

Karten und Plättchen

- ❖ Startkarten
 - **Tierbrüder**
 - **Suchende der Morgenröte**
 - **Lebenswächter**
 - **Wellenhüter**
- ❖ Aufwertungen
 - Übersicht
 - 3 Ausführungen
 - Je 1 Bild oben, Mitte, unten
 - Titel
 - Kosten
 - Level
 - Wächter
 - Fähigkeit
 - Siegpunkte
 - Seelensymbole für Kauf von Unterstützungen
 - Siegpunkte während des Erntens
 - Verfall
 - Wachstum
 - Fähigkeit
 - Level-Symbole
 - °, 
 - °°, 
 - °°, 
 - Typen
 - Fruchtbarer Boden
 - Level-1
 - Level-2
 - Level-3
- ❖ Unterstützungen
 - Übersicht
 - Titel
 - Kosten
 - Level
 - Fähigkeit
 - Siegpunkte
 - Typen
 - Level-1
 - Level-2
- ❖ Übersichtskarten
- ❖ Siegpunktplättchen
- ❖ Manaplättchen

Spielaufbau

- ❖ Die (eigenen) Decks
 - 20 gleichfarbige Startkarten
 - 3 Fruchtbarer Boden
 - 9 Verfluchtes Land
 - 8 Blanko
 - Mischen, als Nachziehstapel (**Deck**) ablegen und oberste Karte offen darauf (**Deckkarte**)
 - Platz für ausgespielte Karten (**Feld**) und verdeckten Ablagestapel lassen
 - Übersichtskarte nehmen
- ❖ Die Aufwertungen (zentrale Auslage)
 - Fruchtbarer Boden
 - 18 Karten offen in 3 Stapeln, getrennt nach den 3 bedruckten Bereichen
 - Level-1
 - 33 Karten mischen und 18 [4 Spieler] als verdeckten Nachziehstapel bereitlegen
 - Rest zurück in die Schachtel
 - Oberste 3 Karten offen in eine Reihe daneben
 - Level-2
 - 30 Karten mischen und als verdeckten Nachziehstapel bereitlegen
 - Oberste 3 Karten offen in eine Reihe daneben
 - Level-3
 - 33 Karten mischen und als verdeckten Nachziehstapel bereitlegen
 - Oberste 3 Karten offen in eine Reihe daneben
- ❖ Die Unterstützungen
 - Nach Level getrennt mischen
 - Als 2 verdeckte Nachziehstapel neben die Aufwertungen legen
 - Jeweils die obersten 4 Karten aufdecken und unter die Nachziehstapel in 2 Spalten legen
- ❖ Die Siegpunkte
 - **Abgezählter Vorrat:** 33 [4 Spieler] Siegpunktplättchen neben die Auslage mit Aufwertungen legen
 - **Reserve:** Restliche Siegpunktplättchen **getrennt** bereitlegen
- ❖ Der Startspieler
 - 4 Manaplättchen inkl. des Plättchens mit Startspielersymbol (Stern) mit der blauen Seite nach oben mischen und an die Spieler verteilen
 - Plättchen auf die inaktive graue Seite drehen
 - Spieler mit Startspielersymbol beginnt

Grundlagen

- ❖ Deine Karten
 - Immer 20 Karten, die an 4 Stellen liegen:
 - Deck
 - Deckkarte (offen)
 - Feld
 - Ablagestapel (verdeckt)
 - Falls Karte vom leeren Deck benötigt wird ⇒ Ablagestapel mischen, als neuen Nachziehstapel bereitlegen und oberste Karte als Deckkarte darauf
 - Ablagestapel-Karten dürfen jederzeit angesehen werden
 - **Karte = Alles in einer Kartenhülle**
 - Startkarte sowie bis zu 3 Aufwertungen
 - Aufwertung nutzt einen von 3 Bereichen auf der Karte und gilt selber nicht als Karte
 - Einige enthalten aufgedruckte Aufwertungen, andere sind leer
- ❖ Die Deckkarte
 - Zählt weder zum Deck noch zum Feld
 - Alle Fähigkeiten, die sich auf das **Deck beziehen**, gelten **nicht** für die Deckkarte
 - Während deines Spielzuges sind auf der Deckkarte **nur** die Symbole  (Verfall) und  (Wachstum) aktiv, alle anderen Symbole sind erst nach Ausspielen der Deckkarte ins Feld von Bedeutung
 - Alle „dauerhaften“ Fähigkeiten sind **aktiv**, **andere** Fähigkeiten wie „Beim Ausspielen“ und „Ernten“ sind **nicht** anwendbar
- ❖ Fähigkeiten
 - **Goldene Regel:** Bei Widersprüchen mit Spielregeln gelten die Texte der Fähigkeiten
 - Jede Fähigkeit von Aufwertung oder Unterstützung darf nur **einmal** pro Spielzug ausgeführt werden – es sei denn die Fähigkeit nennt anderes
 - Meist wird der Zeitpunkt der Ausführung genannt, ansonsten wann sie aktiv ist. Falls 2+ Fähigkeiten zum selben Zeitpunkt aktiv sind, entscheidet der Spieler über die Reihenfolge
 - **Beim Ausspielen:** **Sofort** nach Ausspielen der Karte **ins Feld** und **vor** Aufdecken der nächsten Deckkarte
 - **Ernten:** Fähigkeit auf Karten **im Feld** werden beim Ernten ausgeführt – gilt nicht für die Deckkarte
 - **Dauerhafte:** sind immer aktiv, sobald die Karte offen als Deckkarte auf dem Deck oder im Feld liegt

Spielablauf (Runden)

❖ 1. Vorbereiten

■ Wiederholen

- Deckkarte ins Feld rechts neben vorher ausgespielte Karten ausspielen und ggf. „Beim Ausspielen“-Fähigkeiten **sofort** ausführen
 - Alle relevanten Symbole sind links auf der Karte abgebildet
 - Karten – ohne Fähigkeiten-Texte – können gefächert gelegt werden
- Oberste Deckkarte als neue Deckkarte umdrehen

■ Verfall und Wachstum – Das Feld verderben

- Verfall ☹️-Symbole
 - Das Vorbereiten wird beendet, sobald auf dem Feld **und** der Deckkarte **3+** Symbole zu sehen
 - Sind es **genau 3** ⇒ **2. Pflanzen**
 - Falls es zu einem beliebigen Zeitpunkt während *Vorbereiten* oder *Pflanzen* **4+** Symbole sind ⇒ Feld verdirbt ⇒ weiter bei **4. Aufräumen**
 - Als Entschädigung fürs Verderben wird das Manaplättchen auf die aktive blaue Seite gedreht (zusätzliches Mana für den nächsten Spielzug)
- Wachstum 🌱-Symbole
 - Für jedes Symbol auf Feld-Karten, der Deckkarte oder Unterstützungen darf ein Verfall-Symbol ignoriert werden
- Vorzeitig beenden
 - Bevor **3+** Verfall-Symbole auftauchen, darf das Vorbereiten vorzeitig beendet werden
 - Dies muss den Mitspielern mitgeteilt werden
 - Weiter bei **3. Ernten**

❖ 2. Pflanzen

■ Entweder Passen oder Riskieren

■ Passen

- Weiter mit **3. Ernten**

■ Riskieren

- Deckkarte ins Feld ausspielen, ggf. „Beim Ausspielen“-Fähigkeiten sofort nutzen und nächste Deckkarte aufdecken
- Feld ist **nicht** verdorben
 - Weiter mit Passen oder Riskieren
 - Falls alle 20 Karten ausgespielt worden sind ⇒ Passen
- Feld ist verdorben
 - ⇒ weiter bei **4. Aufräumen**

❖ 3. Ernten

- Für vorhandenes Mana 🌊 dürfen Aufwertungen und für die Seelensymbole 🐾, 🌳, 🌞, 🌌 (Tier, Wald, Himmel, wild) Unterstützungen gekauft, „Ernten“-Fähigkeiten ausgeführt und Siegpunkte 🏆 genommen werden – in **folgender** Reihenfolge:
 - A. Ernten-Fähigkeiten
 - **Müssen einmal** ausgeführt werden – es sei denn die Fähigkeit sagt anderes
 - Deckkarte ignorieren

■ B. Siegpunkte nehmen

- Entsprechend Wert der 🏆-Symbole auf der linken Seite aller Karten im Feld und einiger Fähigkeiten **müssen** die Plättchen aus dem **abgezählten Vorrat** genommen werden
 - Deckkarte ignorieren
 - Plättchen immer für alle einsehbar
- **Keine** Siegpunkte für die grauen 🏆-Symbole, diese zählen erst am Spielende

■ C. Anzahl Seelensymbole → max. 2 Unterstützungen

- 🎴 Gilt als Joker und kann für jedes der 3 anderen Seelensymbole zum Bezahlen verwendet werden
- 🎴 Darf mit jedem beliebigen Seelensymbol bezahlt werden
- Alle Seelensymbole **im Feld** ermitteln und max. 2 Unterstützungen aus der Auslage kaufen
 - Jedes Seelensymbol nur für einen Kauf
 - Auslage nicht auffüllen
 - Unterstützungen offen vor sich ablegen
 - Fähigkeiten gelten erst ab dem folgenden Spielzug
 - Nach Kauf oder Nutzung um 90° drehen und nach Spielzug zurückdrehen
- Überzählige nicht genutzte Seelensymbole 3:1 in Siegpunkte tauschen
 - Siegpunkte aus der **Reserve**
 - Restliche Siegpunkte verfallen

■ D. Anzahl Mana → max. 2 Aufwertungen

- Alle Mana-Symbole **im Feld** plus ggf. umgedrehtes aktives Mana-Plättchen ermitteln und max. 2 Aufwertungen aus „Fruchtbarer Boden“ und den 9 Level-x-Aufwertungen kaufen
 - Mana-Plättchen wieder zurückdrehen – falls verwendet
 - Überzähliges Mana verfällt
 - Auf einer Karte **muss** der entsprechende Bereich frei sein
 - Aufwertungen zunächst beiseitelegen

❖ 4. Aufräumen

■ A. Aufwertungen in Kartenhüllen

- Für jede gekaufte Aufwertung eine der ausgespielten Karten **im Feld** wählen
 - Es darf keine vorhandene Aufwertung abgedeckt werden
 - Auch keine aufgedruckten (Startkarten)
 - Hochkant gedruckte Fähigkeiten dürfen abgedeckt werden, es zählt aber nur die sichtbare Fähigkeit
- Alle im Feld gespielten Karten auf den Ablagestapel, Deckkarte bleibt liegen

■ B. Auslage mit Unterstützungen auffüllen

- Entsprechende Level auffüllen
- Ist der Nachziehstapel für Level-1 leer, werden Level-2 Karten genutzt

■ C. Auslage mit Aufwertungen auffüllen

- Entsprechende Level auffüllen
- Ist der Nachziehstapel für Level-1 leer, werden Level-2 Karten genutzt
- Ist der Nachziehstapel für Level-2 auch leer, werden Level-3 Karten genutzt

❖ Nächster Spieler spielt Runde: 4 Phasen

Spielende

❖ Letzter Siegpunkt aus dem **abgezählten Vorrat**

- Aktuelle Runde beenden und ggf. weitere Siegpunkte aus der **Reserve**
- ❖ **Letzte Level-2-Unterstützung in die Auslage**
 - Aktuelle Runde beenden und ggf. weitere Siegpunkte aus der **Reserve**
 - Seelensymbole dürfen 3:1 in Siegpunkte getauscht werden

❖ Schlusswertung

- Alle erhaltenen **grünen** Siegpunkte
- Alle **grauen** Siegpunkte auf den Aufwertungen
- Alle **grauen** Siegpunkte auf den Unterstützungen
- Bei Gleichstand: Meiste Level-3-Aufwertungen plus Level-2-Unterstützungen kombiniert

Aufwertungen

Level-1

Chor des Erdengesangs

Wenn du während des *Erntens* Aufwertungen kaufst, zahlst du für Aufwertungen 2 Mana weniger (minimal 0 Mana), wenn du diese in dieselbe Kartenhülle mit dem *Chor des Erdengesangs* schiebst. Dazu benötigt diese Karte neben dem *Chor des Erdengesangs* noch 1 oder 2 leere Plätze, sodass die gekaufte Aufwertung dort reinpasst. Du musst die neue Aufwertung dann während des *Aufräumens* auf jeden Fall dieser Karte hinzufügen. In dem Spielzug, in dem du den *Chor des Erdengesangs* selber kaufst, darfst du dessen Fähigkeit noch nicht verwenden!

Druide des Friedens

Liegt die Karte mit dem *Druiden des Friedens* in deinem Feld, darfst du die Fähigkeit während *Pflanzens* und seltener während des *Vorbereitens* verwenden. Riskierst du es, die Deckkarte auszuspielen und würdest durch die neue Deckkarte dein Feld verderben, darfst du stattdessen die Fähigkeit des *Druiden* nutzen und diese neue Deckkarte auf deinen Ablagestapel abwerfen. Du musst dann eine neue Deckkarte aufdecken. Du darfst diese Fähigkeit nur einmal pro Spielzug nutzen. Wenn du dein Feld auch durch die nächste Deckkarte verlierst, hast du Pech gehabt (oder benötigst noch einen *Druiden des Friedens* oder noch eine *Blühende Lichtung* – siehe Level-1-Untersützungen). Verdirbst du im seltenen Fall dein Feld bereits beim *Vorbereiten*, darfst du die Fähigkeit des *Druiden* auch einmalig verwenden. Dann steht sie dir aber beim *Pflanzen* nicht mehr zur Verfügung.

Keimling

Dies ist eine „dauerhafte“ Fähigkeit. Wenn du den *Keimling* auf einer Karte besitzt, ist seine Fähigkeit immer aktiv, sobald die Karte offen als Deckkarte auf deinem Deck oder in deinem Feld liegt. Durch die Fähigkeit des *Keimlings* musst du auf der Karte nur 1 Verfall-Symbol beachten. Du ignorierst alle weiteren Verfall-Symbole auf dieser Karte.

Morgenrot-Sängerin

Dies ist eine „Ernten“-Fähigkeit. Liegt die Karte mit dieser Aufwertung in deinem Feld, führst du die Fähigkeit während des *Erntens* aus. Du darfst sie nicht nutzen, wenn du dein Feld verlierst. Für jeden Wächter auf der Karte, sowohl der Wächter von der *Morgenrot-Sängerin* als auch von jeder weiteren Aufwertung auf dieser Karte, erhältst du 1 zusätzliches Mana, das du beim *Ernten* ausgeben darfst.

Reinigender Regen

Dies ist eine „Beim Ausspielen“-Fähigkeit. Wenn du die Deckkarte mit dieser Aufwertung während des *Vorbereitens* oder *Pflanzens* in dein Feld ausspielst, führst du die Fähigkeit aus. Erst danach deckst du die nächste Karte auf und legst sie als neue Deckkarte auf dein Deck. Durchsuche dein Deck nach einer Karte deiner Wahl, die du auf deinen Ablagestapel abwirfst (meistens wird dies eine Karte mit *Verfluchtes Land* sein.) Mische danach dein Deck und decke die nächste Deckkarte auf. Wirfst du keine Karte ab, musst du dein Deck trotzdem mischen. Wenn der *Reinigende Regen* auf der letzten Karte deines Decks ist und somit beim Ausspielen dieser Fähigkeit dein Deck leer ist, mischt du erst deinen Ablagestapel und legst diesen als neuen Nachziehstapel bereit, bevor du die Fähigkeit des *Reinigenden Regens* nutzt.

Totholz-Ernterin

Dies ist eine „Beim Ausspielen“-Fähigkeit. Wenn du die Deckkarte mit dieser Aufwertung während des *Vorbereitens* oder *Pflanzens* in dein Feld ausspielst, führst du diese Fähigkeit aus. Erst danach deckst du die nächste Karte auf und legst sie als neue Deckkarte auf dein Deck. Du darfst 1 Karte deiner Wahl auf deinen Ablagestapel abwerfen, die du bereits in dein Feld ausgespielt hast (meistens wird dies eine Karte mit *Verfluchtes Land* sein). Wenn du die *Totholz-Ernterin* auf der ersten Karte ausspielst, kannst du ihre Fähigkeit nicht nutzen.

Weideland

Für jedes *Weideland* in deinem Feld musst du beim *Ernten* 1 Mana von der Gesamtzahl an Mana abziehen, das dir durch Karten und Fähigkeiten zur Verfügung steht.

Level-2

Achtsame Eule

Dies ist eine „Beim Ausspielen“-Fähigkeit. Wenn du die Deckkarte mit dieser Aufwertung während des *Vorbereitens* oder *Pflanzens* in dein Feld ausspielst, führst du die Fähigkeit aus. Erst danach deckst du die nächste Karte auf und legst sie als neue Deckkarte auf dein Deck. Du darfst 1 Karte deiner Wahl auf deinen Ablagestapel abwerfen, die du bereits in deinem Feld ausgespielt hast (meistens wird dies eine Karte mit *Verfluchtes Land* sein). Wenn du die *Achtsame Eule* auf der ersten Karte ausspielst, kannst du ihre Fähigkeit nicht nutzen.

Samen des Lebens

Dies ist eine „dauerhafte“-Fähigkeit. Wenn du den *Samen des Lebens* auf einer Karte besitzt, ist seine Fähigkeit immer aktiv, sobald die Karte offen als Deckkarte auf deinem Deck oder in deinem Feld liegt. Du ignorierst alle Verfall-Symbole auf dieser Karte.

Häuptling der Wildnis

Dies ist eine „Ernten“-Fähigkeit. Liegt die Karte mit dieser Aufwertung in deinem Feld, führst du die Fähigkeit während des *Erntens* aus. Du darfst sie nicht nutzen, wenn du dein Feld verlierst. Für jeden Wächter auf der Karte, sowohl der Wächter vom *Häuptling der Wildnis* als auch von jeder weiteren Aufwertung auf dieser Karte, erhältst du 1 (sofortigen) Siegpunkt.

Level-3

Aurora

Dies ist eine „Ernten“-Fähigkeit. Liegt die Karte mit dieser Aufwertung in deinem Feld, führst du die Fähigkeit während des *Erntens* aus. Du darfst sie nicht nutzen, wenn du dein Feld verlierst. Für je 2 Karten in deinem Feld erhältst du 1 (sofortigen) Siegpunkt, ggf. abrunden. Ignoriere die Deckkarte und zähle auch nicht die Anzahl an individuellen Aufwertungen.

Gias Erwähnte

Diese Fähigkeit gilt nur am Spielende. Du erhältst für diese Aufwertung am Spielende 2 (End-)Siegpunkte PLUS je 1 (End-)Siegpunkt für jedes Seelen-Symbol, für jeden Wächter, für jedes Mana-Symbol und für jedes Verfall- und Wachstum-Symbol auf der Karte. Du ignorierst die Kartentexte aller Aufwertungen der Karte.

Hüter des Hains

Dies ist eine „dauerhafte“ Fähigkeit. Wenn du den *Hüter des Hains* auf einer Karte besitzt, ist seine Fähigkeit immer aktiv, sobald die Karte offen als Deckkarte auf deinem Deck oder in deinem Feld liegt. Für jeden Wächter auf der Karte sowohl der Wächter vom *Hüter des Hains* als auch von jeder weiteren Aufwertung auf dieser Karte erhältst du 1 zusätzliches Wachstum-Symbol, mit denen du je 1 Verfall-Symbol ignorieren darfst. Natürlich kannst du dieses Wachstum-Symbol nur während des *Vorbereitens* oder *Pflanzens* nutzen, wenn der *Hüter des Hains* in deinem Feld liegt oder auf der Deckkarte ist.

Magischer Samen

Dies ist eine „Ernten“-Fähigkeit. Liegt die Karte mit dieser Aufwertung in deinem Feld, führst du die Fähigkeit während des *Erntens* aus. Du darfst sie nicht nutzen, wenn du dein Feld verlierst. Ermittle die Anzahl an anderen ausgespielten Karten in deinem Feld (du ignorierst die Deckkarte und diese Karte mit dem *Magischen Samen*). Du erhältst dieselbe Anzahl an zusätzlichem Mana, das du beim *Ernten* ausgeben darfst.

Ruhiges Wetter

Dies ist eine „Beim Ausspielen“-Fähigkeit. Falls du die Deckkarte mit dieser Aufwertung während des *Vorbereitens* oder *Pflanzens* in dein Feld ausspielst, führst du die Fähigkeit aus. Erst danach deckst du die nächste Karte auf und legst sie als neue Deckkarte auf dein Deck. Du darfst die oberste verdeckte Karte deines Decks anschauen (also die nächste Deckkarte). Wirf sie entweder auf deinen Ablagestapel ab oder lege sie als neue Deckkarte oben auf dein Deck. Wirfst du sie ab, wird automatisch die nächste Karte deines Decks zur neuen Deckkarte.

Wächter des Waldes

Dies ist eine „Ernten“-Fähigkeit. Liegt die Karte mit dieser Aufwertung in deinem Feld, führst du die Fähigkeit während des *Erntens* aus. Du darfst sie nicht nutzen, wenn du dein Feld verlierst. Für jeden Wächter auf der Karte, sowohl der Wächter vom *Wächter des Waldes* als auch von jeder weiteren Aufwertung auf dieser Karte, erhältst du 2 (sofortige) Siegpunkte.

Unterstützungen

Level-1

Azurblauer See

Du erhältst beim *Ernten* jedes Mal 1 Mana, das du während des *Erntens* ausgeben darfst. Du darfst diese Fähigkeit nicht in dem Spielzug nutzen, in dem du den *Azurblauen See* kaufst.

Blühende Lichtung

Besitzt du die *Blühende Lichtung*, darfst du die Fähigkeit während des *Pflanzens* und seltener während des *Vorbereitens* verwenden. Riskierst du es, die Deckkarte auszuspielen und würdest durch die neue Deckkarte dein Feld verderben, darfst du stattdessen die Fähigkeit der *Blühende Lichtung* nutzen und diese neue Deckkarte auf deinen Ablagestapel abwerfen. Du musst dann eine neue Deckkarte aufdecken.

Du darfst die Fähigkeit nur einmal pro Spielzug nutzen. Wenn du dein Feld auch durch die nächste Deckkarte verdirbst, hast du Pech gehabt (oder benötigst noch eine *Blühende Lichtung* oder einen *Druiden des Friedens* – siehe Level-1-Aufwertungen).

Verdirbst du im seltenen Fall dein Feld bereits beim *Vorbereiten*, darfst du die Fähigkeit der *Blühende Lichtung* auch einmalig verwenden. Dann steht sie dir aber beim *Pflanzen* nicht mehr zur Verfügung.

Greifen-Horst

Du darfst beim *Ernten* einmal pro Spielzug 2 Mana bezahlen, um 1 Seelensymbol (Tier, Wald oder Himmel) auf einer deiner Karten in 1 wild (Joker) zu verwandeln.

Das Mana steht dir dann nicht mehr für den Kauf von Aufwertungen zur Verfügung. Du darfst diese Fähigkeit nicht in dem Spielzug nutzen, in dem du den *Greifen-Horst* kaufst.

Krallendorn-Höhle

Du erhältst beim *Ernten* jedes Mal 1 **Tier**-Seelensymbol, das du während des *Erntens* ausgeben darfst. Du darfst diese Fähigkeit nicht in dem Spielzug nutzen, in dem du die *Krallendorn-Höhle* kaufst.

Strahlender Gipfel

Du erhältst beim *Ernten* jedes Mal 1 **Wald**-Seelensymbol, das du während des *Erntens* ausgeben darfst. Du darfst diese Fähigkeit nicht in dem Spielzug nutzen, in dem du den *Strahlenden Gipfel* kaufst.

Stufenförmiger Wasserfall

Du erhältst beim *Ernten* jedes Mal 1 **Himmels**-Seelensymbol, das du während des *Erntens* ausgeben darfst. Du darfst diese Fähigkeit nicht in dem Spielzug nutzen, in dem du den *Stufenförmigen Wasserfall* kaufst.

Level-2

Alte Lebenswurzeln

Du erhältst dauerhaft 1 zusätzliches Wachstums-Symbol. Du darfst nur 1 dieser Unterstützungen kaufen.

Bach der Vitalität

Du erhältst beim *Ernten* jedes Mal 2 Mana, das du während des *Erntens* ausgeben darfst. Außerdem darfst du nun 0 bis 3 Aufwertungen kaufen, statt der normalen 0 bis 2 Aufwertungen. Du darfst diese Fähigkeit nicht in dem Spielzug nutzen, in dem du den *Bach der Vitalität* kaufst.

Konklave der Baumhirten

Einmal pro Spielzug darfst du 1 Karte in deinem Feld oder die Deckkarte wählen. Diese Karte erhält bis zum Ende des Spielzugs 1 zusätzlichen Wächter.

Teich des Lichts

Du erhältst beim *Ernten* jedes Mal 1 **Wild**-Seelensymbol (Joker) das du während des *Erntens* ausgeben darfst. Das Symbol gilt als jedes Seelensymbol deiner Wahl. Du darfst diese Fähigkeit nicht in dem Spielzug nutzen, in dem du den *Teich des Lichts* kaufst.