Die Anzahl der Objektkarten in deinem Lager ist nicht begrenzt. Achte beim Verwalten deines Lagers immer darauf, dass die richtige Seite der Objektkarten (Ausrüstung oder Ware) nach oben zeigt.



Dein Sortierkasten

Lager



Bevor du auf einen Streifzug gehst, darfst du Ausrüstung aus deinem Lager in dein **INVENTAR** legen, um sie unterwegs zu nutzen. Dein Inventar befindet sich unterhalb von deinem Sortierkasten – lege die Ausrüstung darin immer in einer Reihe aus.



Du darfst nur eine bestimmte Anzahl an Ausrüstung in deinem Inventar auf einen Streifzug mitnehmen. Sie entspricht deiner **INVENTARSTUFE** auf der Inventarleiste in deinem Sortierkasten. Zu Beginn der ersten Partie mit dem Waldhüter hast du eine Inventarstufe von 4. Du darfst also höchstens 4 Objektkarten mit Ausrüstungen auf einen Streifzug mitnehmen.

Inventarstufe



***Beispiel:** Deine Inventarstufe ist 4. Es dürfen höchstens 4 Objektkarten mit Ausrüstungen in deinem Inventar sein, wenn du auf den nächsten Streifzug gehst.*



Spielablauf

Mythwind spielt ihr von Jahreszeit zu Jahreszeit. Jede **JAHRESZEIT** besteht aus mehreren Runden – das sind die **TAGE**. Jeder Tag setzt sich aus 3 Phasen zusammen: **MORGEN**, **MITTAG**, **ABEND**. In diesen Phasen tut ihr bestimmte Dinge allein oder gemeinsam. Die Dorf-Anleitung beschreibt die Schritte, die für euch alle gleich sind.

Zusätzlich darf jeder Charakter in den verschiedenen Phasen besondere Dinge tun, die sich nach seinem Beruf richten. Welche das für den Waldhüter sind, erfährst du auf den folgenden Seiten.

GLEICHZEITIG SPIELEN

Ihr könnt eure Züge gleichzeitig ausführen. Achtet aber immer darauf, dass alle Charaktere die aktuelle Phase abgeschlossen haben, bevor ihr zur nächsten Phase übergeht.

Bei manchen Sachen müsst ihr euch absprechen, bei anderen seid ihr unabhängig.



Unten siehst du eine Übersicht über die 3 Phasen eines Tages für den Waldhüter. Schritte, die ausführlich in der Dorf-Anleitung erklärt werden, erkennst du am . Alle anderen Schritte führst nur du als Waldhüter aus. Sie werden auf den folgenden Seiten erklärt.

Als Waldhüter hast du zwei Mittag-Phasen zur Auswahl. Nutze die Mittag-Phase „Streifzug“, falls du bereits auf einem Streifzug bist oder auf einen Streifzug gehen möchtest. Nutze die Mittag-Phase „Dorf“, falls du nicht auf einem Streifzug bist und eine Dorffraktion und deine Charakteraktion  nutzen möchtest.

PHASE 1: MORGEN

1. Wetter bestimmen 
2. Jahreszeiteffekt 
3. Wettereffekt 
4. Streifzug oder Dorf wählen

PHASE 2: MITTAG – STREIFZUG

1. Streifzug vorbereiten
2. Streifzugkarte aufdecken und Wetter prüfen
3. Erkunden
4. Erkunden beenden

PHASE 2: MITTAG – DORF

1. Dorffaktion 
2. Charakteraktion 
 - Lager füllen
 - Fähigkeit nutzen
 - Objekte nutzen
3. Hilfsaktionen

PHASE 3: ABEND

1. Figur zurücknehmen 
2. Arbeitskräfte anpassen 

Phase 1: Morgen



Als Waldhüter führst du am Morgen nach dem Schritt „Wettereffekt“ einen zusätzlichen Schritt aus.

STREIFZUG ODER DORF WÄHLEN

Überspringe diesen Schritt, falls du bereits auf einem Streifzug bist. Du kannst erst ins Dorf oder auf einen neuen Streifzug gehen, sobald dein aktueller Streifzug beendet ist.

Als Waldhüter entscheidest du dich am Morgen, ob du den Tag im Dorf verbringst oder auf einen Streifzug gehst. Bleibst du im Dorf, stelle deine Figur auf das Feld „Dorf“ auf deinem Charakterplättchen. Gehst du auf einen Streifzug, stelle deine Figur dort stattdessen auf das Feld „Streifzug“.



Stelle deine Figur am Morgen auf eines der beiden Felder, um festzulegen, welche Mittag-Phase du nutzt.

DEIN ERSTER ZUG ALS WALDHÜTER

In eurer ersten Partie mit dem Waldhüter solltest du in deinem ersten Zug auf einen Streifzug gehen.

Phase 2: *Mittag - Streifzug*



Falls du bereits auf einem Streifzug bist oder dich am Morgen entschieden hast, auf einen Streifzug zu gehen, führe die hier beschriebenen Schritte aus.

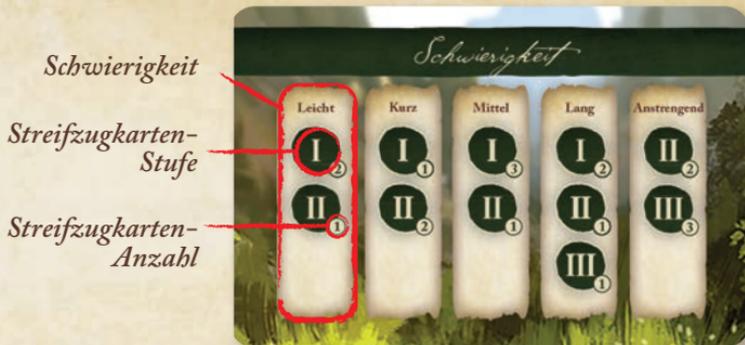
STREIFZUG VORBEREITEN

Überspringe diesen Schritt, falls du gerade auf einem Streifzug bist.

Andernfalls bereitest du so deinen Streifzug vor:

1. SCHWIERIGKEIT WÄHLEN

Wähle die Schwierigkeit deines Streifzugs und nutze dazu das Streifzug-Planungsplättchen, auf dem fünf Schwierigkeiten angegeben sind. Bei jeder Schwierigkeit siehst du, wie viele Streifzugkarten welcher Stufe dich auf deinem Streifzug erwarten.



Beispiel: Auf einem Streifzug der Schwierigkeit „Leicht“ erwarten dich 2 Stufe-I-Streifzugkarten und 1 Stufe-II-Streifzugkarte.

Jede Streifzugkarte steht für eine Etappe deines aktuellen Streifzugs. Du kannst an jedem Tag nur 1 Etappe abschließen – je mehr Karten dein Streifzug hat, desto mehr Tage brauchst du, um ihn abzuschließen. Die Stufe einer Streifzugkarte bestimmt außerdem die Anzahl der Begegnungen in einer Etappe. Auf höheren Stufen erwarten dich bessere Belohnungen, aber auch größere Gefahren, die du nur mit viel Ausrüstung überwinden kannst.

DEIN ERSTER STREIFZUG ALS WALDHÜTER

In eurer ersten Partie mit dem Waldhüter solltest du für deinen ersten Streifzug die Schwierigkeit „Leicht“ wählen.

2. STREIFZUGKARTE AUSLEGEN

Ziehe so viele Karten der entsprechenden Stufen von den Streifzugstapeln wie die gewählte Schwierigkeit vorgibt. Mische dann die Karten, die du gezogen hast, und lege sie verdeckt in einer Reihe vor dir aus.



Für einen Streifzug der Schwierigkeit „Leicht“ legst du 2 Stufe-I-Streifzugkarten und 1 Stufe-II-Streifzugkarte in zufälliger Reihenfolge verdeckt aus.

3. FIGUR PLATZIEREN

Stelle deine Figur über die Streifzugkarte ganz links in der Reihe. Das ist die erste Etappe deines Streifzugs. Deine Figur gibt immer an, bei welcher Streifzugkarte du dich gerade befindest. Hast du eine Etappe abgeschlossen, rückst du die Figur im Verlauf der Tage immer weiter nach rechts vor.



Deine Figur beginnt jeden Streifzug über der Streifzugkarte ganz links in der Reihe.

4. INVENTAR VERWALTEN

Wähle aus, welche Ausrüstung aus deinem Lager du in dein Inventar legen möchtest, um sie auf den Streifzug mitzunehmen. Du darfst beliebige Ausrüstung wählen (auch mehrmals die gleiche), ihre Anzahl ist aber auf deine aktuelle Inventarstufe begrenzt.



Aktuelle Anzahl an Ausrüstung, die du auf deinen nächsten Streifzug mitnehmen darfst.

Hast du dich entschieden, lege die Karten in einer beliebigen Reihenfolge als Reihe in dein Inventar. Du kannst die Karten danach **nicht** mehr umsordieren, außer ein Effekt erlaubt es dir.

***Hinweis:** Karten, die du später auf deinem Streifzug erhältst, zählen nicht zu dieser Begrenzung.*

Jede Objektkarte in deinem Inventar hat eine eindeutige Position, die du von links nach rechts hochzählst (1, 2, 3 ...). Die Position der Objektkarten in deinem Inventar spielt beim Streifzug später eine wichtige Rolle.



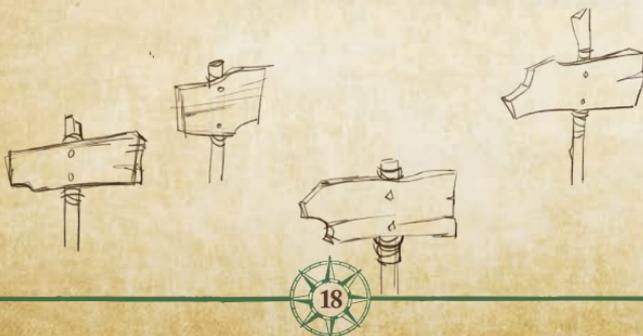
Beispiel: Das ist die Reihe aus Objektkarten in deinem Inventar. Jede Objektkarte hat eine eindeutige Position.

Auf jeder verdeckten Streifzugkarte siehst du unten rechts ein oder mehrere Symbole. Sie sind ein Hinweis darauf, welche Ausrüstung beim Abschließen der Karte hilfreich ist. Richte dich danach, wenn du entscheidest, welche Ausrüstung du auf deinen Streifzug mitnimmst.

Beispiel: Bei dieser Streifzugkarte ist der Kompass eine hilfreiche Ausrüstung.



Hinweis zur Ausrüstung



STREIFZUGKARTE AUFDECKEN UND WETTER PRÜFEN

Drehe die Streifzugkarte um, über der sich deine Figur befindet, falls diese noch verdeckt ist.



Auf der Vorderseite von Streifzugkarten ist oben links ein Wettersymbol abgebildet. Stimmt es mit dem Wetter auf eurer aktuellen Wetterkarte überein, führst du sofort den Wettereffekt auf deiner Streifzugkarte aus. Falls die Streifzugkarte schon offen lag, prüfst du das Wetter trotzdem erst jetzt. *Mehr zu den Effekten des Waldhüters erfährst du auf Seite 34-35.*



Wettersymbol Wettereffekt

Beispiel: Zeigt eure aktuelle Wetterkarte Wolken, darfst du sofort die Position von 2 Objektkarten in deinem Inventar vertauschen.

ERKUNDEN

In diesem Schritt erkundest du die Streifzugkarte, über der sich deine Figur gerade befindet.

Auf jeder Streifzugkarte sind mehrere Spalten abgebildet – das sind die **BEGEGNUNGEN**.

Führe die Begegnungen auf der Streifzugkarte von links nach rechts durch, bis du entweder

alle durchgeführt hast oder erschöpft bist. *Unter „Erkunden beenden“ auf Seite 26 erfährst du mehr dazu.*



Bei jeder Begegnung sind ganz oben Kosten angegeben. Meistens handelt es sich dabei um eine Ausrüstung oder eine Arbeitskraft. Unterhalb der Kosten sind die Effekte der Begegnung angegeben. Genau wie deine Ausrüstung in deinem Inventar haben auch die Begegnungen eine eindeutige Position, die du von links nach rechts hochzählst (1, 2, 3 ...).



Es gibt zwei Arten von Effekten: **VORBEREITUNGSEFFEKTE** und **ERKUNDUNGSEFFEKTE**. Du unterscheidest sie anhand der kleinen Symbole auf der Streifzugkarte:



Vorbereitungseffekte



Erkundungseffekte

Folge diesen Schritten, um eine Begegnung durchzuführen:

I. VORBEREITUNGSEFFEKTE AUSFÜHREN

Sind bei deiner aktuellen Begegnung Vorbereitungseffekte (●) angegeben, führe sie aus, falls du **VORBEREITET** bist.

Du bist vorbereitet, falls du eine Ausrüstung in deinem Inventar hast, die mit den Kosten der aktuellen Begegnung übereinstimmt und diese Ausrüstung auf der Position in deinem Inventar liegt, die mit der Position der aktuellen Begegnung übereinstimmt (*siehe dazu das Beispiel auf der nächsten Seite*).

Wichtig: Eine Ausrüstung, die du für einen Vorbereitungseffekt nutzt, bleibt in deinem Inventar.

Erhältst du durch einen Vorbereitungseffekt Objektkarten, musst du sie immer rechts an die Objektkarten-Reihe in deinem Inventar anlegen.

***Beispiel:** Führst du diese Begegnung durch und bist vorbereitet, erhältst du 1 Kompass.*



Vorbereitungseffekt

BEISPIEL ZU VORBEREITUNGSEFFEKTEN

1. Du führst gerade die dritte Begegnung auf der abgebildeten Streifzugkarte durch. Bei der Begegnung ist ein Vorbereitungseffekt angegeben.



2. Die Begegnung ist auf Position 3 und hat als Kosten 1 Kompass.



1 2 3

3. Du hast einen Kompass in deinem Inventar und er ist ebenfalls auf Position 3.



1



2



3



4

4. *Da sich dein Kompass auf der gleichen Position befindet wie die aktuelle Begegnung mit den Kompass-Kosten, bist du vorbereitet und darfst den Vorbereitungseffekt durchführen.*
5. *Du erhältst 1 Falle und musst sie rechts an die Objektkarten-Reihe in deinem Inventar anlegen. Der Kompass, den du für den Vorbereitungseffekt genutzt hast, bleibt in deinem Inventar.*



2. ERKUNDUNGSEFFEKT AUSFÜHREN

Wähle zuerst, ob du die Kosten der Begegnung bezahlen möchtest. Führe danach die Erkundungseffekte aus:

- ✓ **Bezahlt:** Hast du die Kosten der Begegnung in diesem Schritt bezahlt, führe alle Erkundungseffekte mit dem „Bezahlt“-Symbol in beliebiger Reihenfolge aus.
- ✗ **Nicht bezahlt:** Hast du die Kosten der Begegnung in diesem Schritt nicht bezahlt, führe alle Erkundungseffekte mit dem „Nicht bezahlt“-Symbol in beliebiger Reihenfolge aus.

Mehr zu den Effekten auf Streifzugkarten erfährst du auf Seite 34–35.

KOSTEN EINER BEGEGNUNG ZAHLEN

Begegnungen haben als Kosten eine Ausrüstung oder eine Arbeitskraft.

Ausrüstung als Kosten

Wirf die entsprechende Ausrüstung aus deinem Inventar ab, um die Kosten zu zahlen. Schiebe danach alle Objektkarten in der Reihe deines Inventars nach links, um Lücken zu füllen. Dadurch kann sich ihre Position ändern.



Beispiel: *Wirfst du den Kompass ab, musst du die Axt nach links auf Position 3 in deinem Inventar schieben.*

Ausnahme: Erhältst du durch einen der Erkundungseffekte die Ware, die zu deiner bezahlten Ausrüstung passt, wirf die Objektkarte mit der Ausrüstung nicht ab, sondern drehe sie in deinem Inventar auf die Wareseite um. In diesem Fall verändert sich die Position der Objektkarten in deinem Inventar nicht.



***Beispiel:** Du zahlst bei der 2. Begegnung auf der unten abgebildeten Streifzugkarte 1 Kompass, um 1 Landkarte zu erhalten. Du wirfst die Objektkarte mit dem Kompass nicht ab, sondern drehst sie auf die Seite mit der Landkarte um.*

Arbeitskraft als Kosten

Nimm 1 entsprechenden Würfel (Waldgeist oder Dorfleute) aus deinem Würfelbereich und senke seine Stärke. Lege den Würfel anschließend mit der neuen Augenzahl auf die aktuelle Streifzugkarte.



***Beispiel:** Um die Kosten der ersten Begegnung zu zahlen, senkst du die Stärke von 1 Waldgeist-Würfel und legst ihn auf die aktuelle Streifzugkarte.*

ERKUNDEN BEENDEN

Mit diesem Schritt endet dein Mittag. Du ruhst dich aus, bist erschöpft oder hast deinen Streifzug abgeschlossen:

ERSCHÖPFT

Hast du keine Karten mehr in deinem Inventar, musst aber eine Karte daraus abwerfen, bist du **ERSCHÖPFT**.

Falls du erschöpft bist, war dein aktueller Streifzug nicht erfolgreich. Stelle deine Figur auf das Feld „Dorf“ oben links in deinem Sortierkasten. Mische anschließend alle Streifzugkarten wieder verdeckt in die entsprechenden Streifzugstapel.

AUSRUHEN

Hast du alle Begegnungen auf deiner aktuellen Streifzugkarte durchgeführt, ohne erschöpft zu sein, ruhst du dich bis zum Abend aus. Bewege deine Figur nach rechts zur nächsten Streifzugkarte – diese Etappe erwartet dich am nächsten Tag. Stand deine Figur bereits über der letzten Karte, ist dein Streifzug abgeschlossen (siehe S. 27).



Beispiel: Du hast alle Begegnungen auf der Streifzugkarte links durchgeführt, ohne erschöpft zu sein. Nun bewegst du deine Figur zur nächsten Etappe deines Streifzugs.

STREIFZUG ABGESCHLOSSEN

Hast du alle Begegnungen auf der letzten Streifzugkarte deines Streifzugs durchgeführt, ohne erschöpft zu sein, ist er abgeschlossen. Lege alle Objektkarten aus deinem Inventar in dein Lager und stelle deine Figur auf das Feld „Dorf“ oben links in deinem Sortierkasten. Mische anschließend alle Streifzugkarten wieder verdeckt in die entsprechenden Streifzugstapel.

***Hinweis:** Falls Würfel auf einer Streifzugkarte liegen, lege sie unverändert neben die Karte. Behandle sie am Abend beim Schritt „Arbeitskräfte anpassen“ wie deine anderen Würfel.*

Phase 2: Mittag - Dorf

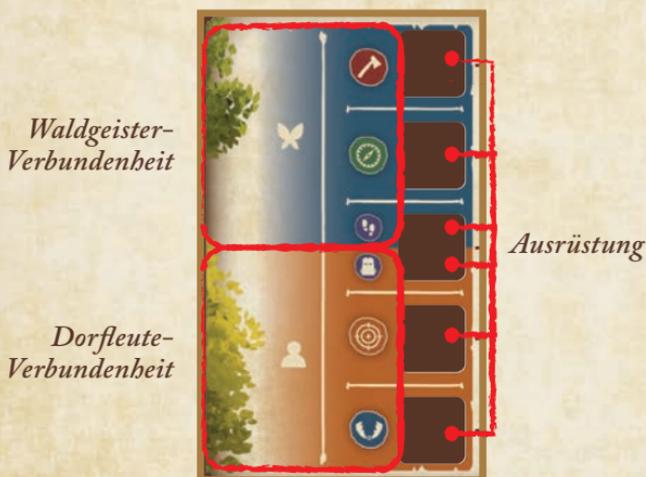


Hast du dich am Morgen entschieden, im Dorf zu bleiben, nutzt du am Mittag erst deine **DORFAKTION** und anschließend deine **CHARAKTERAKTION** . Sie umfasst die Schritte „Lager füllen“, „Fähigkeit nutzen“ und „Objekte nutzen“, die du der Reihe nach ausführst. Danach darfst du beliebig viele **HILFSAKTIONEN** nutzen.

LAGER FÜLLEN

In diesem Schritt darfst du 1 Ausrüstung erhalten und in dein Lager legen. **Wähle 1 der sechs Ausrüstungen**, die links in deinem Sortierkasten abgebildet sind. Jede Ausrüstung ist entweder mit den Waldgeistern oder Dorfleuten verbunden. Das erkennst du am blauen oder orangen Hintergrund und dem Waldgeister- oder Dorfleute-Symbol auf der linken Seite.

Deine Verbundenheit (*siehe Dorf-Anleitung, S. 21*) bestimmt, welche der sechs Ausrüstungen du wählen darfst. Bist du mit den Waldgeistern verbunden, darfst du eine der oberen drei Ausrüstungen wählen. Bist du mit den Dorfleuten verbunden, darfst du eine der unteren drei Ausrüstungen wählen.



Beispiel: Du hast an diesem Tag eine Dorfaktion gewählt, durch die du mit den Waldgeistern verbunden bist. Nun darfst du entweder eine Axt, einen Kompass oder Ausdauer als Ausrüstung wählen.

Nimm dir die gewählte Ausrüstung vom entsprechenden Stapel und lege sie in dein Lager.

FÄHIGKEIT NUTZEN

In diesem Schritt nutzt du die Fähigkeit rechts neben der Ausrüstung, die du in diesem Zug gewählt hast.



Beispiel: Du hast in diesem Zug einen Kompass als Ausrüstung gewählt, also darfst du die Fähigkeit „Gut vorbereitet“ nutzen, die rechts daneben liegt.

Du darfst auch darauf verzichten, die Fähigkeit zu nutzen. Deine Fähigkeiten schaltest du im Laufe des Spiels frei. *Alle Fähigkeiten werden ab S. 36 erklärt.*

OBJEKTE NUTZEN

In diesem Schritt darfst du deine Waren und Ausrüstungen verkaufen oder einsetzen, um Münzen zu erhalten oder andere Effekte zu nutzen. Nimm Objekte, die du verkaufst oder einsetzt, aus deinem Lager und lege sie mit der Ausrüstungsseite auf die entsprechenden Stapel zurück.

Du darfst in diesem Schritt bis zu 2 unterschiedliche Effekte je 1× nutzen. Welche das sind, entscheidet sich durch die Ausrüstung, die du im Schritt „Lager füllen“ gewählt hast. Diese Effekte sind in deinem Sortierkasten in der gleichen Reihe abgebildet wie die Ausrüstung, die du gewählt hast.



Beispiel: Du hast im Schritt „Lager füllen“ den Kompass gewählt. Nun darfst du einen oder beide Effekte in der Kompass-Reihe je 1× nutzen.

AXT

-  :  Verkaufe beliebig viel Holz für je 2 Münzen.
-  :  Setze einmalig 2 Holz ein, um genau 1 Gebäude in der Baureihe 1 Feld nach oben zu schieben.

KOMPASS

-  :  Verkaufe beliebig viele Landkarten für je 5 Münzen.
-  :  Setze 1 Landkarte ein, um 1 beliebige Stufe-I-Streifzugkarte vom Stapel aufzudecken. Mische sie anschließend offen in den Stapel. Ziehst du im Schritt „Streifzug vorbereiten“ eine offene Karte vom Stapel, lege sie offen als Etappe an deinen Streifzug.

RUCKSACK ODER AUSDAUER

-  :  Haben alle Charaktere ihre Dorfaktion gewählt, senke die Stärke von 1 angeworbenen Arbeitskraft (in deinem Würfelbereich), um den -Gebäudeeffekt eines freien Gebäudes zu nutzen. Das Verbundensymbol auf dem Gebäude muss mit der Arbeitskraft übereinstimmen, deren Stärke du gesenkt hast. Lege ihren Würfel mit der neuen Augenzahl auf das



Gebäude, dessen Effekt du nutzt. Am Abend behandelst du deine Arbeitskraft auf diesem Feld beim Schritt „Arbeitskräfte anpassen“ wie deine anderen Würfel (siehe S. 32 der Dorf-Anleitung).

-  Zahle die unter dem nächsten Feld rechts auf der Inventarleiste angegebenen Kosten, um deinen Inventarmarker 1 Feld nach rechts vorzurücken.



Beispiel: Um deinen Inventarmarker auf das vierte Feld der Inventarleiste vorzurücken, musst du 7 Münzen und 1 Landkarte zahlen.

FLINTE



Verkaufe beliebig viel Fleisch für je 3 Münzen.



Setze 1 Flinte ein und decke die oberste Karte des Stufe-I-Streifzugstapels auf, falls sie noch verdeckt liegt. Für jedes Fleisch-Symbol, das als Effekt auf der Streifzugkarte abgebildet ist, erhältst du 1 Fleisch in dein Lager. Mische die Karte anschließend verdeckt in den Streifzugstapel.

FALLE



Verkaufe beliebig viele Felle für je 4 Münzen.



Setze 1 Fell und 1 beliebige Ausrüstung ein, um 2 beliebige Ausrüstungen zu erhalten.

HILFSAKTIONEN

Dein Tableau zeigt 5 Plätze für Würfel. Das sind die Hilfsaktionen, die du mit deinen Arbeitskräften nutzen kannst. Du kannst mit ihnen den Schritt „Lager füllen“ (siehe S. 27) ausführen und die entsprechende Ausrüstung erhalten.

Für die 3 oberen benötigst du jeweils einen Waldgeist-Würfel, für die 3 unteren benötigst du jeweils einen Dorfleute-Würfel.

Du darfst beliebig viele deiner angeworbenen Arbeitskräfte in deinem Würfelbereich für diese Hilfsaktionen nutzen, aber nur 1 Würfel pro Hilfsaktion einsetzen.

Wähle 1 Arbeitskraft aus deinem Würfelbereich, **senke ihre Stärke** und lege sie zu der Hilfsaktion, die du nutzen möchtest.

Nutze anschließend diese Aktion.



Waldgeist-Aktionen

*Waldgeist- oder
Dorfleute-Aktion*

Dorfleute-Aktionen

*Arbeitskraft aus
dem Würfelbereich
nehmen*

Stärke senken

*Zu einer passenden
Hilfsaktion legen*



Hilfsaktion



***Beispiel:** Legst du deinen Waldgeist-Würfel hierhin, darfst du 1 Kompass erhalten und in dein Lager legen.*

Phase 3: Abend

Als Waldhüter führst du in der Phase „Abend“ keine zusätzlichen Schritte aus.

Wichtig: Nimm deine Figur nur zurück, falls sie auf dem Spielplan steht, **nicht**, falls du auf einem Streifzug bist.

Ende der Jahreszeit

Am Ende der Jahreszeit führst du als Waldhüter keine besonderen Schritte aus.



Effekte des Waldhüters

In diesem Abschnitt erfährst du mehr über die Effekte, die auf den Streifzugkarten abgebildet sind.



Schaden: Wirf 1 beliebige Objektkarte aus deinem Inventar ab und lege sie mit der Ausrüstungsseite zurück auf den entsprechenden Stapel.

Hinweis: Hast du keine Objektkarte in deinem Inventar, bist du erschöpft (siehe dazu S. 26).



Ware verlieren: Wirf 1 beliebige Ware aus deinem Inventar ab, falls möglich, und lege diese Karte mit der Ausrüstungsseite zurück auf den entsprechenden Stapel.

Hinweis: Kannst du keine Ware aus deinem Inventar nehmen, und hast du keine Objektkarte in deinem Inventar, bist du erschöpft (siehe dazu S. 26).



Etappe entfernen: Entferne die letzte Streifzugkarte ganz rechts in deinem Streifzug, lege sie verdeckt auf den entsprechenden Stapel und mische diesen. Ignoriere diesen Effekt, falls deine Figur über dieser letzten Streifzugkarte steht.



Etappe hinzufügen: Lege eine weitere Streifzugkarte verdeckt rechts an deinen Streifzug an. Das Symbol des Effekts gibt an, welche Stufe sie haben muss.



Abzweigung: Sieh nach, welche Stufe die Streifzugkarten haben, die dich auf deinem Streifzug noch erwarten (ignoriere dabei die aktuelle Streifzugkarte). Ziehe genau so viele Streifzugkarten der entsprechenden Stufen, mische sie und lege mit ihnen verdeckt eine alternative Reihe aus. Wähle anschließend eine der beiden Reihen aus, der du folgen möchtest. Lege die Streifzugkarten, die du nicht gewählt hast, verdeckt zurück auf die entsprechenden Stapel und mische diese.

-  **Vorräte auffüllen:** Tausche beliebig viele Objektkarten aus deinem Inventar mit genau so vielen Objektkarten aus deinem Lager aus.
-  **Neu ordnen:** Du darfst die Position von 2 Objektkarten in deinem Inventar vertauschen.
-  **Auskundschaften:** Decke die nächste Streifzugkarte in deinem Streifzug auf, falls möglich.
-  **Ausrüstung herstellen:** Du darfst 2 beliebige Ausrüstungen aus deinem Inventar zurück auf die entsprechenden Stapel legen und dafür 1 beliebige Ausrüstung in dein Inventar erhalten. Du darfst sie an eine beliebige Position legen.

Fähigkeiten

Wie in der Dorf-Anleitung erklärt, kannst du im Laufe des Spiels Fähigkeiten freischalten und musst dafür ihre Kosten bezahlen. Als Waldhüter musst du eine bestimmte Anzahl Münzen und Objekte zahlen.

Die Fähigkeiten haben 3 Stufen. Fähigkeiten der Stufe II und III kannst du nur freischalten, falls 1 der beiden darauf abgebildeten Waldgeister im Spiel ist – das passiert im Laufe des Spiels durch Ereigniskarten.

Hast du die Kosten bezahlt, drehe die Fähigkeit auf die Rückseite und lege sie an einen beliebigen freien Platz für Fähigkeiten in deinem Sortierkasten.

Beispiel: Einer der beiden oben abgebildeten Waldgeister muss im Spiel sein, damit du die Fähigkeit „Ortskenntnis“ freischalten darfst.



Dazu musst du 10 Münzen, 1 Landkarte und 1 Holz zahlen.

Schaltest du eine neue Fähigkeit frei, darfst du alle deine bisher freigeschalteten Fähigkeiten neu verteilen.

Möchtest du eine Fähigkeit freischalten, hast aber keinen Platz mehr in deinem Sortierkasten, musst du zuerst eine deiner aktuellen Fähigkeiten entfernen. Lege diese zurück in deinen Vorrat, du darfst sie später erneut freischalten.

Übersicht: Fähigkeiten

Als Waldhüter hast du zusätzlich zu den normalen Fähigkeiten auch solche, die du nur durch Arbeitskräfte nutzen kannst, falls du gerade auf einem Streifzug bist (z. B. die Fähigkeit „Bauvorhaben“).

STUFE I

- 🌿 **Gut vorbereitet:** Decke 1 beliebige Stufe-I-Streifzugkarte vom Stapel auf. Mische die Karte offen in den Stapel.
- 🌿 **Bauvorhaben:** Während eines Streifzugs: Senke die Stärke von 1 deiner angeworbenen Waldgeist-Würfel und lege ihn in den Platz für den Würfel neben dieser Fähigkeit. Nutze den 🏠-Gebäudeeffekt eines freien Gebäudes mit Waldgeist-Verbundenheit.

- ☞ **Auftragsarbeit:** Während eines Streifzugs: Senke die Stärke von 1 deiner angeworbenen Dorfleute-Würfel und lege ihn in den Platz für den Würfel neben dieser Fähigkeit. Nutze den 🏠-Gebäudeeffekt eines freien Gebäudes mit Dorfleute-Verbundenheit.
- ☞ **Freundschaft:** Zahle 1 Münze, um die Stärke von 1 deiner angeworbenen Arbeitskräfte zu erhöhen.

STUFE II

- ☞ **Nachschub:** Während eines Streifzugs: Senke die Stärke von 1 deiner angeworbenen Dorfleute-Würfel und lege ihn in den Platz für den Würfel neben dieser Fähigkeit. Lege 1 Flinte oder 1 Falle aus deinem Lager ganz rechts in dein Inventar.
- ☞ **Improvisieren:** Während eines Streifzugs: Senke die Stärke von 1 deiner angeworbenen Waldgeist-Würfel und lege ihn in den Platz für den Würfel neben dieser Fähigkeit. Lege 1 Kompass oder 1 Axt aus deinem Lager ganz rechts in dein Inventar.
- ☞ **Ortskenntnis:** Decke 1 beliebige Stufe-II-Streifzugkarte vom Stapel auf. Mische die Karte offen zurück in den Stapel.

STUFE III

- ☞ **Preiserhöhung:** Beim Verkauf von Holz, Landkarten, Fleisch und Fell erhältst du jeweils 1 Münze mehr. Wende diese Fähigkeit automatisch bei allen Verkäufen an.
- ☞ **Handelsglück:** Verkaufe 1 Fleisch und 1 Fell für insgesamt 15 Münzen.
- ☞ **Im Tal zuhause:** Decke 1 beliebige Stufe-III-Streifzugkarte vom Stapel auf. Mische die Karte offen zurück in den Stapel.

Spielstand speichern

Um deinen Spielstand als Waldhüter zu speichern, führe die folgenden Schritte aus.



1. Lege deine Figur in die Schachtel.
2. Nimm das rechte Tableau aus deinem Sortierkasten und lege die Objektkarten aus deinem Lager in das obere Fach darunter.
3. Falls du auf einem Streifzug bist: Mische alle Streifzugkarten links von deiner aktiven Streifzugkarte verdeckt in die entsprechenden Streifzugstapel. Lege die aktive Streifzugkarte ganz links in deinem Streifzug in das Fach unten und alle darauffolgenden Streifzugkarten der Reihe nach verdeckt obendrauf. Lege dann die Objektkarte ganz links in deinem Inventar auf die Streifzugkarte und alle darauffolgenden Objektkarten der Reihe nach obendrauf. Drehe sie dabei nicht um. Lege dann das rechte Tableau wieder obendrauf.

4. Nimm dein Charakterplättchen aus deinem Sortierkasten und lege deine Münzen sowie die Streifzugstapel und Objektkartenstapel in die Fächer darunter. Lege dein Charakterplättchen wieder obendrauf.
5. Nimm das linke Tableau aus deinem Sortierkasten und lege alle Fähigkeiten, die du gerade nicht freigeschaltet hast, in das Fach darunter. Lege dann das linke Tableau wieder obendrauf.
6. Lege den Deckel auf deinen Sortierkasten, damit nichts verrutscht.

Spiel fortsetzen

Um das Spiel mit dem Waldhüter fortzusetzen, führe die folgenden Schritte aus.

1. Nimm deine Figur aus der Schachtel.
2. Nimm deinen Fähigkeiten-Vorrat, deine Münzen, die Streifzugstapel und die Objektkartenstapel aus deinem Sortierkasten.
3. Lege die Objektkarten für dein Lager wieder in dein Lager.
4. Lege die Objektkarten für dein Inventar wieder in dein Inventar. Achte dabei auf die richtige Reihenfolge: Die unterste Karte im Fach liegt auf Position 1.
5. Lege die Streifzugkarten deines aktuellen Streifzugs aus. Achte dabei auf die richtige Reihenfolge: Die unterste Karte im Fach liegt ganz links.

WALDHÜTER

 Holz	 Axt	 Schaden
 Fleisch	 Flinte	 Abzweigung
 Landkarte	 Kompass	 Vorräte auffüllen
 Fell	 Falle	 Ware verlieren
 Ausdauer	 Rucksack	 Neu ordnen
 Bezahlter Effekt		 Aufdecken
 Nicht bezahlter Effekt		 Inventarmarker
 Vorbereitungseffekt		 Etappe entfernen
 Beliebige Ausrüstung		 Etappe hinzufügen
 Ausrüstung herstellen		 Auskundschaften

SPIELABLAUF

PHASE 1: MORGEN

1. Wetter bestimmen 
2. Jahreszeiteffekt 
3. Wettereffekt 
4. Streifzug oder Dorf wählen

PHASE 2: MITTAG – STREIFZUG

1. Streifzug vorbereiten
2. Streifzugkarte aufdecken und Wetter prüfen
3. Erkunden
4. Erkunden beenden

PHASE 2: MITTAG – DORF

1. Dorffaktion 
2. Charakteraktion 
 - Lager füllen
 - Fähigkeit nutzen
 - Objekte nutzen
3. Hilfsaktionen

PHASE 3: ABEND

1. Figur zurücknehmen 
2. Arbeitskräfte anpassen 

Alle Schritte mit  daneben werden in der Dorf-Anleitung erklärt.