Anhang I: Bäume



O1 Führe sofort kostenlos eine komplette Aktion **Prozession** durchführen mit Schrittweite 1 durch.



Nimm dir 1 gelben Aktionsmarker und 1 Gold.



Beim Bezahlen zählt 1 grüner Aktionsmarker für dich wie 1 gelber.



Du darfst die Blüte beim Bezahlen wie Gold verwenden.



O5 Du erhältst bei Spielende für jeden deiner blauen Bäume 1 Punkt.



Du erhältst bei Spielende 4 Punkte für jede zusammenhängende 4er-Gruppe gleicher Aktionssymbole in deinem Schicksalsfeld.



Beim Bewegen einer Hüterin darfst du sie mit 1 Schritt vom angrenzenden Weg-Plättchen zu diesem Baum ziehen. Du erhältst dafür bei Spielende 3 Punkte.



Du erhältst bei Spielende für jeden deiner roten Bäume 1 Punkt.



12 Nimm dir 2 blaue Aktionsmarker.



Du erhältst bei Spielende 2 zusätzliche Punkte für jedes deiner roten Bonfire.



Du darfst die Wurzel beim Bezahlen wie Gold verwenden.



Du erhältst bei Spielende 2 Punkte für jede zusammenhängende Gruppe gleicher Aktionssymbole in deinem Schicksalsfeld, die mindestens 3 Felder hat.



Beim Bewegen einer Hüterin darfst du sie mit 1 Schritt vom angrenzenden Weg-Plättchen zu diesem Baum ziehen. Du erhältst dafür bei Spielende 5 Punkte.



Beim Bezahlen zählt 1 lila Aktionsmarker für dich wie 1 gelber.



Nimm dir 1 gelben Aktionsmarker und 1 Gold.



)) Nimm dir 2 weiße Aktionsmarker.



23 Führe sofort einen weiteren Spielzug aus.



Du erhältst bei Spielende für jeden deiner gelben Bäume 1 Punkt.



Du erhältst bei Spielende 2 zusätzliche Punkte für jedes deiner gelben Bonfire.



Du erhältst bei Spielende 5 anstatt 3 Punkte für jedes deiner nicht angelegten Schicksals-Plättchen.



31 Nimm dir kostenlos 1 Auftrag von einer Insel deiner Wahl und lege ihn auf dein Tableau.

Lege 1 deiner offenen Opferschalen an den frei gewordenen Ort auf der Insel.



Wähle 1 deiner bereits gelegten Schicksals-Plättchen. Nimm dir nach den üblichen Regeln alle Aktionsmarker dieses und der angrenzenden Plättchen. Du erhältst jedoch keine Boni durch überbaute Symbole oder durch Ereignisse, die sich auf Schicksals-Plättchen beziehen.



Beim Bewegen einer Hüterin darfst du sie mit 1 Schritt vom angrenzenden Weg-Plättchen zu diesem Baum ziehen. Du erhältst dafür bei Spielende 8 Punkte.



Du erhältst bei Spielende 2 zusätzliche Punkte für jedes deiner blauen Bonfire.





Anhang II: Kreaturen



01 KRISTALLDRACHE

Du darfst immer, wenn du **Ressourcen abgeben** musst (nicht Gold), Ressourcen deiner Wahl abgeben. Bei Spielende erhältst du auch dann 2 Punkte für jedes deiner Weg-Plättchen, wenn die Farbe des Kristalls **nicht** zum Bonfire passt.





02 BÄUMLING

Nimm dir **sofort** kostenlos

- 1 Spezialisten aus der Auslage, außerdem
- 1 zusätzliches Gold und
- 1 zusätzlichen gelben Aktionsmarker.



03 KNALLKRÖTE

(nur für das Modul **Ereignisse**) Jedes Mal, wenn ihr ein **Ereignis** aufdeckt, deckst du für dich 1 zusätzliches Ereignis auf, das nur du benutzen darfst. Für dich sind also jederzeit 2 Ereignisse aktiv.



04 SCHICKSALSSPINNE

Du darfst beim **Anlegen eines Schicksals-Plättchens** immer aus allen Schicksals-Plättchen auswählen.



05 LOTSENLURCH

Du darfst beim **Anlegen eines Schicksals-Plättchens** bereits gelegte Plättchen überbauen. Dabei muss unter jedem Teil des Schicksals-Plättchens bereits ein Plättchen liegen. Du erhältst dann die 3 Aktionsmarker des neuen Schicksals-Plättchens und die 3 überdeckten Aktionssymbole (also genau 6 Aktionsmarker).



06 RIESENSCHILDKRÖTE

Wenn du beim **Schiff fahren** 1 blauen Aktionsmarker abgibst, darfst du zu einer Insel deiner Wahl fahren.



07 GLIMMERVOGEL

Immer, wenn du das **Große Bonfire** nutzt, darfst du mit dem Bonfire auch stehen bleiben.

Außerdem darfst du die Portale sowohl links beginnend im Uhrzeigersinn als auch wie üblich von rechts beginnend gegen den Uhrzeigersinn legen, auch beides in einer Partie.



08 KRAULEKATZE

Du wertest deine **Ältesten** erst bei Spielende.



09 FUNKENKÄFER

Du führst bei **deinem ersten und bei deinem letzten Spielzug** der Partie jeweils 1 zusätzliche Aktion aus. Wenn du auf die letzte zusätzliche Aktion verzichtest, erhältst du stattdessen 2 Punkte.







ANHANG III: EREIGNISSE

1 Alle Aktionen:

Beim Bezahlen darfst du jede Ressource als eine beliebige andere Ressource verwenden (nicht für Gold).

O2 Schicksals-Plättchen anlegen: Du darfst vor dem Anlegen eines Schicksals-Plättchens bis zu 2 Aktionsmarker behalten.

O3 Schicksals-Plättchen anlegen: Nimm dir zusätzlich 1 der 3 auf dem Schicksals-Plättchen abgebildeten Aktionsmarker.

Schicksals-Plättchen anlegen: Für jede 3er- oder 4er-Gruppe von Symbolen, die du durch das Anlegen des Schicksals-Plättchens bildest, erhältst du 2 Punkte.

O5 Schicksals-Plättchen anlegen:
Wenn du mit dem Plättchen 1 Symbol aoder 2 abdeckst, erhältst du 2 Punkte.

Weg bauen:
Nimm dir die abgebildete Ressource.

07 Weg bauen:
Jedes Weg-Plättchen kostet 1 grünen
Aktionsmarker.

08 Schiff fahren:

Du darfst 1 Feld weiter fahren, als du bezahlt hast. Du musst aber mindestens 1 blauen Aktionsmarker abgeben.

09 Schiff fahren:

Du darfst für 1 blauen Aktionsmarker zu einer Insel fahren, bei der sich ein anderes Schiff befindet.

10 Aufgabe erhalten:

Du brauchst die Ressource, die auf der Opferschale abgebildet ist, nicht abzugeben.

Aufgabe erhalten:
Du brauchst die Ressource, die auf der Insel abgebildet ist, nicht abzugeben.

Aufgabe erhalten/Hüterin abholen:
Du darfst die Aufgabe/Hüterin von einer
direkt benachbarten Insel nehmen, also
ohne dorthin zu fahren.

13 Hüterin ziehen:

Nimm dir für die Hüterin in deiner Farbe die abgebildete Ressource einmal zusätzlich.

Hüterin ziehen:
Nimm dir für die Hüterin in deiner
Farbe anstatt der abgebildeten Ressource

1 beliebige (auch Gold)

15 Hüterin abholen:

Nimm dir zusätzlich 1 Gold.

16 Hüterin abholen:

Nimm dir zusätzlich 1 gelben Aktionsmarker.

7 Großes Bonfire nutzen:

Du darfst auf das Drehen des Großen Bonfires verzichten.

18 Großes Bonfire nutzen: Du darfst das Große Bonfire 1 Feld weiter drehen, als du bezahlt hast. Du musst aber mindestens 1 lila Aktionsmarker abgeben.

19 Gnom anwerben:

Du brauchst nur 1 braunen Aktionsmarker und die auf dem Gnom abgebildete Ressource abzugeben.

20 Gnom anwerben:

Du erhältst sofort 2 Punkte, wenn du einen Ältesten anwirbst.

21 Bonfire entfachen/Bonusaktion:Wenn du einen Novizen in den Hohen
Rat stellst: Nimm dir 1 Gold.