



Eden ist ein wunderbares Gebiet, in welchem die majestätische Flora und Fauna blüht und gedeiht.

King Asmoth, der Eroberer, welcher unzählige Länder unter seiner Kontrolle gezwungen hat, entschied seine Goomz auszusenden, um Eden zu erobern.

Anscheinend war ihm aber nicht bewusst, dass dieses heilige Land von einem Schutzgeist behütet wird - Noa.

Mit der Unterstützung seiner Verbündeten Flora, Fauna und Wasser wird Noa die Eindringlinge besiegen und ihnen unmissverständlich zeigen, dass sie Eden niemals beherrschen werden.

Komponenten:

1 Noa Karte, 8 Geländekarten, 3 Goomzkarten, 9 Verbündete- / Zielkarten, 4 Aktionskarten, 3 Goomz-Figuren, 3 Verbündete-Token, 4 Würfel.

Ziel des Spiels:

Besiege jede Einzelne der Goomz-Horden und beschütze damit Eden.

Kartenbeschreibungen



Noa Karte:

Diese Karte repräsentiert Noa, den Schutzgeist Edens. Eine Seite ist Farbig, die andere Farblos.



Geländekarten:

Sie stehen für die verschiedenen Regionen Eden's.

2 Wasserfälle, 2 Sümpfe, 2 Wälder und 2 Berge. Eine Seite ist Farbig, die andere Farblos.



Goomzkarten:

Jede Karte steht für eine Goomz-Herde, die du abgewehren musst. Gelb, Rot und Schwarz. Jeweils repräsentiert durch eine der Figuren. Eine Seite der Karten ist Farbig, die andere Farblos.



Ziel-Seite



Verbündeten-Seite

Verbündete-/ Ziel-Karten:

Eine Seite zeigt je einen der drei Verbündeten von Noa (Wasser, Fauna und Flora) und die andere Seite das Ziel, dass zu erfüllen ist um eine Goomz-Horde einzufangen.



Aktionskarten:

Die 4 Aktionskarten zeigen die möglichen Aktionen an, die eingesetzt werden können um Eden gegen die Goomz-Horden zu verteidigen.

Aufbau

- Platziere die Noa Karte mit der farbigen Seite nach oben in der Mitte des Tisches. Lege danach, in zufälliger Reihenfolge, die 8 Geländekarten um die Noa Karte herum aus, so dass ein Raster mit 3x3 Karten entsteht. Diese 9 Karten repräsentieren das Land Eden.
- Lege die 3 Goomz-Figuren in zufälliger Reihenfolge auf die 3 linken Karten (1 Figur pro Karte).
- Lege die 3 Verbündeten-Token in zufälliger Reihenfolge auf die 3 rechten Karten (1 Token pro Karte).
- Die 3 Goomzkarten werden mit der farbigen Seite nach oben auf der rechten Seite des Spielfeldes in der Reihenfolge Gelb, Rot und Schwarz ausgelegt.
- Lege je 3 zufällig gezogenen Verbündete-/ Zielkarten mit der Verbündeten-Seite nach oben unterhalb der Goomzkarten aus. Dreh jeweils die oberste Karte jeden Stapels auf die Zielkarten Seite.
- Lege die 4 Aktionskarten auf die linke Seite des Spielfeldes.
- Lege die 4 Würfel neben die Aktionskarten.

Aufbau



Ziel des Spiels

Das Ziel des Spiels ist es, die verschiedenen Angriffswellen der Goomz zu besiegen und gleichzeitig die Zielkarten zu erfüllen. In Beispiel A des Aufbaus ist das Ziel, die gelben Goomz mit dem Fauna-Verbündeten auf einer Sumpf-Karte einzufangen. In Beispiel B ist das Ziel, die roten Goomz mit dem Wasser-Verbündeten auf einer Berg-Karte und in Beispiel C, die schwarzen Goomz mit einem Flora-Verbündeten auf einer Wasserfall-Karte einzufangen.

Diese Ziele können jederzeit und in beliebiger Reihenfolge erfüllt werden. Sobald ein Ziel erfüllt ist, nimmst du die Zielkarte und legst sie vor dir ab. Danach drehe die nächste Zielkarte desselben Stapels um, um das neue Ziel zu enthüllen. Sobald ein Stapel leer ist (3 Zielkarten erfüllt), sind die Goomz der jeweiligen Farbe besiegt: dreh die entsprechende Goomzkarte auf die farblose Seite und die entsprechende Goomz-Figur wird aus dem Spiel entfernt. Wenn du alle drei Goomz-Horden besiegt hast, hast du das Spiel gewonnen!

Spielablauf

Spieler-Phase

- Würfle die 4 Würfel.
- Platziere einen Würfel auf einer Aktionskarte deiner Wahl. Beachte dabei die gewürfelte Nummer und die Zahl neben der Aktion. Es können in der Spieler-Phase bis zu 4 Aktionen durchgeführt werden.

Es müssen nicht alle 4 Würfel platziert werden. Jedoch ist pro Aktionskarte nur maximal 1 Würfel erlaubt. Sobald eine Aktion ausgewählt ist (durch platzieren des Würfels auf die Karte), wird der Effekt sofort ausgeführt.

Neu würfeln: Du kannst einen unbenutzten Würfel abwerfen, um EINEN anderen neu zu würfeln. Der abgeworfene Würfel ist nur für diese Runde nicht mehr verfügbar. Nächste Runde hast du wieder 4 Würfel zur Verfügung. Es können pro Runde nur maximal 2 Würfel abgeworfen werden.

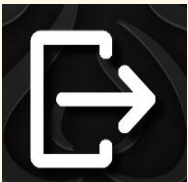
Verfügbare Aktionen



Bewegen – Diese Aktion erlaubt dir, einen Verbündeten entweder im oder gegen den Uhrzeigersinn auf den Geländekarten weiter zu bewegen. Diagonale Bewegungen und Bewegungen auf die Noa Karte sind nicht erlaubt. Die Anzahl der Symbole geben die Schritte an. 1 Symbol für ein Feld, 2 Symbole für 2 Felder, 3 Symbole für 3 Felder.



Anziehen - Diese Aktion erlaubt dir eine Goomz-Figur oder einen Verbündeten-Token zu der Karte zu bewegen, auf der der Verbündete seine Aktion durchführen kann. Du kannst nur Goomz-Figuren oder Verbündeten-Token bewegen, die sich auf einer Geländekarte direkt neben dir befinden. nthat



Abwehren – Diese Aktion erlaubt dir eine Goomz-Figur oder einen Verbündeten-Token auf eine dir benachbarte Geländekarte zu verschieben. Der Verbündete, der die Aktion ausführt, kann also eine Goomz-Figur abwehren oder einen anderen Verbündeten-Token, der auf seiner Karte ist, verschieben. Wenn das Symbol zweimal auftaucht, kannst du um bis zu 2 Karten weit verschieben.



Beschützen – Diese Aktion erlaubt dir, eine Geländekarte vor einem Goomz-Angriff zu schützen. Wenn eine Geländekarte geschützt wird, dreh den Verbündeten-Token auf die nicht illustrierte Seite.

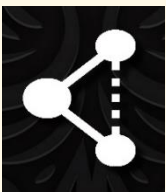
Anmerkung: Sollten zwei Goomz-Figuren auf der Geländekarte sein, die jedoch nur von einem Verbündeten geschützt wird, zählt der Schutz nur für eine der beiden Attacken.



Heilen – Mit dieser Aktion kannst du eine Geländekarte heilen, die von den Goomz geplündert wurde. Die Aktion muss von einem Verbündeten ausgeführt werden, der sich auf der Karte befindet. Wenn du eine Geländekarte heilst, dreh sie wieder zurück auf ihre farbige Seite.

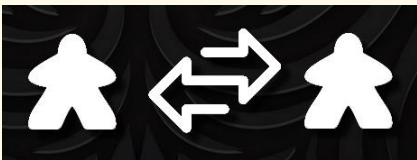


Falle legen – Diese Aktion erlaubt dir, eine Falle für eine Goomz-Figur auf einer Geländekarte auszulegen. Du kannst die "Falle legen"-Aktion nur benutzen, wenn es durch eine Ziel-Karte vorgegeben ist. Wenn du eine Goomz-Figur gefangen hast, platziere einen Verbündeten-Token unter die Figur.

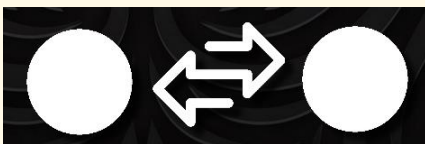


Abkürzung – Durch diese Aktion kannst du einen Verbündeten-Token von einer Geländekarte auf die zweite, identische Geländekarte verschieben.

Die Abkürzung funktioniert auch auf geplünderten, jedoch nicht auf zerstörten Geländekarten.



Tausche zwei Goomz – Mit dieser Aktion tauschst du zwei Goomz-Figuren miteinander aus.



Tausche zwei Verbündete – Durch diese Aktion tauschst du zwei Verbündete-Token miteinander aus.

Während einer Runde kannst du alle 4 Aktionen auf einen einzigen Verbündeten anwenden oder sie nach eigenem Ermessen zwischen den Verbündeten aufteilen.

Nachdem alle Aktionen ausgeführt sind, wird die Goomz-Phase durchgeführt.

Goomz-Phase

Du führst die Goomz-Aktionen eine nach der anderen aus. Die Reihenfolge kannst du selbst bestimmen. Die Aktion einer jeden Figur ist abhängig davon, in welcher Situation sie sich befindet. Jede Figur führt in einer Runde nur jeweils eine der sechs möglichen Aktionen aus.

A) Plündern

Wenn sich eine Goomz-Figur alleine auf einer gesunden Geländekarte (farbige Seite) befindet, dann plündert sie dieses Gelände. Dreh die Geländekarte sofort auf die geplünderte Seite (farblose Seite).

B) Zerstören

Wenn sich eine Goomz-Figur alleine auf einer geplünderten Geländekarte (farblose Seite) befindet, dann zerstört sie dieses Gelände. Die Geländekarte wird sofort aus dem Spiel entfernt. Der Bereich wird zu einem "Zerstörten Gelände-Feld". Verbündete und Goomz können sich auch auf ein zerstörtes Gelände-Feld bewegen.

C) Bewegen

Wenn sich eine Goomz-Figur alleine auf einem zerstörten Gelände-Feld befindet, bewegt sie sich zur nächsten Geländekarte im Uhrzeigersinn.

D) Verbündete angreifen

Wenn sich eine Goomz-Figur zusammen mit einem passiven Verbündeten (farbige Seite) auf einer Geländekarte (gesund oder geplündert) befindet,

greifen die Goomz nicht die Geländekarte sondern den Verbündeten an. Der Verbündeten-Token wird sofort auf die Noa-Karte gelegt und ist in der nächsten Runde nicht verfügbar. **Sobald ein Verbündeter die Noa-Karte verlässt, muss er sich auf eine der beiden Waldkarten bewegen.**

E) Schutz aufheben

Wenn sich eine Goomz-Figur zusammen mit einem beschützenden Verbündeten (farblose Seite) auf einer Geländekarte (gesund oder geplündert) befindet, greifen die Goomz an, richten jedoch keinen Schaden an. Der Verbündete beschützt das Gelände gegen den Angriff. Dreh den Verbündeten-Token zurück auf seine farbige Seite.

F) Fliehen

Wenn sich eine Goomz-Figur auf einer Geländekarte befindet, auf der ein Verbündeter eine Falle gelegt hat (Verbündeten-Token unter der Goomz-Figur), dann fliehen die Goomz zur nächsten Geländekarte im Uhrzeigersinn. Der Verbündeten-Token bleibt auf der Geländekarte liegen. Du kannst dann die dadurch erfüllte Ziel-Karte nehmen und die nächste vom Stapel umdrehen.



Wenn sich dieses Symbol auf der unteren, linken Seite einer Zielkarte befindet, die du gerade eingesammelt hast, erhältst du einen "Neu würfeln" Bonus, den du jederzeit einsetzen kannst. Dreh nach dem neu würfeln die Zielkarte um 180 Grad.

- Befinden sich zwei Goomz-Figuren gleichzeitig auf einer gesunden Geländekarte (farbige Seite), dann **plündert (A)** der Erste die Karte und der Zweite **zerstört (B)** sie danach.
- Befinden sich zwei Goomz-Figuren gleichzeitig auf einer geplünderten Geländekarte (farblose Seite), dann **zerstört (B)** der Erste die Karte und der Zweite **bewegt (C)** sich danach auf die nächste Karte im Uhrzeigersinn.
- Befinden sich zwei Goomz-Figuren gleichzeitig in Situation **(D)**, dann führt der Erste seine Aktion gemäß **(D)** aus und der Zweite **plündert (A)** oder **zerstört (B)** sie danach (abhängig vom Status der Geländekarte).
- Befinden sich zwei Goomz-Figuren gleichzeitig in Situation **(E)**, dann führt der Erste seine Aktion gemäß **(E)** aus und der Zweite führt die Aktion **(D)** aus.
- Befinden sich zwei Goomz-Figuren gleichzeitig in Situation **(F)**, dann führt der Erste seine Aktion gemäß **(F)** aus und der Zweite führt die Aktion **(D)** aus.
- Die gleichen Regeln gelten für drei Goomz auf einer Geländekarte.

Nachdem alle drei Goomz ihre Aktionen durchgeführt haben, wirf die 4 Würfel neu und die nächste Runde beginnt. Fahre in dieser Reihenfolge so lange fort, bis du das Spiel gewonnen oder verloren hast (siehe Sieg- und Niederlagebedingungen nächste Seite).

Noa's Macht

Nachdem du die Würfel geworfen hast, kannst du „Noa's Macht“ einsetzen. Du kannst einen Würfel auf eine beliebige Seite drehen. Diese Aktion kannst du nur einmal pro Spiel einsetzen. Dreh danach die Noa Karte auf die farblose Seite.

Sieg

Wenn du alle drei Goomz-Horden besiegt hast, hast das Spiel gewonnen und Eden gerettet.

Niederlage

Sobald 2 gleiche Geländekarten zerstört wurden (aus dem Spiel entfernt), verlierst du das Spiel sofort !!!

Spielvariation

Es gibt sechs verschiedene Spielvariationen. Jede dieser Variationen kann beliebig miteinander kombiniert werden, um die Schwierigkeit zu erhöhen.

1 - **Standard**: wie in der Spielanleitung beschrieben.

2 - **Himmel und Hölle**: Du kannst eine Goomz-Figur nur einfangen, wenn die Geländekarte auf der gesunden (farbigen) Seite liegt.

3 - **Furchtlos**: Du kannst den "Neu würfeln"-Bonus der Zielkarten nicht benutzen.

4 - **Auferstehung**: Das Spiel beginnt mit 2 Geländekarten auf ihrer geplünderten (farblosen) Seite.

5 - **Plündern**: Die Goomz verlassen Eden nicht, wenn ihr Kartendeck aufgebraucht ist. Du gewinnst das Spiel, wenn alle drei Stapel aufgebraucht sind.

6 - **Schwäche**: Bevor du die Würfel am Anfang der Runde neu würfelst, dreh eine der Aktionskarten um. Sie ist in dieser Runde nicht verfügbar.

The Spirit of Eden ist ein Spiel von **Youssef Fârhi**, illustriert von **Adrien Rives**, veröffentlicht durch **Alone Editions**. Ins Deutsche übersetzt von Andreas Altpeter. Besuche www.aloneeditionsgames.com für Videos, Spielmodi usw.

Dieses Spiel ist der Erinnerung an Benoît WAY gewidmet.