

Durch den tiefen Wald

für 2 – 4 Spieler ab 10 Jahren
Spieldauer: ca. 60 Min.

von Bettina Katzenberger, Thomas-Mann-Weg 9, 74336 Brackenheim
Tel.: 07135 15613 / bettina@mibcat.de

Finde einen Weg durch den tiefen Wald, überwinde Hindernisse, kämpfe gegen Felsmonster und gewinne Goldschätze und Vorteile. Sets deiner gesammelten Kärtchen werden am Spielende in pures Gold verwandelt.

SPIELMATERIAL

4 Spielpläne in 4 Spielerfarben, 4 x 36 Kärtchen (in Spielerfarbe), 120 blaue Markierungssteine, 60 Goldmünzen (Wert 1, 5, 10, 20), 40 Stärketränke, 40 Bücher, 6 Würfel, 9 Felsmonsterkarten, 8 Spielfiguren, 39 Ressourcenstreifen, 1 Ressourcen-Markt, 1 Bonuskarte, 4 Nebel-Marker, 1 Startmarker, 1 Spielübersicht, 4 kleine Spielerübersichten, 1 Spielregel

SPIELZIEL

Finde einen Weg durch den tiefen Wald, decke verdeckte Kärtchen auf und markiere deinen Weg mit leuchtend blauen Steinchen. Finde Schwerter und entdecke Hindernisse wie Dickichte, verschlossene Tore und Wächter. Mit den Ressourcen vom Ressourcenmarkt kannst du Schwerter einsammeln und Hindernisse überwinden. Sets aus drei gleichen oder drei verschiedenen Hindernis-Kärtchen werden bei Spielende in Gold verwandelt. Du kannst in der Nähe der Felsen gegen Felsmonster kämpfen. Jedes eingesammelte Schwert gewährt dir einen Kampfwürfel. Besiege Felsmonster für Goldschätze und/oder Vorteile. Nach 10 Runden setzt der Nebel ein, der mit jeder weiteren Runde nach oben wandert. Das Spiel endet mit der 15. Runde oder früher, wenn eine Spielfigur über die obere Mauer des Spielplans gezogen wird. Wer am Schluss das meiste Gold hat, gewinnt das Spiel.



VORBEREITUNG

Bei 2 Spielern entfernst du 2, bei 3 Spielern 1 Felsmonsterkarte(n) der Stärke 20 und legst diese zurück in die Schachtel. Die restlichen Felsmonsterkarten (A) legst du nebeneinander in die Mitte des Tisches, ebenso die 6 Würfel (B), die Nebel-Marker (C), die Bonuskarte (D) und die Spielübersicht (E).

Daneben legst du den Ressourcen-Markt (F) und zwar so, dass alle gut darauf zugreifen können.

Bei 2 Spielern werden alle Ressourcen-Streifen aussortiert, die mit einer 2 gekennzeichnet sind. Bei 4 Spielern die, die mit einer 4 gekennzeichnet sind. Diese kommen zurück in die Schachtel.

Die übrigen Ressourcen-Streifen mischst du verdeckt und gibst allen jeweils 3 Streifen (G). Alle halten diese verdeckt und geheim. Mit den übrigen Streifen wird ein verdeckter Nachziehstapel (H) gebildet.

Neben den Ressourcen-Markt legst du in getrennten Häufchen den allgemeinen Vorrat an Stärketränken, Büchern, Goldmünzen und Markierungssteinen (I).

Im Spiel zu zweit und dritt legst du einen Nebelmarker auf das graue Eckrandfeld des Ressourcenmarktes (J).

Du wählst eine Farbe und nimmst dir 1 Spielplan (K), 1 Spielerübersicht (L), 2 Spielfiguren (M) sowie die 36 Kärtchen (N) in deiner Farbe.

Du drehst deine Kärtchen auf ihre Rückseite und mischst diese vorsichtig. Die Kärtchen mit einem Punkt + Ring (O) legst du offen neben deinen Spielplan. Die Kärtchen mit einem Punkt auf der Rückseite (P), legst du oberhalb der unteren Mauer auf die unterste Wald-Reihe deines Spielplans und deckst sie auf. Alle anderen Kärtchen legst du verdeckt auf alle anderen Wald-Felder deines Spielplans, die 2 Felder mit Felsen (Q) bleiben frei.

Nun stellst du 1 deiner Spielfiguren neben den Ressourcen-Markt und deine andere Spielfigur unter die untere Mauer deines Spielplans. Auf welchem Mauerfeld (R) du mit deiner Spielfigur starten möchtest, entscheidest du direkt vor Beginn deines 1. Zuges.

Du erhältst zu Spielbeginn: 1 Stärketränke, 1 Goldmünze, 1 Buch und 1 Markierungsstein (S) vom allgemeinen Vorrat.

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Wer zuletzt im Wald war, erhält den Startmarker und darf anfangen. Der Startmarker (T) wird nicht weitergereicht, erinnert aber später daran, die Nebel-Marker weiterzuziehen.

Prototyp

Im Prototyp sind Waldfelder und Waldkärtchen weiß. Auf den Kärtchen werden folgende Symbole für die Hindernisse verwendet:



Wächter



Tor



Dickicht

SPIELABLAUF

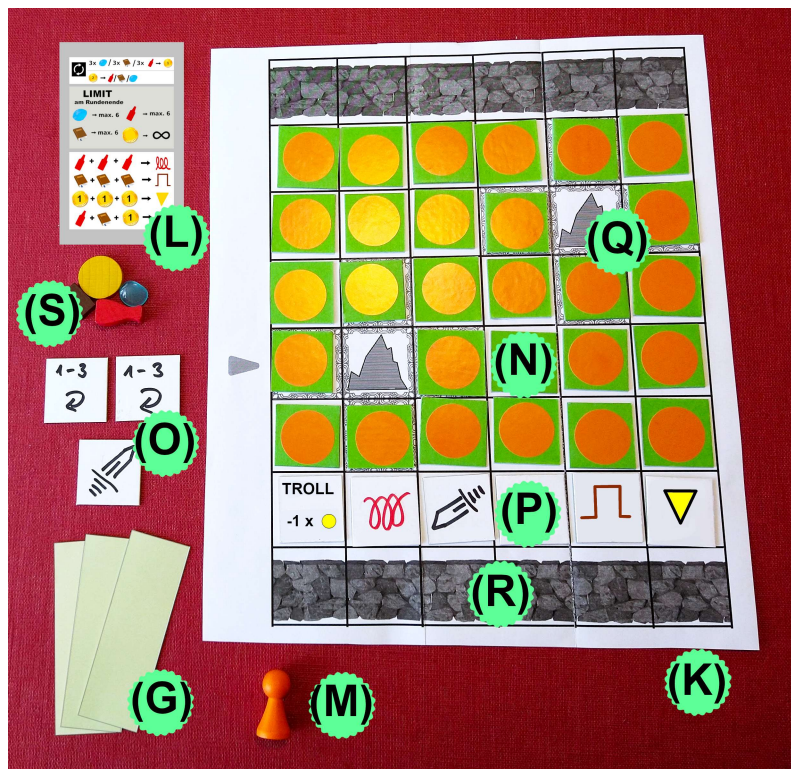
Dein Ziel ist es mit deiner Spielfigur vom unteren Rand deines Spielplans zum oberen Rand zu gelangen. Dabei deckst du Kärtchen auf, überwindest Hindernisse und kämpfst gegen Felsmonster. Hindernis-Kärtchen und einige Felsmonster bringen dir bei Spielende Gold. Wer am Schluss das meiste Gold besitzt, gewinnt.

Wenn du zugedeckte Kärtchen aufdecken darfst, musst du dies tun. Du kannst dies zu Beginn, während oder am Ende deines Zuges tun.

Wenn du an der Reihe bist, legst du zu Beginn deines Zuges einen Streifen auf den Ressourcen-Markt, stellst deine kleine Spielfigur auf ein freies Randfeld des Ressourcen-Marktes und nimmst dir die entsprechenden Ressourcen, die in dieser Reihe abgebildet sind, vom allgemeinen Vorrat. Du ziehst 1 Streifen vom Nachziehstapel nach.

Nun darfst du deine Spielfigur auf dem Spielplan mehrmals 1 Feld weiterziehen. Doch Dickichte, Tore und Wächter können dir den Weg versperren.

Um diese Hindernisse zu überwinden, musst du deine erhaltenen Ressourcen einsetzen. Du gibst die geforderten Ressourcen zurück zum allgemeinen Vorrat, nimmst das entsprechende Kärtchen vom Spielplan, legst es vor dir ab, ziehst deine Spielfigur auf das Feld, auf dem das Hindernis-Kärtchen lag und legst einen Markierungsstein auf das Feld, von dem deine Spielfigur kam.



Dein Spielzug endet, wenn du deine Spielfigur nicht mehr weiterziehen darfst oder willst oder nicht mehr weiterziehen kannst, da du nicht mehr genügend Ressourcen besitzt.

Auch findet man im tiefen Wald Schwerter, Trolle und Felsen.

Liegt auf dem Feld neben deiner Spielfigur ein Troll, so greift er dich an und du musst ihn zuerst mit 1 Goldmünze besänftigen, bevor du mit deiner Spielfigur ziehen oder gegen ein Felsmonster kämpfen darfst. Du darfst einen Troll aus einer vorherigen Runde auf einen fremden Spielplan legen und erhältst dafür 2 gleiche Ressourcen außer Gold.

Du kannst ein Schwert einsammeln, indem du die geforderten Ressourcen zum allgemeinen Vorrat zurücklegst, deine Spielfigur auf das nun freie Waldfeld ziehst und einen Markierungsstein hinter dich legst.

Im tiefen Wald bewachen Felsmonster riesige Goldschätze. Steht deine Spielfigur neben oder auf einem Felsen, kannst du gegen ein Felsmonster kämpfen. Dafür musst du zuvor Schwert-Kärtchen gesammelt haben, da diese dir jeweils 1 Kampfwürfel gewähren. Gewinnst du gegen das Felsmonster, bekommst du dessen Goldschatz und/oder dessen Vorteil.

Du darfst 2x im Spiel bis zu 3 Felder auf deinem Weg zurückgehen. Dabei sammelst du die gelegten Markierungssteine wieder ein und legst sie vor dir ab.

Nach 10 Runden setzt der Nebel ein. Nachdem der Nebel eingesetzt hat, werden noch maximal 5 weitere Runden gespielt. Das Spiel endet früher, wenn die erste Spielfigur über die obere Mauer des Spielplans gezogen wird und alle anderen noch 1x am Zug sind.

Schließlich werden Kärtchen und Ressourcen in Gold umgewandelt. Außerdem gibt es einen Bonus für das Verlassen des tiefen Waldes und für den längsten Weg. Gewonnen hat, wer nun das meiste Gold besitzt.

Kärtchen aufdecken

Ausgehend von deiner Spielfigur darfst du immer waagrecht und senkrecht (in Blickrichtung) so lange Kärtchen derselben Reihe und Spalte aufdecken, bis auf dem aufgedeckten Kärtchen oder Feld etwas abgebildet ist. Das kann ein Felsen, ein Dickicht, ein Tor, ein Wächter, ein Troll oder ein Schwert sein. (Prototyp: alle weißen Felder und alle weißen Kärtchen sind Wald.)

Hast du ein Wald-Kärtchen aufgedeckt, lässt du es aufgedeckt liegen und deckst nun das Kärtchen in dieser Spalte bzw. Reihe dahinter auf.

Wird im Laufe des Spiels ein Kärtchen entfernt und das Wald-Feld darunter sichtbar, darfst du ebenfalls ein noch zugedecktes Kärtchen in derselben Spalte bzw. Reihe dahinter aufdecken.

Sobald du ein Kärtchen aufdecken darfst, musst du dieses aufdecken. Das kann jederzeit in deinem Zug passieren.

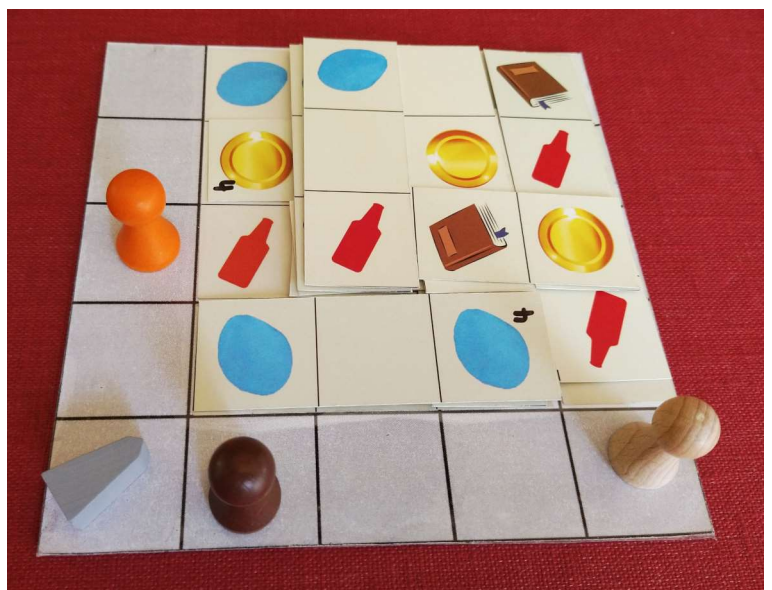
Ressourcen-Markt

Der Ressourcen-Markt besteht aus einem Gitter mit 4x4 Ressourcen-Feldern sowie insgesamt 9 Randfeldern an zwei Seiten.

Zu Beginn deines Zuges legst du 1 von deinen 3 Ressourcenstreifen deiner Hand auf das 4x4-Feld. Du legst den Ressourcenstreifen so, dass er passend zum Gitter liegt und an keiner Stelle überragt. Liegen auf dem 4x4-Feld bereits Ressourcenstreifen, legst du deinen vorsichtig darüber.

Dann stellst du deine Spielfigur auf ein freies Randfeld. Dabei ist es unerheblich, wohin du zuvor deinen Streifen gelegt hast. Steht deine Spielfigur bereits auf einem Randfeld, musst du sie versetzen.

Deine Spielfigur steht nun direkt angrenzend an eine Reihe bzw. Spalte und du darfst dir jetzt alle Ressourcen, die in dieser Reihe bzw. Spalte zu sehen sind, vom Vorrat nehmen.



Nur im Spiel zu viert ist auch das Eckrandfeld verfügbar. Stellst du deine Spielfigur auf das Eckfeld, so nimmst du dir alle Ressourcen auf der Diagonalen der 4x4 Fläche, ausgehend von deiner Spielfigur.

Erhaltene Ressourcen legst du offen und für alle sichtbar vor dir ab. Dann ziehst du einen neuen Streifen vom Nachziehstapel.

Falls du beim Legen deines Streifens die bereits gelegten Streifen so stark verschiebst, dass ein Zurückschieben nicht mehr möglich ist, werden alle bereits gelegten Streifen und Spielfiguren entfernt. Diese Streifen werden zunächst beiseite gelegt und kommen dann, wenn ein neuer Nachziehstapel gebildet wird, dazu. Du bekommst in dieser Runde leider keine Ressourcen.

Ressourcen-Limit

Erst am **Ende deines Zuges** gilt folgendes Ressourcen-Limit: Goldmünzen darfst du beliebig viele vor dir liegen haben. Von Stärketränken, Büchern und Markierungssteinen darfst du am Ende deines Zuges **jeweils maximal 6** vor dir liegen haben. Überzählige musst du umtauschen oder wieder zurück zum Vorrat legen.

Ressourcen tauschen

Du kannst jederzeit während deines Zuges und am Spielende Ressourcen in andere Ressourcen umtauschen.

- Für 3 Markierungssteine oder 3 Bücher oder 3 Stärketränke bekommst du jeweils 1 Goldmünze.
- Für 2 Goldmünzen bekommst du 1 Stärke-trank oder 1 Buch oder 1 Markierungsstein.

Spielplan-Aktionen

Nachdem du Ressourcen vom Ressourcen-Markt bekommen hast, darfst du deine andere Spielfigur auf deinem Spielplan bewegen und/oder dort Aktionen durchführen. Wie viele Felder du deine Spielfigur weiterbewegen bzw. wie viele Aktionen du durchführen darfst, hängt von deinem gewählten Weg, den Kärtchen auf dem Spielplan und den vor dir liegenden Ressourcen ab.

Markierungssteine

Damit du dich im tiefen Wald nicht verirrst, markierst du deinen zurückgelegten Weg mit blauen Markierungssteinen.

Jedes Mal, wenn du deine Spielfigur auf ein senkrecht oder waagrecht angrenzendes Waldkärtchen oder Waldfeld ziehst, musst du **1 Markierungsstein hinter dich** auf das Feld legen, von dem du gerade gekommen bist. Hast du keinen Markierungsstein, darfst du deine Spielfigur nicht weiterziehen, also auch kein Hindernis überwinden oder ein Schwert einsammeln, da du danach auf dieses Feld mit deiner Spielfigur ziehen musst.

Um deinen Weg durch den tiefen Wald eindeutig zu markieren, darf sich dein Weg nicht selbst berühren.

Das bedeutet, dass du deine Spielfigur nicht auf ein Waldfeld ziehen darfst, neben dem bereits ein Markierungsstein liegt.

Felsen sind schwieriges Gelände, deshalb musst du, sobald du ein Felsfeld verlässt, **2 Markierungssteine** hinter dich auf das Felsfeld legen.

Befindet sich deine Spielfigur im **Nebel**, ist deine Sicht so eingeschränkt, dass du ebenfalls **2 Markierungssteine** auf das Feld hinter dich legen musst, wenn du deine Spielfigur weiterziehst. Auf ein Felsfeld im Nebel musst du dann entsprechend 3 Markierungssteine legen.

Mauer

Du darfst genau an einer Stelle über die untere Mauer in den tiefen Wald und auch genau an einer Stelle über die obere Mauer aus dem tiefen Wald gelangen. Du darfst deine Spielfigur nicht über weitere Mauerfelder ziehen. Verlässt du das Mauerfeld, musst du hinter dich einen Markierungsstein auf das Mauerfeld legen.

Schwerter

Schwerter einzusammeln funktioniert genauso, wie Hindernisse überwinden, allerdings musst du ein Schwert nicht einsammeln, wenn du nicht möchtest. In diesem Fall kannst du deine Spielfigur über das Schwert-Feld ziehen, als ob es ein normales Wald-Feld wäre.

Um ein Schwert einzusammeln, gibst du 1 Stärke-trank, 1 Buch und 1 Goldmünze zurück zum allgemeinen Vorrat.

Tust du dies, so nimmst du das Schwert-Kärtchen von deinem Spielplan und legst es offen vor dir ab. Nun musst du deine Spielfigur auf dieses Feld ziehen und hinter dich einen Markierungsstein legen. Hast du diesen Markierungsstein nicht bzw. darfst mit deiner Spielfigur nicht auf dieses Feld ziehen, weil daneben bereits ein Markierungsstein liegt, so darfst du das Schwert nicht einsammeln.

Für jedes Schwert erhältst du beim Kampf gegen Felsmonster je 1 Kampfwürfel. Verlierst du den Kampf, musst du 1 Schwert abgeben, d.h. du drehst das Kärtchen auf seine Rückseite und kannst ab sofort dieses Schwert nicht mehr einsetzen. Gewinnst du den Kampf, musst du, je nachdem wie viele Schwerter und damit Würfel du eingesetzt hast, entsprechend viele Schwerter abgeben bzw. umdrehen. Übrige Schwerter bringen dir bei der Schlusswertung je 1 Goldmünze.

Hindernisse

Im tiefen Wald gibt es 3 Arten von Hindernissen: Dickichte, Tore und Wächter.

- Um ein **Dickicht** zu überwinden, gibst du **3 Stärketränke** zum Vorrat zurück.
- Die **Wächter** lassen dich nur durch, wenn du sie mit je **3 Goldmünzen** bestichst, d.h. du gibst 3 Goldmünzen zum Vorrat zurück.
- Die **Tore** stellen dir eine Frage, die du jeweils mithilfe von **3 Büchern** beantworten musst, bevor sie sich öffnen, d.h. du gibst 3 Bücher zum Vorrat zurück.

Möchtest du ein Hindernis überwinden, so gibst du die 3 geforderten Ressourcen zum Vorrat zurück, nimmst dir das Kärtchen mit dem Hindernis von deinem Spielplan und legst es offen vor dir ab. Nun musst du deine Spielfigur auf das nun freie Waldfeld ziehen und einen Markierungsstein auf das Feld legen, von dem deine Spielfigur kam. Hast du diesen Markierungsstein nicht bzw. darfst mit deiner Spielfigur nicht auf dieses Feld ziehen, weil daneben bereits ein Markierungsstein liegt, so darfst du das Hindernis nicht überwinden. Einzelne Hindernis-Kärtchen bringen dir bei der Schlusswertung je 1 Goldmünze. Sets aus 3 gleichen oder 3 verschiedenen Hindernis-Kärtchen bringen dir jeweils 15 Goldmünzen.

Trolle

Befindet sich auf einem Feld angrenzend zu deiner Spielfigur ein Troll, greift dich dieser sofort an. Das heißt, du kannst weder deine Spielfigur weiterziehen noch eine andere Aktion im tiefen Wald durchführen, sondern du musst zuerst den Troll besänftigen, indem du ihm **1 Goldmünze** gibst (= zurück in den Vorrat legst).

Danach nimmst du das Troll-Kärtchen von deinem Spielplan und legst es vor dir ab. Hast du keine Goldmünze, kannst du den Troll nicht besänftigen und dein Zug endet.

Du kannst Trolle aus vorherigen Runden auf den Spielplan eines Mitspielers oder einer Mitspielerin legen. **Du darfst jedoch immer nur 1 Troll pro Runde einsetzen.** Du kannst einen Troll auf jedes Feld eines Spielplans legen, sofern dort keine Spielfigur oder ein Markierungsstein liegt. Auf einem Spielplan dürfen mehrere Trolle liegen, auch auf Mauerfeldern und auch übereinander. Für das Einsetzen eines Trolls erhältst du entweder 2 Stärketränke, 2 Bücher oder 2 Markierungssteine. Du kannst jederzeit in deinem Zug einen Troll einsetzen, allerdings nicht während oder nach einem verlorenen Felsmonsterkampf. Du kannst einen Troll auch auf den Spielplan eines Mitspielers oder einer Mitspielerin legen, der oder die bereits den tiefen Wald verlassen hat. Für jeden Troll, den du bei Spielende vor dir liegen hast, bekommst du 1 Goldmünze.

Felsmonster

Auf dem Spielplan gibt es 2 Felsen. Auf den markierten Feldern angrenzend an diese Felsen und auf den Felsfeldern selbst kannst du gegen Felsmonster kämpfen. Dazu brauchst du Schwerter. 1 Schwert hat jeder schon zu Beginn des Spiels. Du brauchst mindestens 2 Schwerter und musst diese auch einsetzen, um gegen ein Felsmonster zu kämpfen.

Jedes Schwert, das du besitzt, gewährt dir 1 Kampfwürfel. Du entscheidest dich vor einem Kampf wie viele Schwerter du einsetzen möchtest, d.h. mit wie vielen Würfeln du kämpfen möchtest. Auch musst du laut ansagen gegen welches Felsmonster du kämpfen möchtest, in dem du laut dessen Stärke sagst. Die Stärke eines Felsmonsters ist die graue Zahl auf schwarzem Grund. Wenn du gegen eines der Felsmonster der Stärke 15 kämpfen möchtest, musst du dich vor dem Kampf nicht entscheiden, welches davon du bei einem Sieg auswählen wirst.

Du kannst allerdings nur gegen ein Felsmonster kämpfen, dessen Karte noch in der Tischmitte liegt.

Wenn du gegen ein Monster einer bestimmten Stärke gewonnen hast, darfst du nicht noch einmal gegen ein Monster derselben Stärke kämpfen!

Du darfst nun bis zu **3x die Würfel werfen** und wenn du möchtest einzelne Würfel nach dem ersten und zweiten

Wurf beiseite legen. **Dein Ziel ist es, mindestens so viele Würfelaugen zu würfeln, wie die Stärke des Felsmonsters.** Gelingt dir dies, hast du das Felsmonster besiegt und du darfst dir die Karte des Felsmonsters nehmen und offen vor dir ablegen. Gewährt dir das besiegte Felsmonster einen Vorteil, so tritt dieser Vorteil ab der folgenden Runde in Kraft.

Du kannst bei manchen Felsmonstern dein Würfelergebnis verbessern, wenn du bestimmte Ressourcen abgibst. Jede dieser eingesetzten Ressourcen bringt dir 1 zusätzlichen Würfelauge. Diese eingesetzten Ressourcen legst du dann zurück zum allgemeinen Vorrat.

Wenn du gewonnen hast, musst du, je nachdem wie viele Würfel du eingesetzt hast, entsprechend viele Schwerter abgeben, d.h. du drehst diese Schwert-Kärtchen auf ihre Rückseite um:

- bei 2 eingesetzten Würfeln: 0 Schwerter abgeben
- bei 3 eingesetzten Würfeln: 1 Schwert abgeben
- bei 4 eingesetzten Würfeln: 2 Schwerter abgeben
- bei 5 eingesetzten Würfeln: 3 Schwerter abgeben
- bei 6 eingesetzten Würfeln: 4 Schwerter abgeben

Wenn du verlierst, musst du in jedem Fall immer 1 Schwert abgeben.

Hast du gegen ein Felsmonster gekämpft, endet damit dein Zug.



Die Felsmonsterkarten

Die **Felsmonster 1) bis 4)** haben jeweils die Stärke 15. Du bekommst im Kampf pro abgegebenem Markierungsstein 1 Würfelauge zu deinem Würfelergebnis dazu.

Für das **Felsmonster 1)** erhältst du kein Gold bei der Schlusswertung, jedoch zu Beginn jeder Folgerunde je 1 Goldmünze vom Vorrat.

Für das **Felsmonster 2)** bekommst du bei der Schlusswertung 15 Gold.

Für das **Felsmonster 3)** erhältst du bei der Schlusswertung 5 Gold und die Karte zählt entweder als 1 Dickicht oder 1 Wächter oder 1 Tor.

Für das **Felsmonster 4)** erhältst du kein Gold bei der Schlusswertung, jedoch darfst du in jeder Folgerunde 1 der Ressourcen, die du auf dem Ressourcen-Markt bekommst, verdoppeln.

Das **Felsmonster 5)** hat die Stärke 20. Du

bekommst im Kampf pro abgegebenem Buch 1 Würfelauge zu deinem Würfelergebnis dazu. Du erhältst bei der Schlusswertung 20 Gold.

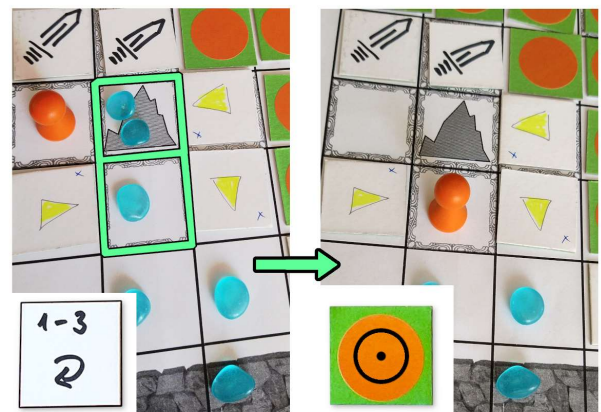
Das **Felsmonster 6)** hat die Stärke 25. Du bekommst im Kampf pro abgegebenem Stärketrank 1 Würfelauge zu deinem Würfelergebnis dazu. Du erhältst bei der Schlusswertung 25 Gold.

Das **Felsmonster 7)** hat die Stärke 26. Du erhältst bei der Schlusswertung 30 Gold.

Rückwärts ziehen

Du hast 2x im Spiel die Möglichkeit deine Spielfigur 1 bis 3 Felder entlang deines bisherigen Weges zurückzuziehen. Wenn du deine Spielfigur zurück ziehen möchtest, drehst du eines der beiden Rückzieh-Kärtchen, die vor dir liegen, um. Ziehst du deine Spielfigur entlang deines Weges zurück, sammelst du die Markierungssteine dieser Felder ein und legst sie vor dir ab.

Du darfst jederzeit in deinem Zug diese Aktion durchführen, allerdings **beendet diese Rückzieh-Aktion deinen aktuellen Zug.**



Nachziehstapel

Sobald der letzte Ressourcen-Streifen vom Nachziehstapel gezogen wird, werden alle Streifen vom Ressourcen-Markt entfernt, gemischt und ein neuer Nachziehstapel gebildet. Alle Spielfiguren werden ebenfalls entfernt und neben den Ressourcen-Markt gestellt. Bei 2 und 3 Spieler setzt nun der Nebel ein.

Bei 4 Spielern wird zunächst vom neu gebildeten Nachziehstapel gezogen. Sobald der neu gebildete Nachziehstapel aufgebraucht ist, werden die Spielfiguren und Streifen vom Ressourcen-Markt entfernt, die Streifen gemischt und damit ein dritter Nachziehstapel gebildet. Nun setzt auch im Spiel zu viert der Nebel ein.

Der Nebel setzt immer nach genau 10 gespielten Runden ein.

Nebel

Setzt der Nebel ein, bedeutet das, dass jeder sich einen Nebelmarker nimmt und diesen auf die Markierung am linken Rand des Spielplans legt. Zu Beginn jeder folgenden Runde, wandert dieser Nebelmarker 1 Reihe nach oben. Der oder die Startspieler*in dreht den Startmarker auf die Nebel-Seite und erinnert alle am Rundenanfang aller folgenden Runden daran, ihren Nebelmarker weiterzuziehen.

Der Nebel befindet sich in der Reihe, neben der der Nebelmarker aktuell liegt und in allen Reihen darunter.

Befindet sich deine Spielfigur im Nebel, so musst du **statt 1 Markierungsstein jetzt jedes Mal 2**

Markierungssteine auf das Feld legen, von dem aus du deine Spielfigur weiterziehst. Ist dies ein Felsfeld, dann musst du sogar 3 Markierungssteine legen.

Spielende

Sobald der Nebel einsetzt, kannst du den tiefen Wald verlassen. Ziehst du in deinem Zug deine Spielfigur über die obere Mauer deines Spielplans, so musst du noch einen Markierungsstein auf die Mauer legen. Nun sind alle anderen noch genau 1 x am Zug.

Alle, die es schaffen den tiefen Wald zu verlassen, erhalten 5 Goldmünzen vom Vorrat als Belohnung.

Diejenigen, die es nicht schaffen, müssen gerettet werden und erhalten diese Belohnung nicht. Auch zählen ihre gelegten Markierungssteine nicht, wenn der längste Weg ermittelt wird.

Längster Weg

Am Ende des Spiels erhält derjenige, der den längsten Weg zurückgelegt hat, d.h. die meisten Felder mit min. 1 Markierungsstein belegt hat, und den tiefen Wald verlassen hat, die Bonuskarte "**Längster Weg**", die bei der Schlusswertung 15 Goldmünzen wert ist. Bei Gleichstand erhält niemand die Bonuskarte, jedoch nehmen sich die am Gleichstand Beteiligten je 10 Goldmünzen vom Vorrat.

Schlusswertung

Du wandelst nun deine Ressourcen und Kärtchen-Sets in Goldmünzen um und zählst alles Gold zusammen.

- 3 Stärketränke / 3 Bücher / 3 Markierungssteine = 1 Goldmünze
- Set aus 3x Wächter / 3x Tor / 3x Dickicht = 15 Goldmünzen
- Set aus 1 Wächter + 1 Tor + 1 Dickicht = 15 Goldmünzen
- 1 Tor (nicht im Set) = 1 Goldmünze
- 1 Wächter (nicht im Set) = 1 Goldmünze
- 1 Dickicht (nicht im Set) = 1 Goldmünze
- 1 Troll = 1 Goldmünze
- 1 Schwert = 1 Goldmünze
- du verlässt den tiefen Wald = 5 Goldmünzen
- Längster Weg = 15 Goldmünzen (bei Gleichstand: jeder 10 Goldmünzen)
- Felsmonster-Goldschätze
- Gesammelte Goldmünzen

Wer nun das meiste Gold gesammelt hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt, wer gegen ein Felsmonster mit höherer Stärke gewonnen hat. Ist auch dies gleich, so gewinnen diese gemeinsam.

Anmerkung zur Schlusswertung:

Die Spieler nehmen sich im Moment für ihre Sets und übrigen Ressourcen und Kärtchen entsprechend Goldmünzen vom Vorrat und bilden dann eine Gesamtsumme aus Goldmünzen und aufgedruckten Goldmünzen auf den Felsmonsterkarten und der Bonuskarte. Dies erfordert jedoch eine große Zahl an Goldmünzen. Man könnte stattdessen auch einen kleinen Abrechnungsblock beilegen, dann könnte man sich die 10er-Goldmünzen sparen.

Anmerkung zum Spiel zu zweit:

Im Spiel zu zweit konkurriert man praktisch nie auf dem Ressourcen-Markt, es gibt immer genügend freie Randfelder und fast immer die gewünschten Ressourcen. Hier wäre es vielleicht sinnvoll einige Streifen mit extra Streifen auszutauschen, die nur 1 Ressource und 2 leeren Felder haben.