



 1-4  90'  14+

No centro de uma vasta e oculta floresta encontra-se um poderoso Carvalho sagrado - uma árvore majestosa que já era um broto quando o mundo era jovem. É dito que a partir de sua madeira, os Ancestrais criaram os primeiros animais e humanos.

Ordens Druídicas de longe se reúnem em torno das raízes para banhar-se na glória do Carvalho, aumentar sua disciplina e mostrar sua devoção. Arquidruidas santificam lugares sagrados e erguem menires de pedra gravados com runas. Bardos reúnem histórias para levar em suas viagens de recrutamento. Ovates leem os presságios para ter um vislumbre do que está por vir. Mestres-das-Garras usam a força para defender as crenças de sua Ordem.

Na presença de tanta energia mística, o véu entre este mundo e o Outro Mundo torna-se fino, e todo tipo de criaturas míticas começa a surgir na floresta. Para um Druida que sabe como formar laços com elas, esses seres podem ser poderosos aliados. Em sua presença, os Druidas podem ter seus próprios poderes elevados e suas mentes preenchidas por segredos de poções poderosas. Eles podem até ser guiados em direção a antigos artefatos mágicos há muito esquecidos.

Embora muitos se reúnam em torno das raízes e se estabeleçam nos ramos acolhedores, no fim apenas uma Ordem será escolhida pelo espírito do Carvalho para aprender seus segredos mais profundos.

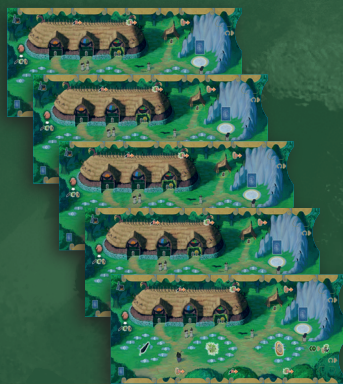
Como líder, você precisa consolidar sua Ordem como aquela digna de ser escolhida. Sua Ordem começará pequena e insignificante, mas ao fazer amizade com criaturas míticas, aprender poderosas poções da natureza e criar novos locais sagrados, você ajudará sua Ordem a crescer forte.

Você será capaz de provar ao Carvalho sagrado que sua Ordem é digna?
Você será capaz de desvendar os segredos dos Ancestrais?

Componentes



1 Tabuleiro Principal
(Dupla face se você possui a edição deluxe. A face da noite do tabuleiro é puramente estética.)



5 Tabuleiros Individuais de Ordem Druidica



1 Marcador Solar



1 Sacola da Garça



1 Marcador de Rodadas



1 Marcador de Jogador Inicial



Gorjal Instrumento Bolsa



Capa Corvos Chifres

24 Aprimoramentos de Druida Anciã



Frente Verso

12 Fichas de Artefato



40 Fichas de Ingrediente



4 Tabuleiros de Bardo



4 Tabuleiros de Ancestral



4 Fichas de Extensão para Artefatos

Em cada uma das 4 cores de jogador (amarelo, laranja, ciano, roxo):



9 Druidas



3 Marcadores de Recursos



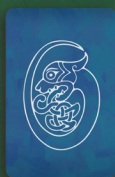
1 Marcador de PVs



2 Marcadores de Limite de Cartas



Frente



Verso

35 Cartas de Criatura



Frente



Verso

4 Cartas de Debate Coração do Carvalho



Verso

15 Fichas de Poção



15 Marcadores de Poção Concluída



Frente



Verso

6 Cartas de Debate



Santuário



Menir

24 Cartas de Santuário/Menir Dupla Face

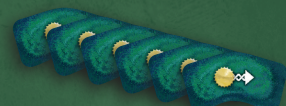


Frente



Verso

6 Cartas de Debate de Broichan (para o modo solo)



6 Fichas Solares



Frente



Verso

1 Auxílio ao Jogador

Preparação

1. Coloque o tabuleiro principal no centro da mesa.
2. Coloque o marcador solar no primeiro espaço da trilha solar (☀️), a trilha de 11 espaços paralela à trilha de PVs.
3. Coloque as fichas solares em cada ramo do Carvalho, dependendo do número de jogadores. (Em 1-3 jogadores, coloque 2 em cada espaço ●● (●). Em 4 jogadores, coloque 1 em cada espaço ●●●●).
4. Coloque todas as 40 fichas de ingrediente na sacola da garça para misturá-las, e compre 1 ingrediente por jogador, e mais 2. Coloque-as nos espaços correspondentes da floresta.
5. Separe as 15 fichas de poção em 3 pilhas (I, II, III) e depois embaralhe cada pilha. Compre uma ficha de cada pilha e coloque-as nos espaços correspondentes do tabuleiro principal. Devolva as fichas de poção restantes para a caixa.
6. Embaralhe as 35 cartas de criatura e coloque-as viradas para baixo formando um baralho próximo ao tabuleiro principal. Depois compre 3 e coloque-as viradas para cima em uma coluna nos espaços indicados.
7. Embaralhe as 12 fichas de artefato e coloque-as viradas para baixo em uma pilha próxima ao tabuleiro principal. Depois compre 3 e coloque-as viradas para cima em uma coluna nos espaços indicados.
8. Coloque as 24 cartas de santuário/menir próximo ao tabuleiro principal. Todas as cartas são idênticas e dupla face. Um lado mostra os 2 santuários e o outro lado é o menir. Não importa qual lado está virado para cima.
9. Coloque os 15 marcadores de poção concluída em um estoque próximo ao tabuleiro principal. O estoque é considerado ilimitado. Encontre um substituto apropriado caso ele se esgote durante a partida.
10. Coloque o marcador de rodadas no espaço ☀️ da trilha de rodadas.
11. Entregue o marcador de jogador inicial para o jogador mais velho ou mais sábio.
12. Deixe os 4 tabuleiros de Bardo, 4 tabuleiros de Ancestral, 4 fichas de extensão para artefatos e 4 cartas de debate Coração do Carvalho ao lado do tabuleiro principal. Eles podem ou não entrar em jogo durante a partida dependendo das ações dos jogadores, poções e cartas de criatura.



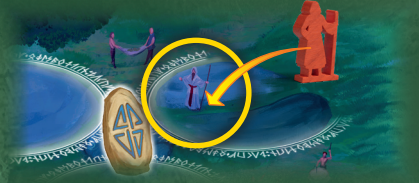
Preparação dos Jogadores

- A. Em ordem reversa de turno (sentido anti-horário a partir do jogador à direita do jogador inicial) escolha 1 das 5 ordem druidicas e pegue o tabuleiro individual correspondente.
- B. Pegue todos os componentes da sua cor de jogador: 9 druidas, 2 marcadores de limite de cartas, 3 marcadores de recursos, 1 marcador de PVs, 6 cartas de debate e 1 auxílio ao jogador.
- C. Pegue 6 aprimoramentos de druida ancião, um de cada tipo: gorjal (Arquidruída), instrumento (Bardo), bolsa (Ovate), capa (Eremita), corvos (Mestre-das-Garras) e chifres (Ancestral - usado apenas se a poção **Escolhido do Carvalho** entrar em jogo).
- D. Coloque 3 druidas nos espaços de repouso () do seu tabuleiro individual; os 6 druidas restantes vão para as raízes do Carvalho no tabuleiro principal.
- E. Coloque os marcadores de limite de cartas no espaço apropriado do seu tabuleiro individual, indicando que você tem 1 espaço no topo do seu tabuleiro para uma carta de

santuário/menir e 1 espaço na base do seu tabuleiro para uma carta de criatura.

- F. Coloque cada um dos seus 3 marcadores de recursos no espaço 6 de cada trilha de recursos. Esses são os seus recursos iniciais.
- G. Pegue as 3 cartas de debate iniciais com o símbolo  para sua mão. Deixe de lado as outras 3 cartas de debate. Certas ações permitirão que você as adicione a sua mão durante a partida.
- H. Coloque seu marcador de PVs no espaço 0 da trilha de PVs.
- I. **Em partidas para 1 ou 2 jogadores, coloque 1 druida neutro (de uma cor de jogador não utilizada) em cada espaço de templo que retrata um druida (1 dos 3 espaços de templo em cada um dos 3 templos).**

- J. **Em partidas para 3 jogadores, coloque 1 druida neutro (de uma cor de jogador não utilizada) no espaço de templo que retrata um druida azul segurando um cajado.**



- K. Em partidas para 1, 2 ou 3 jogadores, devolva quaisquer componentes das cores de jogador não utilizadas para a caixa.



Visão Geral do Jogo

Oak é um jogo de alocação de trabalhadores onde você representa o líder de uma ordem druídica. Você pode realizar ações especiais, mas na maior parte do tempo você jogará cartas de debate que correspondem a um dos 3 templos do tabuleiro (templo da pena, do visco ou da runa) ou uma ação de Carvalho. Então você alocará um druida, pagará recursos e realizará a ação.

Uma Carta de Debate
(Debate: uma Reunião de Druidas)

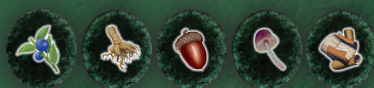
O Templo da Pena



Exemplo de uma ação de Carvalho:
Coloque/mova um druida passivo no ramo da pena, pague 3 penas e receba os PVs indicados (veja a página 10)

Exemplo de uma ação de templo:
Aloque um dos seus druidas ativos no espaço de 2 pedras do templo da pena. Pague 6 penas, pegue uma carta de criatura (veja a página 9)

Reunir ingredientes e preparar poções, ao mesmo tempo que coleta artefatos, constrói menires e faz amizade com as criaturas do Outro Mundo ajudará a provar sua devoção ao Carvalho.



Ingredientes (mirtilo, raiz, bolota, cogumelo e casca de árvore)



Poção



Artefato



Carta de Criatura



Menir

Durante as 5 rodadas da partida, o sol (☀) se moverá pela trilha solar, que é paralela à trilha de PVs. Quando ele alcançar um espaço de Solstício (☀), um Festival é acionado. Festivais aumentam a confiança dos jogadores, e você pode ganhar uma recompensa (👑).



No fim, aquele que tiver mais Pontos de Vitória (PVs) (👑) é declarado o mais devoto e receberá os segredos do poderoso Carvalho como recompensa por vencer a partida.

Custos e Ganhos

Nota: Números em **vermelho** são custos. Números em **branco** são ganhos.



As Sementes do Crescimento

Antes de aprender as regras, é importante conhecer os elementos-chave do jogo.

1. Druidas



Druidas são trabalhadores que serão alocados no tabuleiro, nos tabuleiros individuais ou nos artefatos para realizar ações. Alguns druidas são ativos; alguns são passivos. Quaisquer druidas podem ser aprimorados para druidas anciãos.

Druidas Ativos

Druidas nos espaços de repouso () da sua área de jogo estão ativos e disponíveis para serem:

Enviados para um templo para realizar ações de templo:



Ou enviados para espaços de ação especial:



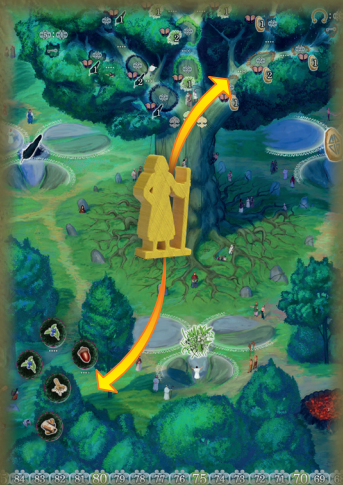
Ou enviados para as raízes do Carvalho para ajudar em uma ação de templo, o que os torna druidas passivos.



Druidas ativos que já estão em espaços de ação não estão mais disponíveis para serem usados nesta rodada. Druidas ativos que foram usados nesta rodada (ou seja, aqueles em templos ou espaços de ação especial) voltam para os espaços de repouso no Anoitecer.

Druidas Passivos

Druidas nas raízes do Carvalho são passivos e disponíveis para serem enviados para realizar a ação de Carvalho mostrada na base das cartas de debate:



Ou, após passar, para coletar ingredientes:

Alternativamente, eles podem ser recrutados para se tornarem ativos.



Aprimorando Druidas

Druidas ativos ou passivos podem ser aprimorados para druidas anciãos ().

Quando aprimorar, primeiro escolha qual tipo de druida ancião você quer:



Arquidruída



Bardo



Ovate



Eremita



Mestre-das-Garras



Ancestral

Nota: O Ancestral só está disponível quando preparar a poção O Escolhido do Carvalho.

Então esse componente de druida ancião é colocado em qualquer druida, independentemente de onde ele esteja:



Se o druida aprimorado já foi usado nesta rodada, ele permanece onde está, e se ele era um druida ativo, ele retornará para seu tabuleiro individual como um ancião durante o Anoitecer.

Somente alguns espaços de repouso podem acomodar druidas anciãos (adicionalmente aos druidas regulares):



Nota: você pode rearranjar os druidas no repouso a qualquer momento para dar espaço para os druidas anciãos. Mas você não pode devolver um druida para as raízes para abrir espaço.

Druidas anciãos podem ir para espaços reservados para anciãos:

Eles também podem ir para espaços de druidas regulares e realizar ações de druidas regulares.



Um druida ancião tem habilidades especiais (veja o Apêndice, página 16) que são ativadas imediatamente ou quando ele for usado. Druidas anciãos não são obrigados a ativar suas habilidades especiais quando forem usados.

Você é limitado a 1 druida ancião de cada tipo, mas todos os druidas anciãos permanecem aprimorados por toda a partida.

2. Ingredientes



Ingredientes são usados para preparar poções. Eles podem ser encontrados na floresta, a qual é reabastecida no fim da rodada (Anoitecer) a partir da sacola da garça.

Existem 5 ingredientes:



Casca de Árvore



Raízes



Mirtos



Bolotas



Cogumelos

3. Recursos



Os 3 recursos do jogo são penas, viscos e runas. Você possui 1 trilha para cada recurso em seu tabuleiro individual.

Seus marcadores de recursos em cada trilha indicam quanto você possui de cada recurso. Você moverá os marcadores para cima e para baixo conforme ganha ou perde recursos. 9 é o limite de cada recurso.



Exemplo: 6 penas

A qualquer momento em seu turno, você pode devolver 2 ingredientes (mesmo tipo ou diferentes) para a sacola da garça em troca de 1 recurso de sua escolha. Este ícone está impresso em seu tabuleiro individual como um lembrete.



4. Solar/Solstício



O marcador solar (☀️) representa o sol. Ele se move pela trilha solar de 11 espaços adjacente à trilha de PVs. O marcador solar se move para o próximo espaço em sentido horário quando um druida encontra uma ficha solar (☀️) em um ramo do Carvalho, e ele se move automaticamente durante o Anoitecer. Quando o marcador solar chega em um espaço de Solstício (o espaço com o indicador roxo e as mãos), um Festival de Solstício (👤👤) é acionado (veja II. Ação de Carvalho).



Espaço de Solstício

5. Poções



Uma vez que você tenha coletado os ingredientes necessários, você pode escolher uma ação que permita preparar 1 poção.

A Poção do Bosque Negro, impressa no tabuleiro, está disponível em todas as partidas. As outras poções são escolhidas aleatoriamente durante a preparação. Poções sempre são ativadas imediatamente após serem preparadas. Para preparar uma poção, devolva os ingredientes necessários para a sacola da garça, e então receba a recompensa.



Exemplo: Poção do Bosque Negro: 3/4/5 ingredientes diferentes fornecem 3/5/7 PVs.



Ingredientes Necessários

Recompensa

Exemplo: Raio de Taranis: 1 mirtilo e 1 ingrediente de qualquer tipo fornece a recompensa. A recompensa aqui é reverter a rotação de 2 artefatos duas vezes.

Para acompanhar quantas poções você preparou durante a partida, pegue um marcador de poção concluída (🍷).

Nota: os detalhes sobre as recompensas das poções estão no apêndice.

6. Artefatos



Artefatos possuem espaços de ação especial para druidas ativos que estão disponíveis apenas para você (👤). A quantidade de vezes que você pode usar esta ação é limitada e cada uso pode custar PVs. Você tem 2 espaços para armazenar artefatos ao lado do seu tabuleiro individual. Portanto, você só pode ter 2 artefatos a qualquer momento. (Preparar a poção A Dádiva dos Deuses permite que você coloque 1 extensão para artefatos à direita do seu tabuleiro individual, permitindo que você possua um 3º artefato pelo resto da partida.)

Quando você pegar um artefato, coloque-o em um local para artefatos vazio à direita do seu tabuleiro individual com o segmento de 4 PVs alinhado horizontalmente, ganhe os 4 PVs e então reabasteça a exibição de artefatos. Se não houver um local disponível, você não pode pegar um artefato como uma ação.



Em seu turno, antes de pegar um artefato, você pode renovar a exibição de artefatos (1x por turno) pagando 1 runa. Descarte todas as 3 fichas na exibição, colocando-as no fundo da pilha na ordem que preferir, e depois compre 3 novas fichas para a exibição.



Nota: detalhes sobre os efeitos dos artefatos estão no apêndice.

7. Cartas



Cartas de Debate

As **cartas de debate** em sua mão determinam quais ações de templo/Carvalho você pode realizar.

Cartas de debate avançadas, aquelas sem o símbolo , possuem ações mais poderosas ou permitem que você realize uma ação normal por um custo menor. Uma vez que você possua uma carta de debate avançada em suas mãos, ela estará disponível pelo resto da partida.

Coração do Carvalho é uma carta de debate especial que entra em jogo apenas se a poção que a cria estiver em jogo .

Nota: detalhes sobre todas as cartas de debate estão no apêndice.



Cartas de Criatura

Cartas de criatura trazem ajuda do Outro Mundo para você e fornecerão poderes especiais imediatos ou constantes.

Sempre que uma carta de criatura for recebida, a exibição é imediatamente reabastecida a partir do baralho.

Ganhe (ou perca) imediatamente os PVs da carta de criatura quando recebê-la.

Em seu turno, antes de pegar uma carta de criatura, você pode renovar a exibição de cartas de criatura (1x por turno) pagando 1 visco. Descarte todas as 3 cartas na exibição, colocando-as abaixo do baralho na ordem que preferir, e depois compre 3 cartas novas para a exibição.



Nota: detalhes sobre os efeitos das cartas de criatura estão no apêndice.

Cartas de Santuário/Menir

As **cartas de santuário/menir** são dupla face. Um lado é o santuário , e o outro lado é o menir .



Santuários têm 2 orientações. Ambas mostram um espaço de repouso e os PVs imediatos ganhos ao colocar a carta nessa orientação. Uma orientação possui 2 PVs e um espaço de repouso para um druida regular ou ancião. A outra orientação possui 4 PVs e um espaço de repouso para um druida regular.

Cada vez que você ganhar um santuário, você pode escolher qual orientação usar para esse santuário. Uma vez escolhida a orientação da carta de santuário, ela não pode ser alterada, e apenas o espaço de repouso e PVs da parte superior são recebidos. Deslize a carta sob seu tabuleiro individual, deixando apenas o santuário escolhido visível.



Um menir requer muitos recursos e uma ação especial com um druida ancião, mas fornece 6 PVs.



Limites de Cartas

A quantidade de cartas de criatura e santuário/menir que você pode ter é limitada. Você precisa de um local vazio à esquerda do marcador de limite de cartas apropriado quando ganhar uma dessas cartas ou você não pode realizar essa ação. Santuários/menires são colocados acima do seu tabuleiro individual, e as criaturas abaixo.

Para ganhar mais espaço, você pode mover o marcador para a direita através de algumas ações, ou novos espaços podem ser adicionados à esquerda do seu tabuleiro individual adquirindo o tabuleiro de Bardo ou Ancestral.

Alternativamente, você pode pagar o custo indicado em seu tabuleiro individual (o qual depende da sua ordem druidica) para aumentar o limite a qualquer momento durante o seu turno, como uma ação livre.



Exemplo: Sean tem 2 cartas de criatura e espaço para mais uma. Ele precisa mover seu marcador de limite antes de pegar outro santuário ou menir.

8. Pontos de Vitória (PVs)

Este símbolo () indica os PVs que você recebe imediatamente após receber a carta, realizar a ação etc. Algumas ações custam PVs; você nunca pode regredir para menos de 0 PVs na trilha de PVs. Se você não puder pagar os PVs exigidos por uma ação, você não pode realizar essa ação.

Como Jogar

Oak é jogado durante 5 rodadas. Cada rodada possui 3 fases: Amanhecer, Dia e Anoitecer. Você jogará todas as 3 fases antes de seguir para a próxima rodada. Na 5ª e última rodada, a partida termina após a fase do Dia, e o Anoitecer é pulado.

O Amanhecer é onde os jogadores recebem suas rendas: isso pode ser feito simultaneamente.

O Dia é onde os jogadores realizam suas ações em turnos.

O Anoitecer é onde sua área de jogo é reiniciada para a próxima rodada.

1. Amanhecer

Nota: Esta fase é pulada durante a primeira rodada do jogo pois estas etapas foram feitas durante a preparação.

Todos os jogadores recebem suas rendas (). Sua renda básica

é mostrada em seu tabuleiro individual: 3 penas, 3 viscos e 3 runas. Durante a partida, você pode adquirir mais renda em várias cartas.



2. Dia

Nesta fase, começando pelo jogador que possui o marcador de jogador inicial e seguindo em sentido horário, cada jogador realiza uma ação até que estejam impossibilitados de realizar ações e precisem passar, ou decidam passar.

Você pode escolher 1 das seguintes ações em seu turno:

- A. Jogar uma carta de debate
- B. Usar um espaço de ação especial
- C. Passar e coletar ingredientes

A. Jogar uma carta de debate



Para jogar uma carta de debate, escolha uma carta da sua mão e coloque-a virada para cima à sua frente. Escolha se você está realizando uma ação de templo ou Carvalho:

I. Ações de Templo (meio da carta)

- Alocar um druida ativo
- Pagar recursos
- Realizar a ação



II. Ação de Carvalho (base da carta)

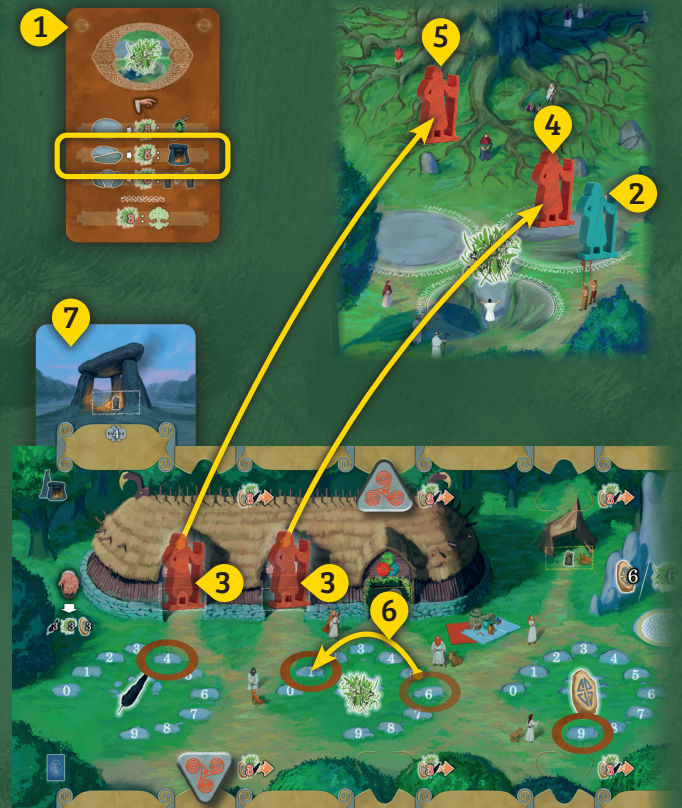
- Pagar recursos
- Mover um druida
- Receber PVs
- Se você passou por uma ficha solar, remova-a, mova o marcador solar e acione um Festival (se houver).



1. Ações de Templo

Pegue um de seus druidas ativos de um espaço de repouso e coloque-o no local do templo que corresponde à sua carta no tabuleiro principal (). O espaço no templo () dita qual ação da carta você realizará. Se já houver 1 druida ou mais nesse espaço (seu ou de um oponente), você também precisará enviar um segundo druida ativo de um espaço de repouso para as raízes do Carvalho (druidas movidos dessa forma

passam a ser passivos e ainda podem ser usados como druidas passivos nesta rodada). Gaste os recursos exigidos pela carta de debate. Realize a ação de templo.



Exemplo: Shona joga a carta de debate que permite que ela construa um santuário (1). Já há um druida nesse espaço do templo correspondente (2), então ela pega dois druidas ativos disponíveis (3) e coloca um deles no espaço de templo (4) e um nas raízes do Carvalho (5). Ela paga 5 viscos (6). Depois ela pega uma carta de santuário e a coloca acima de seu tabuleiro individual em um local disponível para cartas. (7).

II. Ação de Carvalho

Gaste os recursos indicados na linha de baixo da carta de debate. Se você já tiver um druida no ramo que corresponde à sua carta (), mova esse druida um espaço para cima. Senão, mova um dos seus druidas das raízes do Carvalho para o primeiro espaço do ramo correspondente do Carvalho. Receba quaisquer PVs indicados. Cada jogador só pode ter um druida em cada um dos 3 ramos principais do Carvalho. Se você chegar em uma bifurcação do ramo, você deve escolher uma direção, e você nunca pode retroceder nos ramos. Os últimos espaços (os mais altos) de cada ramo possuem PVs especiais que você recebe imediatamente, baseado em seu inventário atual.

 : 	1 PV para cada 5 que você já possui.
 : 	2 PVs para cada druida ancião que você possui.
 : 	2 PVs para cada carta de criatura que você possui.
 : 	2 PVs para cada marcador de poção concluída que você possui.
 : 	2 PVs para cada carta de santuário/menir que você possui.
 : 	3 PVs para cada artefato que você possui, incluindo artefatos exauridos.

Druidas de múltiplos jogadores podem ocupar o mesmo espaço, mas uma vez que um jogador tenha entrado no espaço mais alto de um ramo (), os outros jogadores só poderão ocupar esse espaço se também entrarem lá durante essa mesma rodada. Durante a fase do Anoitecer, o espaço fica bloqueado e nenhum outro jogador poderá entrar nesse espaço em turnos futuros. Deite todos os druidas no último espaço para indicar que ele está bloqueado.

Se você passar por uma ficha solar (), mova o marcador solar em 1 espaço e remova a ficha solar do tabuleiro.

Se um Festival do Solstício for acionado (), ele acontece imediatamente. Todos os jogadores cujos marcadores de PVs estiverem atrás do marcador solar recebem a renda de Festival () referente aos espaços ocupados por seus druidas nos ramos do Carvalho (incluindo o druida recém movido). Como você só pode ter no máximo 1 druida por tipo de ramo, você pode receber no máximo 3 recompensas. Se você não possuir druidas em nenhum ramo do Carvalho, ou se você possuir druidas apenas nos últimos espaços dos ramos do Carvalho, ou se o seu marcador de PVs estiver na frente do marcador solar, você não recebe nenhuma recompensa durante esse Festival.

Nota: Sempre que você puder mover seus druidas em mais de um ramo por turno (poções/cartas/etc.), complete cada movimento na ordem da esquerda para a direita (ramo da pena, depois visco e depois runa) e também remova quaisquer fichas solares e acione Festivais antes de seguir para o próximo druida.



Exemplo: **Sean** joga uma carta de debate com a ação de Carvalho da runa, paga 3 runas (1), e depois move seu druida que já está nesse ramo um espaço para cima (2). Ele recebe 2 PVs (3). Como ele passou por uma ficha solar (4), ele move o marcador solar 1 espaço para frente (5) e descarta a ficha solar. Um Festival do Solstício é acionado (6) e ele recebe 2 runas (7). A próxima vez que ele mover esse druida, ele deverá decidir se moverá para a direita ou para a esquerda pelo ramo.

B. Usar um espaço de ação especial



Espaços de ação especial são encontrados em seu tabuleiro individual, no tabuleiro principal e em artefatos. Alguns permitem que apenas um druida ancião seja alocado () e alguns permitem que qualquer tipo de druida seja alocado (). Cada espaço de ação especial pode ter apenas 1 druida. A ação **construir um menir** possui 1 espaço para cada cor de jogador, portanto cada jogador pode construir 1 menir por rodada.

Espaços de ação especial estão no(s):

1. Tabuleiros Individuais (Ordens Druídicas)
2. Tabuleiro Principal (Construir um Menir)
3. Artefatos

Para usar um espaço de ação especial, mova um druida ativo disponível de um espaço de repouso em seu tabuleiro individual para um espaço de ação especial disponível, pague os custos (se houver) e resolva o efeito.

1. Tabuleiros Individuais (Ordens Druídicas)

Algumas ordens possuem efeitos contínuos, mas cada jogador também possui 1 ou 2 espaços de ação especial em seu tabuleiro individual. Você pode alocar um druida (ou druida ancião) lá para realizar essas ações. As ações/efeitos de cada jogador são únicos para suas ordens druídicas (veja o apêndice para detalhes).



3. Artefatos

Aloque um druida ativo no espaço de ação especial de um artefato adquirido previamente e depois gire o artefato em sentido horário até que a próxima barra de PVs esteja alinhada horizontalmente com seu tabuleiro individual. Você perde a quantidade indicada de PVs (se houver). Realize a ação.

Após realizar a ação, se o ícone de virar (🔄) estiver agora alinhado à esquerda, esse artefato está exaurido. Vire-o para baixo e deixe-o de lado em sua área de jogo até o fim da partida. O druida permanece no artefato virado até o Anoitecer. O artefato exaurido agora está inativo e indisponível para ser usado, mas o local do artefato agora está vazio e disponível para um novo artefato. (Veja o apêndice para detalhes sobre os artefatos).

Nota: Você pode ter no máximo 2 artefatos ativos a qualquer momento (ou 3 se você preparou a poção Dádiva dos Deuses). Você não pode optar por descartar um artefato para ganhar outro. A única maneira de abrir espaço é exaurir um de seus artefatos atuais.

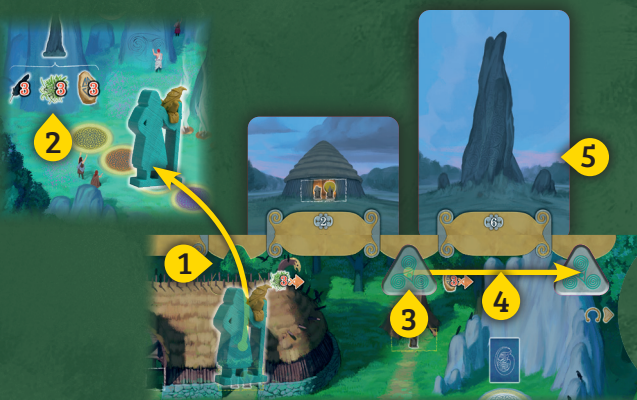
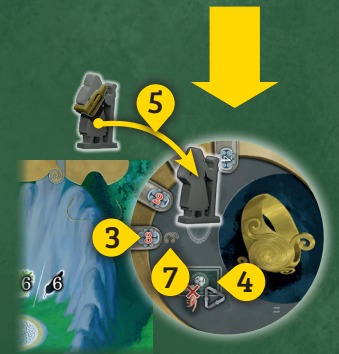


Exemplo: **Ian** está jogando com a Ordem das Selvas. Ele tem 2 espaços de ação especial disponíveis em seu tabuleiro. Ele aloca seu Bardo (druida ancião) no espaço que permite que ele prepare uma poção 1. O Bardo não tem nenhum efeito extra aqui. Ele paga 1 raiz e 1 cogumelo (poderia ser 1 qualquer) 2 e prepara a Bênção de Belenos 3. Ele pega uma ficha de poção concluída 4. Então ele recebe sua renda de Festival apenas para si mesmo 5.



2. Tabuleiro Principal (Construir um Menir)

Coloque um druida ancião ativo disponível no espaço de ação especial da sua cor no local dos menires () do tabuleiro principal. Pague 3 penas, 3 viscos e 3 runas. Pegue uma carta de menir e coloque-a com o lado do menir virado para cima em um local de carta de santuário/menir disponível em seu tabuleiro individual. Lembre-se que você pode pagar os custos indicados para mover o marcador de limite de cartas a qualquer momento. Ganhe 6 PVs.



Exemplo: **Erin** aloca seu druida Mestre-das-Garras no espaço de construir um Menir 1. Ela paga 3 de cada recurso 2. **Erin** pega uma carta de menir, mas ela não possui um local disponível para ela à esquerda de seu marcador de limite de cartas 3. Então, como uma ação livre, ela paga mais 1 recurso de cada tipo para mover o marcador um espaço para a direita, como indicado em seu tabuleiro individual da Ordem da Raposa 4. Então ela coloca a carta de menir virada para cima no novo local livre 5. Ela recebe 6 PVs.



Exemplo: **Shona** adquiriu anteriormente a ficha de artefato Anel do Vidente, que permite que ela reutilize qualquer carta de debate jogada anteriormente 1. Ela aloca um druida no espaço do artefato e gira-o um espaço em sentido horário, chegando ao último espaço 2. Ela perde 3 PVs. 3. Com a ação, ela joga novamente uma carta de debate 4. Como ela não precisa pagar recursos, ela decide aprimorar seu druida na ficha de artefato para um druida ancião Bardo 5, adicionando o aprimoramento do instrumento a esse druida, e um tabuleiro de Bardo à esquerda de seu tabuleiro individual 6. Como o ícone de virar agora está alinhado 7, ela vira o artefato 8 e coloca o druida Bardo no verso da ficha até o Anoitecer 9, quando ele retornará para um espaço de repouso de druida ancião.

C. Passar e coletar ingredientes



Você pode escolher passar (ou ser forçado a passar caso não possa realizar nenhuma outra ação). Pelo resto da fase, só é permitido que você colete ingredientes. Cada vez que o turno voltar para você, se você ainda tiver druidas passivos nas raízes do Carvalho e ainda houver ingredientes na floresta, você pode mover 1 de seus druidas passivos das raízes para a floresta para coletar 1 ingrediente disponível. O ingrediente vai para seu estoque. Em cada turno subsequente desta fase, se você ainda tiver druidas restantes nas raízes do Carvalho, você pode mover um deles das raízes do Carvalho para a floresta e coletar um ingrediente.



Exemplo: **Sean** passa e envia 1 druida passivo para a floresta para coletar 1 ingrediente. Ele adiciona o ingrediente ao seu estoque.

Fim da Fase do Dia

A fase do Dia termina imediatamente quando todos os jogadores tiverem passado e:

- todos os ingredientes da floresta acabarem

ou

- não houver mais druidas nas raízes do Carvalho.

Durante a 5ª e última rodada, você pula o Anoitecer e prossegue diretamente para a Pontuação Final.



3. Anoitecer

Prepare a próxima rodada seguindo estes passos em ordem:

- a. Devolva seus druidas (incluindo druidas anciãos) de todos os espaços de ação de templo, tabuleiro individual, menor ou artefato para os espaços de repouso do seu tabuleiro individual (). Durante o andamento da partida, você pode obter mais espaços de repouso para druidas ativos. Lembre-se: enquanto druidas normais podem ser colocados em qualquer espaço de repouso, druidas anciãos só podem ser colocados nestes espaços de repouso (). Druidas que não tiverem um espaço de repouso apropriado em seu tabuleiro individual ou em cartas de santuário devem ser devolvidos para as raízes do Carvalho. Druidas na floresta são devolvidos para as raízes do Carvalho.



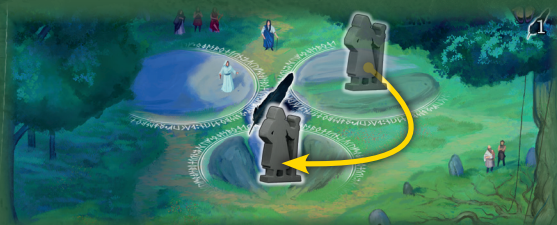
- b. Deite todos os druidas que estão no último espaço de cada ramo do Carvalho. Esses espaços ocupados agora estão bloqueados.
- c. Recupere para sua mão todas as cartas de debate jogadas durante a última rodada.
- d. Reabasteça o estoque de ingredientes na floresta a partir da sacola da garça até ele ter a quantidade de jogadores mais 2.
- e. Mova o marcador solar 1 espaço em sentido horário. Isso pode acionar um Festival (veja página 10).
- f. Passe o marcador de jogador inicial para o próximo jogador em sentido horário..



- g. Avance o marcador de rodadas. Comece a próxima rodada pelo Amanhecer.



Em partidas para 1 ou 2 jogadores, mova o druida neutro de cada templo em sentido horário para o próximo espaço de templo dentro desse templo.



Em partidas para 3 jogadores, mova o druida neutro para o próximo templo em sentido horário, colocando-o no espaço com o druida ilustrado.



Continuação Final & Fim da Partida

Quando a 5ª rodada for finalizada, receba os PVs de fim de partida nesta ordem:

1. Você pode preparar 1 Poção do Bosque Negro (a poção impressa no tabuleiro) com seus ingredientes restantes (se houver).
2. Se você ainda tiver a carta de criatura Carw Gwyn, você pode descartá-la agora e ganhar 6 PVs.



O jogador com mais PVs liderou bem sua ordem e trouxe muita honra para o Carvalho sagrado. Ele recebe o conhecimento dos Ancestrais e vence a partida.

Em caso de empate, o vencedor é aquele que realizou mais avanços nos ramos do Carvalho. Persistindo o empate, a vitória é compartilhada em harmonia.

Agora, vá para fora e encontre as respostas que a natureza revelará para você.

Variante do Eclipse

Se você estiver familiarizado com Oak e quiser um desafio um pouco maior, use esta variante. Durante um Festival, todos os jogadores cujos marcadores de PVs estiverem à frente do marcador solar devem pagar

os recursos mostrados nos espaços que seus druidas estão ocupando nos ramos do Carvalho (). Pague tanto quanto puder.

Modo Solo

Broichan é um druida Escocês com conexões com o rei. Ele provará ser um oponente formidável enquanto vocês se esforçam para honrar o Carvalho. As ações dele irão gerar PVs, bem como ocupar espaços no tabuleiro e renovar a exibição de cartas e fichas. Que a proteção dos antepassados esteja com você.

Preparação

- » Prepare uma partida para 2 jogadores. Broichan não possui um tabuleiro individual.
- » Escolha uma cor para Broichan. Coloque todos os 9 druidas dele nas raízes do Carvalho. Coloque o marcador de PVs de Broichan no espaço 0 da trilha de PVs. Entregue o marcador de jogador inicial para Broichan.



- » Entregue para Broichan todas as cartas de debate únicas dele. Embaralhe-as e forme um baralho virado para baixo na área de jogo de Broichan.



Regras Extras para Broichan

- » Broichan nunca recebe ou paga recursos (penas, viscos ou runas).
- » Broichan coletará e usará ingredientes.
- » Broichan nunca se beneficia de cartas de criatura ou artefatos. Se Broichan receber uma carta de criatura, santuário/menir ou uma ficha de artefato, ele recebe os PVs e descarta-a (virada para cima) em sua área de jogo.
- » Broichan pode aprimorar druidas para druidas anciãos durante a partida, mas ele nunca usa suas habilidades.

Adaptações na partida

A partida é jogada como uma partida normal para 2 jogadores, com as seguintes exceções:

Amanhecer

Todos os druidas de Broichan começam nas raízes do Carvalho. Esses são os druidas ativos e passivos disponíveis dele.

Dia

Quando for o turno de Broichan, compre a carta de debate do topo do baralho dele e coloque-a virada para cima. Se o baralho de debate estiver vazio, reembalhe a pilha de descarte antes de comprar. Encontre o templo ao qual essa carta corresponde e aloque 1 dos druidas de Broichan (das raízes do Carvalho) no primeiro espaço de ação livre em sentido horário a partir do druida neutro.



Exemplo: se o druida neutro estiver no espaço de 3 pedras, aloque o druida de Broichan no espaço de 1 pedra.

Se todos os espaços já estiverem ocupados, ao invés disso, Broichan avança um espaço no ramo do Carvalho correspondente a essa carta de debate.



Se ele não puder avançar nesse ramo do Carvalho, ao invés disso, ele aloca seu druida no espaço de ação de templo ocupado pelo druida neutro.



Se Broichan alocou um druida em um templo, ele agora realiza a ação mostrada na base da carta:

	Narração: Broichan perde 4 PVs (isso simula ele usando artefatos).
	Culto: Um dos druidas de Broichan é aprimorado para um druida ancião. Escolha qualquer um dos druidas regulares dele para aprimorar para qualquer druida ancião disponível.
	Conhecimento: Broichan pega a carta de criatura de maior número (encontrado no canto inferior direito da carta). Reabasteça a exibição.
	Sabedoria: Broichan prepara o nível mais alto possível da Poção do Bosque Negro e ganha os PVs de acordo. Se ele não puder prepará-la, ele compra 2 ingredientes aleatórios da sacola da garça.
	Misticismo: Broichan pega o artefato de maior número da exibição. Reabasteça a exibição.
	Ritual: Broichan pega a carta de santuário e a coloca virada para cima em sua área de jogo. Se esse for o primeiro santuário dele, ele o coloca com o lado de 2 PVs virado para cima e ganha 2 PVs. A próxima carta de santuário que ele adquirir será colocada com o lado de 4 PVs virado para cima sobre a primeira carta, e ele ganhará 4 PVs. A próxima será colocada sobre a anterior com o lado de 2 PVs para cima e ele ganhará 2 PVs. Continue alternando dessa maneira para quaisquer santuários adicionais que ele receber.

Se Broichan não tiver mais druidas restantes nas raízes do Carvalho no começo do turno dele, não compre uma carta de debate para ele. Ao invés disso, ele passa. Se você passar, Broichan passará automaticamente no próximo turno dele.

Broichan não precisa de druidas para coletar ingredientes, e ele sempre coletará o ingrediente mais próximo ao topo esquerdo. (Topo esquerdo, e então segundo em sentido horário - veja a imagem).



Anoitecer

Todos os druidas de Broichan em espaços de ação são colocados de volta nas raízes do Carvalho.

Festival do Solstício

Uma vez que ele não ganha recursos, se Broichan for apto a participar em um Festival do Solstício, ele compra uma quantidade de ingredientes igual ao número de druidas que ele tem nos ramos do Carvalho, independentemente de onde eles estão posicionados.

Ramos do Carvalho

Se a qualquer momento Broichan tiver um conjunto de 3 ingredientes do mesmo tipo, ele imediatamente os descarta e avança um espaço em um ramo do Carvalho. Ele usa o seguinte critério para decidir em qual ramo avançará.

- » Ele escolherá avançar no ramo que fornecerá mais PVs para ele no último espaço, mesmo que isso mude no momento em que ele alcançar o último espaço (ignore ramos bloqueados).
- » Em caso de empate, ele avançará no ramo onde está mais próximo do topo.
- » Se o empate persistir, ele avançará na opção empatada mais à esquerda.
- » Se todos os espaços do topo já estiverem bloqueados, ele avançará no ramo onde esse movimento acionará um Festival do Solstício, e quaisquer empates são quebrados optando pela opção mais à esquerda.

Quando os druidas de Broichan avançarem nos ramos do Carvalho, eles podem passar por fichas solares, mover o marcador solar e acionar um Festival do Solstício normalmente.

Broichan ganha 2 PVs por cada avanço normalmente.

Fim da Partida

Assim como você, Broichan pode tentar preparar a Poção do Bosque Negro uma última vez.



Créditos

DESIGN DO JOGO: Wim Goossens • **ILUSTRAÇÕES:** Maciej Janik • **GERÊNCIA DE PROJETO:** Rudy Seuntjens • **DESENVOLVIMENTO:** Seb Van Deun • **DIREÇÃO DE ARTE & DESIGN DO MANUAL:** Rafaël Theunis • **EDITOR:** Amanda Erven • **REVISÃO:** Ori Avtalion, Dave Moser, Christine Gijbels • **CONTROLE DE QUALIDADE:** Eefje Gielis • **LOGÍSTICA:** Wim Goossens • **TRADUÇÃO:** Pedro Vinicius • **REVISÃO:** Ricardo Spinelli, Barbara Peres

O autor gostaria de agradecer a sua esposa Katrien por seu contínuo apoio e paciência, seus amigos (em particular Gert, Ruben, Wesly e Jordy) por suas grandes ideias e pelos playtests aparentemente intermináveis, e a Game Brewer por acreditar em um novo autor e trazer Oak à vida.

Se houver algum problema com este produto, entre em contato com o vendedor onde você comprou este jogo ou entre em contato com o serviço de atendimento ao cliente em grog.games/sac



Apêndice

1. As Cartas de Debate



Narração (Carta de Debate Inicial ⊕)

Ações do Templo da Pena:



Espaço de 1 pedra + pague 1 pena: Mova 1 marcador de limite de cartas 1 espaço para a direita.



Espaço de 2 pedras + pague 6 penas: Pegue 1 das 3 cartas de criatura disponíveis.



Espaço de 3 pedras + pague 6 penas: Pegue 1 dos 3 artefatos disponíveis.

Ação de Carvalho no Ramo da Pena:



Pague 3 penas: Avance 1 espaço no ramo da pena do Carvalho.



Conhecimento (Carta de Debate Inicial ⊕)

Ações do Templo do Visco:



Espaço de 1 pedra + pague 3 viscos: Olhe na sacola da garça e pegue 1 ingrediente qualquer.



Espaço de 2 pedras + pague 5 viscos: Pegue uma carta de santuário e coloque-a virada para cima em qualquer orientação.



Espaço de 3 pedras + pague 6 viscos: Aprimore 1 druida para druida ancião.

Ação de Carvalho no Ramo do Visco:



Pague 3 viscos: Avance 1 espaço no ramo do visco do Carvalho.



Ritual (Carta de Debate Inicial ⊕)

Ações do Templo da Runa:



Espaço de 1 pedra + pague 3 runas: Pegue até 2 druidas (incluindo anciãos) das raízes do Carvalho e coloque-os em espaços de repouso disponíveis.



Espaço de 2 pedras + pague 3 runas: Prepare 1 poção.



Espaço de 3 pedras + pague 4 runas: Pegue qualquer uma das suas cartas de debate avançadas para sua mão. Essa carta agora está disponível para você pelo resto da partida.

Ação de Carvalho no Ramo da Runa:



Pague 3 runas: Avance 1 espaço no ramo da runa do Carvalho.



Culto (Carta de Debate Avançada)

Ações do Templo da Pena:



Espaço de 1 pedra + pague 0 penas: Pegue 1 druida (ou druida ancião) das raízes do Carvalho e coloque-o em um espaço de repouso disponível.



Espaço de 2 pedras + pague 1 pena: Avance 1 druida 1 espaço em qualquer ramo do Carvalho.



Espaço de 3 pedras + pague 4 penas: Aprimore 1 druida para druida ancião.

Ação de Carvalho no Ramo da Pena:



Pague 3 penas: Avance 1 espaço no ramo da pena do Carvalho.



Sabedoria (Carta de Debate Avançada)

Ações do Templo do Visco:



Espaço de 1 pedra + pague 0 viscos: Troque qualquer quantidade de 1 recurso pela mesma quantidade de 1 outro recurso qualquer.



Espaço de 2 pedras + pague 1 visco: Prepare 1 poção.



Espaço de 3 pedras + pague 4 viscos: Pegue 1 das 3 cartas de criatura disponíveis.

Ação de Carvalho no Ramo do Visco:



Pague 3 viscos: Avance 1 espaço no ramo do visco do Carvalho.



Misticismo (Carta de Debate Avançada)

Ações do Templo da Runa:



Espaço de 1 pedra + pague 3 runas: Pegue uma carta de santuário e coloque-a virada para cima em qualquer orientação.



Espaço de 2 pedras + pague 4 runas: Pegue 1 dos 3 artefatos disponíveis.



Espaço de 3 pedras + pague 6 runas: Resolva uma ação de qualquer carta de debate que você já tenha jogado nesta fase. Você não precisa pagar o custo em recursos ou usar nenhum novo druida.

Ação de Carvalho no Ramo da Runa:



Pague 3 runas: Avance 1 espaço no ramo da runa do Carvalho.



Corção do Carvalho (Carta de Debate Especial)

Esta carta é adquirida quando você preparar a poção O Coração do Carvalho. Esta carta não corresponde a um templo no tabuleiro, mas possui seu próprio templo na carta.

Para ativá-la, jogue a carta, aloque um druida no templo da carta, escolha qual ação quer realizar, pague os recursos e realize a ação.

Ações de Templo:



Pague 3 penas: Aprimore 1 druida para druida ancião.



Pague 3 viscos: Pegue 1 das 3 cartas de criatura disponíveis OU prepare 1 poção.



Pague 3 runas: Pegue uma carta de santuário e coloque-a virada para cima em qualquer orientação OU pegue 1 dos 3 artefatos disponíveis.

Ação de Corção do Carvalho:



Pague 3 recursos quaisquer em qualquer combinação: Avance 1 espaço em qualquer ramo do Carvalho.

2. Ordens Druídicas



Ordem da Abelha – Aloque um druida para aprimorar um druida qualquer para druida ancião. Siga os procedimentos normais de aprimoramento. Todos espaços de repouso do tabuleiro individual desta ordem podem armazenar druidas anciãos ().



Ordem do Melro – Aloque um druida ancião para pegar uma carta de criatura. Siga as regras normais para pegar essa carta.



Ordem dos Moledros – Aloque um druida ancião para pegar uma carta de santuário. Siga as regras normais para posicionar o santuário. Adicionalmente, cada local de carta de menir/santuário pode armazenar 2 cartas de santuário.



Ordem da Raposa – Aloque um druida ancião para ganhar 6 recursos de 1 tipo qualquer. O marcador de limite de cartas pode ser movido para a direita pagando 3 recursos quaisquer em qualquer combinação.



Ordem das Selvas – Ali existem 2 espaços de ação:

- » Aloque um druida para preparar uma poção.
- » Aloque um druida ancião para comprar 3 ingredientes da sacola da garça.

3. Druidas Anciãos



Arquidruída (gorjal): Arquidruídas são os membros mais sábios da ordem que lideram. Se um Arquidruída ativo for alocado em um espaço de ação (templo ou especial), o custo dessa ação é reduzido em 2, até um mínimo de 0.



Bardo (instrumento): Bardos contam histórias grandiosas sobre criaturas místicas e as pessoas se reúnem para ouvir seus contos. Assim que você aprimorar para um Bardo, coloque um tabuleiro de Bardo à esquerda de seu tabuleiro individual, criando um local extra para uma carta de criatura e de menir/santuário.



Ovate (bolsa): Ovates são curandeiros, videntes e profetas. Se você usar seu Ovate para uma ação que prepare uma poção, você pode pagar 1 ingrediente a menos do que o necessário para concluir a poção. Poções sempre custam um mínimo de 1 ingrediente.



Mestre-das-Garras (corvos): Mestres-das-Garras são dedicados a Morrigan, deusa da guerra, e agem como executores. Seu Mestre-das-Garras pode ser alocado em um espaço de ação de templo já ocupado por outro druida sem enviar um segundo druida para as raízes do Carvalho.



Eremita (capa): Eremitas cuidam dos lugares sagrados da floresta. O Eremita possui um espaço de repouso dedicado (). Portanto, ele não ocupa nenhum outro espaço de repouso, e é considerado ativo e disponível para uso enquanto estiver no espaço de repouso.



Ancestrais estão disponíveis apenas se a poção Escolhido do Carvalho, que gera eles, estiver em jogo.

Ancestrais (galhos): Ancestrais estão impregnados com a magia do Carvalho e são praticamente imortais. Seu Ancestral possui as habilidades especiais de todos os outros druidas anciãos. Assim que você preparar a poção que permite que você aprimore para um Ancestral, coloque o tabuleiro de Ancestral à esquerda do seu tabuleiro individual. Ele tem um espaço de repouso especial (para imitar o Recluso) e locais para cartas de criatura e santuário/menir (para imitar o Bardo). O Ancestral pode usar múltiplas habilidades especiais de druidas anciãos em uma ação.



4. Fichas de Poção

Nível I

	Inspiração (1 bolota + 1 ingrediente qualquer): Aprimore um de seus druidas para druida ancião.
	Raio de Taranis (1 mirtilo + 1 ingrediente qualquer): Recarregue até 2 de seus artefatos 2x girando-os 2 espaços em sentido anti-horário, permitindo que eles sejam usados mais vezes. Você não pode recarregar artefatos que já foram virados. Isso não faz com que você ganhe ou perca novamente os PVs alinhados agora com seu tabuleiro individual.
	Dádiva da Natureza (1 casca de árvore + 1 ingrediente qualquer): Avance um dos seus marcadores de limite de cartas 2x ou ambos os seus marcadores de limite de cartas 1x, gratuitamente.
	Toque de Lugh (1 cogumelo + 1 ingrediente qualquer): Use qualquer artefato ativo (seu ou de outro jogador) sem usar uma das cargas dele. Realize a ação, mas não gire a ficha e não aloque um druida.
	Benção de Belenos (1 raiz + 1 ingrediente qualquer): Acione um Festival do Solstício apenas para você. Seu marcador de PVs não precisa estar atrás do marcador solar. Não mova o marcador solar.

Nível II

	Poder Rúnico (1 bolota + 1 mirtilo): Construa um menir pagando 6 recursos de sua escolha.
	Invocar Dríade (1 mirtilo + 1 casca de árvore): Avance até 2 espaços em 1 ramo do Carvalho. Você não ganha os PVs bônus pelo primeiro avanço; mas se você passar por uma ficha solar com seu primeiro avanço, resolva ela e qualquer recompensa de Festival desse primeiro avanço antes de seguir com o movimento.
	Subsídio de Arduinna (1 casca de árvore + 1 cogumelo): Avance 1 dos seus druidas 1 espaço em qualquer ramo do Carvalho. Seu druida pode se mover para o último espaço, mesmo que ele esteja bloqueado.
	Renovação (1 cogumelo + 1 raiz): Resolva uma ação de qualquer carta de debate que você já tenha jogado nesta fase. Você não precisa pagar o custo em recursos ou alocar nenhum novo druida.
	Florescer (1 bolota + 1 raiz): Mova 1 dos seus marcadores de recurso até o fim de sua trilha (espaço 9).

Nível III

	Distorção da Madeira (2 bolotas + 1 casca de madeira): Avance seus druidas 1 espaço em cada ramo do Carvalho. Isso pode ser o primeiro avanço a partir da raiz e pode ser parcial se você não tiver movimentos disponíveis em todos os 3 ramos. Eles não podem se mover para o último espaço se ele foi bloqueado em uma rodada anterior.
	Companheiro Animal (2 mirtilos + 1 cogumelo): Procure no baralho de criaturas por uma carta de criatura que você queira e coloque-a em jogo em um local disponível embaixo do seu tabuleiro individual. Embaralhe o baralho após isso.
	Dádiva dos Deuses (2 cascas de árvore + 1 raiz): Procure na pilha de artefatos por um artefato que você queira e coloque-o em jogo próximo ao seu tabuleiro individual. Adicionalmente, se esta for a primeira vez que você prepara esta poção, você também pode pegar uma extensão para artefatos e adicioná-la ao seu tabuleiro individual. Pelo resto da partida, você pode ter até 3 artefatos ativos. Embaralhe a pilha de artefatos após isso.
	Escolhido do Carvalho (1 bolota + 2 cogumelos): Aprimore um de seus druidas para druida Ancestral. Como você só pode ter 1 druida ancião de cada tipo, você só pode preparar esta poção 1x.
	Coração do Carvalho (1 mirtilo + 2 raízes): Pegue sua carta de debate Coração do Carvalho e adicione-a à sua mão. Você só pode ter 1 carta de debate Coração do Carvalho, portanto você só pode preparar esta poção 1x.

Impressa no Tabuleiro

	Poção do Bosque Negro: Você pode preparar 1 conjunto por uso: 3 ingredientes diferentes = 3 PVs. 4 ingredientes diferentes = 5 PVs. 5 ingredientes diferentes = 7 PVs.
---	---



5. Fichas de Artefato

Nº	Ilustração	Efeito	Nº	Ilustração	Efeito
1		Colar de Pedra da Lua: Ganhe 6 penas. Quaisquer penas excedentes são perdidas.	7		Cocar de Chifres: Aprimore um de seus druidas para druida ancião. Substitua o druida regular como você faria com uma ação de carta.
2		Pingente de Arduinna: Ganhe 6 viscos. Quaisquer viscos excedentes são perdidos.	8		Caldeira Dourada: Prepare uma poção usando 1 ingrediente a menos do que o exigido. Mínimo de 1 ingrediente.
3		Saco de Pedras Rúnicas: Ganhe 6 runas. Quaisquer runas excedentes são perdidas.	9		Foice Dourada: Compre 3 ingredientes da sacola da garça.
4		Placa de Cernunnos: Você pode pegar uma carta de criatura da exibição e jogá-la imediatamente. Para usar esta habilidade, você precisa ter um local disponível para colocar a carta.	10		Cornucópia: Troque qualquer quantidade de um único recurso pela mesma quantidade de 1 outro recurso qualquer; depois ganhe mais 3 do recurso recebido (X por Y+3).
5		Modelador das Matas do Destino: Pegue e posicione uma carta de santuário. Para usar esta habilidade, você precisa ter um local disponível para colocar a carta.	11		Anel do Vidente: Resolva uma ação de qualquer carta de debate que você já tenha jogado nesta fase. Você não precisa pagar o custo em recursos ou usar nenhum novo druida.
6		Carnyx: Realize qualquer ação de Carvalho gratuitamente. Não gaste nenhum recurso.	12		Escudo de Toutatis: Ganhe 2 PVs.

6. Cartas de Criatura

Cartas de criatura permanecem em jogo e podem ser usadas cada vez que sua condição permitir. Se uma fase ou ação for especificada, você só pode usar a carta durante essa fase ou ação.

Nº	Ilustração	Efeito	Nº	Ilustração	Efeito
1		Slúagh na Marbh: <u>Constante:</u> Você pode trocar penas por viscos ou runas a qualquer momento.	6		Each-uisge: <u>Constante:</u> Você pode tratar qualquer espaço de templo como um espaço de 3 pedras.
2		Bodach: <u>Constante:</u> Você pode trocar viscos por penas ou runas a qualquer momento.	7		Cù-sith: <u>Ação de templo da pena:</u> Você pode pagar 1 pena extra para realizar a ação de Carvalho adicionalmente à ação de templo. Nenhum outro pagamento é necessário.
3		Selkie: <u>Constante:</u> Você pode trocar runas por penas ou viscos a qualquer momento.	8		Buggane: <u>Ação de templo do visco:</u> Você pode pagar 1 visco extra para realizar a ação de Carvalho adicionalmente à ação de templo. Nenhum outro pagamento é necessário.
4		Boggart: <u>Constante:</u> Você pode tratar qualquer espaço de templo como um espaço de 1 pedra.	9		Yan-Gant-Y-Tan: <u>Ação de templo da runa:</u> Você pode pagar 1 runa extra para realizar a ação de Carvalho adicionalmente à ação de templo. Nenhum outro pagamento é necessário.
5		Dobhar-Chù: <u>Constante:</u> Você pode tratar qualquer espaço de templo como um espaço de 2 pedras.	10		Ceiliog Lugus: <u>Amanhecer:</u> Ganhe 2 penas.

Nº	Ilustração	Efeito	Nº	Ilustração	Efeito
11		Korrigan: <u>Amanhecer</u> : Ganhe 2 viscos.	24		Ghillie Dhu: <u>Passar e coletar ingredientes</u> : Você pode escolher qualquer ingrediente da sacola da garça ao invés de coletar um ingrediente da floresta. Se o fizer, descarte 1 ingrediente da floresta (à sua escolha).
12		Pixie Queen: <u>Amanhecer</u> : Ganhe 2 runas.	25		Unicorn: <u>Passar e coletar ingredientes</u> : Você pode coletar ingredientes sem enviar um druida passivo para a floresta. Você não precisa ter um druida disponível nas raízes para coletar ingredientes.
13		Aos Si: <u>Amanhecer</u> : Compre 1 ingrediente da sacola da garça.	26		Fachan: <u>Construindo um menir</u> : Pague 3 recursos a menos (à sua escolha).
14		Aonbharr: <u>Festival do Solstício</u> : Ganhe 1 unidade extra de cada tipo de recurso que você ganhou. Pode ser 1 extra de todos os 3 recursos se você ganhou todos os 3 tipos durante o Festival.	27		Glaistig: <u>Pegando um santuário/menir</u> : Você também pode coletar um ingrediente da floresta sem enviar um druida passivo.
15		Bugul Noz: <u>Festival do Solstício</u> : Ganhe 2 recursos de sua escolha (mesmo tipo), mesmo que você não seja qualificado para participar do Festival.	28		Leanan sídhe: <u>Recrutando um druida</u> : Você também pode coletar um ingrediente da floresta sem enviar um druida passivo.
16		Caoineag: <u>Qualquer ação de templo</u> : Pague 1 recurso a menos.	29		Tarw Cernunnos: <u>Usando um artefato</u> : Ganhe 1 PV sempre que um artefato for ativado (mesmo com Toque de Lugh).
17		Clurichaun: <u>Preparando uma poção</u> : Pegue de volta 1 dos ingredientes usados (à sua escolha). Você precisa tê-lo para pagar, mas o recupera imediatamente.	30		The Unseelie Court: <u>Movendo seu marcador de limite de cartas</u> : Pague 2 recursos a menos.
18		Fear Dearg: <u>Preparando uma poção</u> : Você pode pagar 2 recursos de sua escolha para substituir 1 ingrediente qualquer. Você pode fazer isso quantas vezes quiser.	31		Gancanagh: <u>Constante</u> : Fornece 2 espaços de repouso adicionais para colocar druidas quando eles retornarem durante o Anoitecer.
19		Abhartach: <u>Em seu turno</u> : Você pode pagar 1 ingrediente para ganhar 1 recurso de sua escolha. Devolva o ingrediente para a sacola da garça. Você pode fazer isso quantas vezes quiser.	32		The Seelie Court: <u>1 uso imediato</u> : Escolha uma poção dentre as fichas de poção não usadas na caixa e coloque-a nesta carta pelo restante da partida. Você é o único jogador que pode preparar essa poção.
20		Fear Gorta: <u>Pegando uma carta de criatura</u> : Você pode pagar 2 recursos a menos. Isso não se aplica a esta carta.	33		Pùca: <u>Constante</u> : Adiciona 2 locais extras para cartas de criatura. Esta carta permanece em jogo e continua a ocupar 1 local.
21		Cailleach: <u>Pegando uma carta de criatura</u> : Ao invés de pegar a carta do topo, você pode olhar as 6 cartas do topo do baralho e escolher 1. Embaralhe as 5 cartas descartadas e coloque-as embaixo do baralho. Se você olhar as 6 cartas, você deve escolher 1 delas.	34		Carw Gwyn: <u>1 uso</u> : Perca 3 PVs quando você pegar esta carta. Descarte-a para ganhar 6 PVs. Pode ser usada imediatamente, ou guardada e usada taticamente quando desejado, incluindo durante a pontuação final.
22		Fuath: <u>Constante</u> : Qualquer druida pode ser usado para um espaço de ação especial, mesmo se ele normalmente exigir druidas anciãos.	35		Ellén Trechend: <u>1 uso imediato</u> : Ganhe 5 PVs. A carta ainda ocupa um local de carta, mas não tem outros efeitos.
23		Groac'h: <u>Constante</u> : Seus druidas anciãos sempre podem ser alocados em um espaço de ação de templo que contenha outro druida, sem a necessidade de enviar um segundo druida para as raízes do Carvalho (como se fossem um Mestre-das-Garras).			

7. Iconografia

1	Receba a quantidade indicada		Pena		Santuário		Ramo da pena
+1	Receba uma quantidade adicional indicada		Visco		Menir		Ramo do visco
1	Pague a quantidade indicada		Runa		Druída		Ramo da runa
-1	Reduza o custo como indicado		Artefato		Druída ancião		Um ramo de sua escolha
	Pague		Ficha de ingrediente		Arquidruída		Espaço bloqueado
	Quando ...Então ...		Casca de Árvore		Bardo		Espaço de 1 pedra
	Mova/Gire/Ganhe		Raiz		Ovate		Espaço de 2 pedras
	Sentido Horário		Mirtilo		Mestre-das-Garras		Espaço de 3 pedras
	Deslize/Mova		Bolota		Eremita		Templo do Coração do Carvalho
	Transforme		Cogumelo		Ancestral		Espaço de ação
	Realize novamente/ Renove		Ingrediente da floresta		Renda básica		Espaço de ação de druida ancião
	Troque		Poção		Espaço de repouso para druidas		Espaço de repouso para druidas e druidas anciãos
	Vire		Carta de criatura		Renda do Festival do Solstício		Pontos de Vitória
	Ou		Carta de debate		Solstício		Lembrete de preparar 1x a Poção do Bosque Negro no fim da partida
:	Por / De		Carta de debate Coração do Carvalho		Marcador solar		Marcador de rodadas
	Permitido / Concluído		Raízes do Carvalho		Marcador de limite de cartas		Marcador de jogador inicial
	Não / Remova						Você
	Olhe						Outro jogador
	Sacola da garça						