

RUNE STONES

Ein Spiel von Rüdiger Dorn für 2 - 4 Spieler ab 12 Jahren

SPIELMATERIAL

Allgemeines Spielmaterial:

- 1 Spielplan



- 68 Kreaturenkarten



60x blau, gelb, grün oder rot
(mit den Zahlen von 11-70)

8x in weiß (Drachenkarten)
(mit den Zahlen von 71-78)

Rückseite

- 28 Artefakte



Je 7x blau, gelb, grün, rot

Rückseite

- 8 Jokerartefakte

Sie sind Joker und können
anstatt jedes anderen
Artefakts verwendet werden.



- 20 Erze



- 24 Runensteine



Je 3x Magiepunkte, Handkartenlimit, Tausch, Joker, Plus,
Würfel verdoppeln, Extra Machtpunkte und 3 Fähigkeiten nutzen.

- 60 Edelsteine



Je 15x blau, gelb, grün und rot

- 15 Jokersteine

Sie sind Farbjoker und können anstelle
jedes anderen Edelsteins verwendet werden.



15x weiß

- 1 Startspielermarker



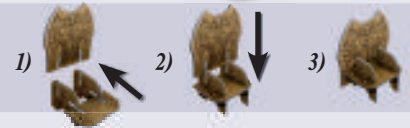
- 1 Würfel

Er wird vor der ersten Partie mit den
sechs Aufklebern beklebt.



- 1 Thron

Er wird vor der ersten Partie
zusammengesteckt.



- 1 Spielregel

Spielmaterial pro Spieler

(in den 4 Spieler-/Druidenfarben braun, grau, beige und schwarz):

- 1 Spielertableau

- 1 Übersichtskarte



Vorderseite Rückseite



- 8 Druidenkarten - (mit den Zahlen von 100-107)



- 1 Zählstein

Er wird vor der ersten Partie mit den beiden passenden
Aufklebern (Symbol+Druide) auf Ober- und Unterseite beklebt.



SPIELZIEL

Es ist an der Zeit, den mächtigsten Druiden zu finden und ihn auf den Thron zu setzen. Die Spieler schlüpfen in die Rolle von Druiden, die ihr Können im Umgang mit Runensteinen unter Beweis stellen müssen. Sie beschwören Kreaturen durch den Einsatz von Magie und nutzen deren Fähigkeiten, um an wertvolle Edelsteine zu gelangen. Aus diesen Steinen lassen sich mit Hilfe der talentierten Zwerge vielfältige Artefakte herstellen,

die zum Erschaffen eines Runensteins erforderlich sind. Je mehr verschiedene Artefakte ein Druide zusammenträgt, desto mächtiger wird ein Runenstein. Runensteine verleihen permanente Fähigkeiten und Machtpunkte. Die Fähigkeiten verändern die Regeln des Spiels zum Vorteil des Druiden, während die Machtpunkte ihn näher an den Thron bringen. Der Druide, der am Ende des Spiels die meisten Machtpunkte besitzt, gewinnt!

SPIELAUFBAU

1.) Der Spielplan wird auf dem Tisch ausgebreitet.

2.) Die Edelsteine, Jokersteine und Erze werden als Vorrat in die Mitte des Spielplans gelegt. Der Würfel wird neben dem Spielplan bereitgelegt. Der Thron wird auf das Feld 65 der Machtleiste gestellt.

3.) Die Runensteine werden nach ihren Vorderseiten sortiert. Abhängig von der Spielerzahl wird dann eine bestimmte Anzahl Runensteine jeder Art auf je eins der acht Runenfelder des Spielplans gelegt:

Spieleranzahl:	2	3	4
Anzahl Runensteine je Stapel:	1	2	3

4.) Die Jokerartefakte werden als Stapel auf der Jokerschmiede platziert.

5.) Die Artefakte werden gemischt und bilden den verdeckten Vorrat neben dem Spielplan. Anschließend wird für jede Schmiede ein Artefakt gezogen und offen auf der Schmiede platziert.



Artefaktvorrat

1.)

Allgemeiner Nachziehstapel

Thron

7.)

Kreaturen-Auslage

3.)

Runenstein-Auslage

2.)

Erz- und Edelsteinvorrat

5.)

Schmieden

6.) Jeder Spieler nimmt sich ein Spielertableau, eine Übersichtskarte, einen Satz Druidenkarten und einen Zählstein einer Farbe/Symbol. Zusätzlich erhält jeder Spieler einen Edelstein jeder Farbe sowie einen Jokerstein.

- Das Spielertableau und die Übersichtskarte wird vor dem Spieler abgelegt.
- Die Druidenkarten werden gemischt und als Nachziehstapel links an das Spielertableau angelegt.
- Dann zieht jeder Spieler vier Karten von seinem Nachziehstapel auf die Hand.
- Der Zählstein wird auf das jeweils entsprechende Startfeld auf dem Spielplan gestellt.



Handkarten

Runenstein-Plätze

1. Machtreihe

2. Machtreihe

Ablagestapel

Übersicht: „Artefakte eintauschen“

SPIELABLAUF

Rune Stones wird in mehreren Runden gespielt. Der Startspieler beginnt, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Der Spieler am Zug wählt zunächst eine von drei Aktionen und führt diese dann aus:

1. KREATUREN BESCHWÖREN



oder

2. FÄHIGKEITEN NUTZEN



oder

3. ARTEFAKTE SCHMIEDEN



Nach dem Ausführen der Aktion kann der Spieler seine **Artefakte eintauschen** und erhält dafür **Machtpunkte** sowie einen **Runenstein**.



Anschließend muss der Spieler seine **Kartenhand auffüllen**. Dazu zieht er von seinem Nachziehstapel auf vier Karten auf.

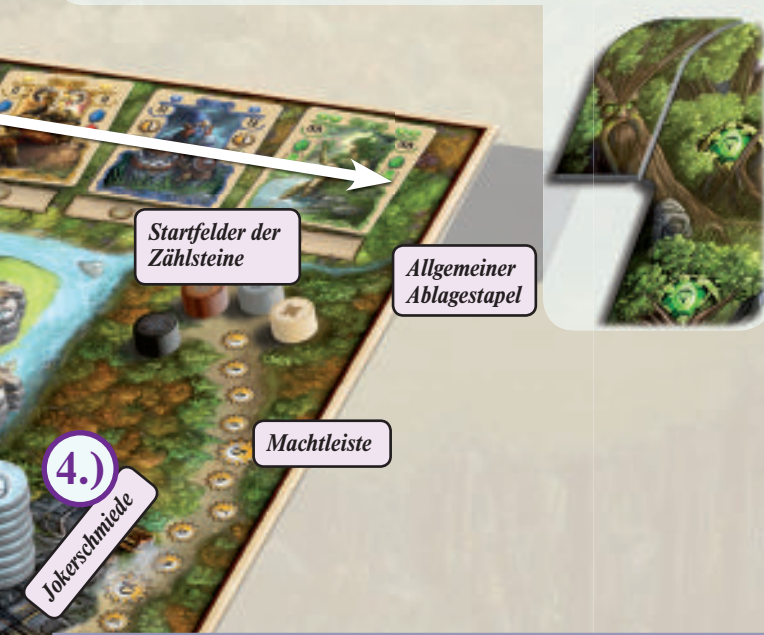
Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Das Spiel endet nach der Runde, in der ein Spieler mindestens 65 Machtpunkte erreicht hat.

7.) Die **Kreaturenkarten** werden gemischt und als allgemeiner Nachziehstapel auf das entsprechende Feld gelegt. Dann werden nacheinander die obersten 6 Karten aufgedeckt und von rechts nach links auf die Felder der Auslage gelegt.

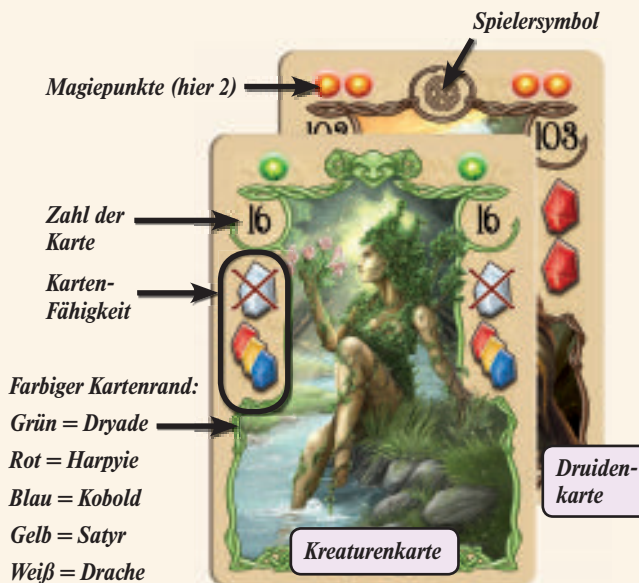
Ausnahme: Weiße Drachenkarten werden beiseite gelegt und wieder in den Nachziehstapel eingemischt, sobald die Auslage gefüllt ist.

8.) Ein **Startspieler** wird zufällig bestimmt. Dieser erhält den Startspielermarker, den er an sein Tableau passend anlegt.



BESCHREIBUNG EINER KARTE

Es gibt zwei Kartenarten: **Druiden-** und **Kreaturenkarten**. Die **Druidenkarten** erhalten die Spieler direkt zu Beginn, während die **Kreaturen** im Laufe des Spiels beschworen werden. Karten können benutzt werden, um neue Karten zu beschwören oder um **Edelsteine**, **Machtpunkte** und andere Dinge zu erhalten.



EIN SPIELZUG IM DETAIL:

Zunächst führt der Spieler **eine** der drei folgenden Aktionen aus: **1. KREATUREN BESCHWÖREN** oder **2. FÄHIGKEITEN NUTZEN** oder **3. ARTEFAKTE SCHMIEDEN**.

1. KREATUREN BESCHWÖREN

Der Spieler nutzt die Magiepunkte oben auf seinen Handkarten, um Kreaturen aus der Auslage zu beschwören.

Die für das Beschwören einer Karte nötige Anzahl an Magiepunkten ist von der Position der Karte in der Auslage abhängig und ist immer auf dem Spielplan unter der jeweiligen Karte abzulesen.

Der Spieler kann in seinem Zug immer nur alle Magiepunkte **einer Farbe** für das Beschwören von Kreaturen nutzen. Dazu spielt er Karten mit gleicher Magiefarbe von seiner Hand aus und addiert deren Magiepunkte. Er kann nun die Magiepunkte nutzen, um so viele Karten aus der Auslage zu beschwören wie er möchte und bezahlen kann. Die beschworenen Kreaturen legt er zusammen mit den ausgespielten Handkarten auf seinen Ablagestapel. Übriggebliebene Magiepunkte verfallen.

Vielfarbige Magiepunkte auf Drachenkarten (weiß) und Druidenkarten können zu jeder Magiefarbe hinzugezählt werden. **Anmerkung:** Die Farbe der beschworenen Kreaturen muss nicht der Farbe der ausgespielten Magiepunkte entsprechen.

Anschließend wird die Auslage aufgefüllt. Dabei werden die verbliebenen Karten alle nach rechts geschoben, bis sich keine Leerfelder mehr zwischen den Karten befinden. Die jetzt freien Felder links in der Auslage werden mit je einer Karte vom Nachziehstapel aufgefüllt. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

Anmerkung: In dem seltenen Fall, dass der Nachzieh- und der Ablagestapel leer sind, wird die Auslage erst wieder aufgefüllt, wenn sich wieder Karten im Ablagestapel befinden.



Beispiel: Diese Karte kostet 3 Magiepunkte.



Beispiel: Der Spieler hat 3 Magiepunkte zur Verfügung. Er entscheidet sich, die blaue Karte für 2 und die grüne Karte für 1 Magiepunkt zu beschwören. Er legt die beschworenen sowie seine ausgespielten Karten danach auf seinen Ablagestapel.



2. FÄHIGKEITEN NUTZEN

Der Spieler wählt **zwei** seiner Handkarten und legt sie vor sich aus. Es ist nicht erlaubt, nur eine Karte zu spielen.

Dann kann der Spieler die Fähigkeiten beider Karten in beliebiger Reihenfolge ausführen. Kann oder möchte ein Spieler eine Fähigkeit nicht ausführen, so bleibt diese ungenutzt.

Anmerkung: In dem seltenen Fall, dass ein Spieler nur noch eine einzige Karte besitzt, kann er die Aktion „Fähigkeiten nutzen“ erst wieder ausführen, wenn er mindestens 2 Karten besitzt.



Beispiel: Zuerst führt der Spieler die Fähigkeit der blauen Karte aus und erhält gegen Abgabe einer seiner blauen Edelsteine zwei Jokersteine aus dem Vorrat. Einen dieser Jokersteine nutzt er nun für die Fähigkeit seiner grünen Karte, indem er den Jokerstein abgibt, um im Gegenzug drei Edelsteine in den Farben rot, gelb und blau zu erhalten.

Anschließend werden die beiden gespielten Karten abhängig von ihrer Zahl wie folgt behandelt:

Karte mit höherer Zahl:

Handelt es sich um eine Kreaturenkarte, so kommt sie auf den **allgemeinen Ablagestapel**. Druidenkarten werden dagegen aus dem Spiel entfernt und zurück in die Schachtel gelegt.

Karte mit niedriger Zahl:

Diese Karte wird auf den **eigenen Ablagestapel** gelegt – egal, ob es sich dabei um eine Kreaturen- oder Druidenkarte handelt.



Beispiel: Die blaue Kreaturenkarte (21) hat die höhere Zahl und wird daher auf den allgemeinen Ablagestapel gelegt. Die grüne Karte (16) wird auf den Ablagestapel des Spielers gelegt.

ES GIBT DREI VERSCHIEDENE KARTEN-FÄHIGKEITEN:

1) **Grundfähigkeiten:** Der Spieler führt die abgebildeten Fähigkeiten (1 oder 2 je Karte) auf der Karte aus:



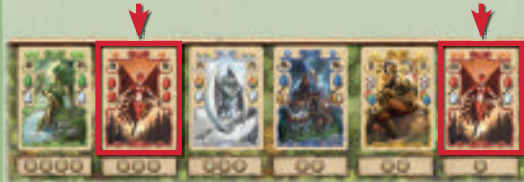
Edelstein – Der Spieler nimmt sich den Edelstein in der entsprechenden Farbe aus dem Vorrat (sofern vorhanden).



Beliebiger Edelstein – Der Spieler sucht sich einen Edelstein in einer beliebigen Farbe (keinen Jokerstein) aus dem Vorrat aus (sofern vorhanden).



Karte – Der Spieler nimmt sich eine gleichfarbige Karte aus der Auslage (sofern vorhanden) und legt sie auf seinen Ablagestapel.



Beispiel: Der Spieler darf sich eine der zwei roten Karten aus der Auslage nehmen und auf seinen Ablagestapel legen.



Beliebige Karte – Der Spieler sucht sich eine beliebige Karte aus der Auslage aus und legt sie auf seinen Ablagestapel.



Beispiel: Der Spieler darf sich eine beliebige Karte aus der Auslage nehmen und sie auf seinen Ablagestapel legen.



Jokerstein – Der Spieler nimmt sich einen Jokerstein aus dem Vorrat (sofern vorhanden).



Würfel – Der Spieler würfelt einmal und führt die entsprechende Würfelaktion aus:



Beliebiger Edelstein – Der Spieler sucht sich einen Edelstein in einer beliebigen Farbe (keinen Jokerstein) aus dem Vorrat aus (sofern vorhanden).



Tausch: Er tauscht einen seiner gelben, roten, blauen oder grünen Edelsteine gegen einen Jokerstein aus dem Vorrat (sofern vorhanden).



1 oder 2 Machtpunkte: Er erhält sofort die abgebildeten Machtpunkte.



Erz: Er nimmt sich ein Erz aus dem Vorrat (sofern vorhanden).



Karte: Er zieht die oberste Karte vom allgemeinen Nachziehstapel und legt sie auf seinen Ablagestapel.

2) **Wahlfähigkeiten:** Der Spieler muss sich für eine der beiden abgebildeten Fähigkeiten entscheiden und führt diese aus.



ODER



Beispiel: Der Spieler kann sich entweder einen roten oder einen blauen Edelstein aus dem Vorrat nehmen.

3) **Tauschfähigkeiten:** Der Spieler legt die abgebildeten Edelsteine und/oder Jokersteine zurück in den Vorrat und erhält dafür die abgebildeten Machtpunkte und/oder Edelsteine aus dem Vorrat. Jokersteine können bei der Rückgabe jeden anderen Edelstein ersetzen.



3. ARTEFAKTE SCHMIEDEN

Der Spieler darf bis zu zwei Artefakte schmieden, welche aus unterschiedlichen Schmieden kommen müssen.

Um ein Artefakt zu schmieden, muss der Spieler Edelsteine in der Farbe des Artefaktes abgeben, welches auf der jeweiligen Schmiede liegt. Die Anzahl der abgegebenen Edelsteine muss dabei der Edelsteinanzahl entsprechen, die vor der Schmiede abgebildet ist.

Um das weiße Jokerartefakt zu schmieden, muss der Spieler 4 beliebige Edelsteine abgeben. **Wichtig:** Ein Spieler kann pro Zug nur eine Jokerartefakt schmieden.

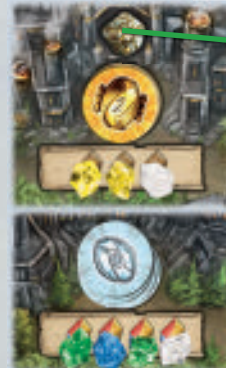
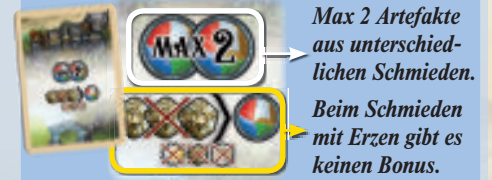
Die Edelsteine werden zurück in den Vorrat gelegt und das geschmiedete Artefakt wird auf dem Spielertableau platziert. Das Artefakt muss auf einen passenden Platz in einer der zwei Machtreihen abgelegt werden. Liegt in jeder Machtreihe schon das entsprechende Artefakt, kann kein weiteres Artefakt dieser Farbe geschmiedet werden. Ein platziertes Artefakt kann nicht mehr versetzt werden.

Ein Jokerartefakt kann auf das Jokerfeld und auf jedes andere Feld einer Machtreihe gelegt werden.

Beim Schmieden kann anstelle eines Edelsteins auch immer ein Jokerstein abgegeben werden.

Alternativ zu den Edelsteinen kann der Spieler auch drei Erze abgeben, um das Artefakt zu schmieden. In dem Fall ist es egal, von welcher Schmiede das Artefakt genommen wird. Es müssen immer drei Erze abgeben werden.

Regeln beim Schmieden von Artefakten:



Beispiel: Der Spieler schmiedet zwei Artefakte. Als erstes schmiedet er mit zwei gelben Edelsteinen und einem Jokerstein das gelbe Artefakt, wofür er sofort ein Erz aus dem Vorrat erhält. Er platziert das Artefakt in seiner unteren Machtreihe, da in der oberen schon ein gelbes Artefakt liegt. Dann schmiedet er ein Jokerartefakt mit drei Edelsteinen und einem Jokerstein, welches er in der oberen Machtreihe auf dem roten Artefaktfeld platziert.



Beispiel: Der Spieler gibt drei Erze ab und schmiedet dafür ein Jokerartefakt.

Bei diesen drei Schmieden erhält der Spieler zusätzlich zum Artefakt einen Bonus, den er sofort ausführt:

Anmerkung: Der Spieler erhält diesen Bonus nicht, wenn er für das Artefakt drei Erze bezahlt hat.



Würfeln - Der Spieler würfelt und führt die Würfelaktion aus (siehe Seite 5).



Erz - Der Spieler nimmt sich ein Erz aus dem Vorrat.



Machtpunkte - Der Spieler erhält sofort 3 Machtpunkte.

Anmerkung: Der erhaltene Bonus kann, falls möglich, dazu verwendet werden, um ein zweites Artefakt zu schmieden.

Ist der Spieler fertig mit Schmieden, wird für jedes freie Feld vor einer Schmiede ein neues Artefakt aus dem Vorrat gezogen und offen auf der Schmiede ausgelegt.

Ist der Vorrat an Artefakten aufgebraucht, wird die offene Ablage gemischt und als neuer Vorrat bereitgelegt.

Anmerkung: In dem seltenen Fall, dass der Stapel an Jokerartefakten leer ist, wird kein Artefakt nachgelegt. Es können dann zu diesem Zeitpunkt keine Jokerartefakte geschmiedet werden.



Nach dem Ausführen der Aktion hat der Spieler die Möglichkeit, seine Artefakte für Machtpunkte und einen Runenstein einzutauschen.

Artefakte eintauschen

Der Spieler kann sich für jede seiner 2 Machtreihen mit mindestens 2 Artefakten entscheiden, ob er alle Artefakte dieser Reihe abgibt und dafür Machtpunkte und einen Runenstein aus der Auslage erhält oder ob er dies zu einem späteren Zeitpunkt tun möchte. Entscheidet sich der Spieler, die Artefakte abzugeben, so erhält er folgende Machtpunkte:

Anzahl Artefakte in der Reihe:	2	3	4	5
Anzahl Machtpunkte:	3	6	10	15

Zusätzlich nimmt sich der Spieler einen Runenstein aus der Auslage und legt ihn an sein Spielertableau an.

Der Runenstein verleiht dem Spieler bis zum Ende des Spiels eine Spezialfähigkeit. Besitzt ein Spieler bereits 4 Runensteine, so erhält er nur Machtpunkte, aber keinen weiteren Runenstein. Ein Spieler darf keine zwei gleichen Runenstein besitzen.

Die Spezialfähigkeiten der Runensteine werden im Detail auf Seite 8 erklärt.

Die abgegebenen Artefakte bilden eine offene Ablage neben dem Spielplan.

Jokerartefakte kommen nicht auf die Ablage, sie werden auf die Jokerschmiede zurückgelegt.



Beispiel: Der Spieler tauscht die zwei Artefakte seiner unteren Machtreihe ein und erhält dafür 3 Machtpunkte, sowie einen Runenstein seiner Wahl. Den Runenstein legt er an sein Spielertableau an.



Kartenhand auffüllen

Der Spieler füllt seine Kartenhand auf 4 Karten auf, sofern nötig. Ist sein Nachziehstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

Anmerkung: Hat der Spieler insgesamt weniger als 4 Karten, so zieht er so viele wie möglich nach.



Beispiel: Der Spieler zieht zwei Karten von seinem Nachziehstapel, um seine Kartenhand auf 4 Karten aufzufüllen.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

SPIELLENDE UND SCHLUSSWERTUNG

Das Spiel endet nach der Runde, in der mindestens ein Spieler 65 oder mehr Machtpunkte erreicht. Ist die Runde zu Ende gespielt, folgt die Schlusswertung. Die Spieler erhalten nun noch folgende Machtpunkte:

- 1 Machtpunkt für je drei übriggebliebene Edelsteine und/oder Erze und Jokersteine
- Für Artefakte in den zwei Machtreihen:

Anzahl Artefakte in der Reihe:	2	3	4	5
Anzahl Machtpunkte:	3	6	10	15

Wer jetzt die meisten Machtpunkte besitzt, ist der Gewinner und besteigt den Druidenthron. Herrscht Gleichstand, gibt es mehrere Gewinner.



Beispiel: Spieler schwarz erhält noch 4 Machtpunkte: 3 für seine Artefakte, sowie 1 für seine Edelsteine. Spieler weiß erhält noch 7 Machtpunkte: 6 für seine Artefakte, sowie 1 für seine Edelsteine und Erze. Damit steht nach der Abrechnung Spieler weiß ganz vorne und gewinnt das Spiel.

SPEZIALFÄHIGKEITEN DER RUNENSTEINE



Magiepunkte:

Wählt der Spieler die Aktion:

1. KREATUREN BESCHWÖREN, hat er immer zwei Magiepunkte zusätzlich zum Beschwören zur Verfügung. Sie werden zu den Magiepunkten addiert, die über die ausgespielten Karten

erreicht werden. Auch wenn der Spieler keine Karten zum Beschwören ausspielt, kann er für zwei Magiepunkte Kreaturen beschwören.



Handkartenlimit:

Der Spieler hat nun ein Handkartenlimit von 6 Karten. Beim Auffüllen zieht der Spieler ab sofort auf 6 Handkarten (statt 4) auf.



Tausch:

Einmal während seines Zuges darf der Spieler entweder:

- **Einen seiner Edelsteine** gegen ein **Erz** aus dem Vorrat tauschen
- oder
- **Eins seiner Erze** gegen einen **Edelstein** seiner Wahl (*keinen Jokerstein*) aus dem Vorrat tauschen.



Joker:

Der Spieler nimmt einen Edelstein – keinen Jokerstein – aus dem Vorrat und legt ihn auf dem Runenstein ab, um die Spezialfähigkeit zu aktivieren. Wann er den Edelstein platziert, bleibt dem Spieler überlassen. Ist ein Stein platziert, darf dieser nicht wieder entfernt werden. Sobald dieser Edelstein platziert ist, gelten alle Edelsteine der entsprechenden Farbe für den Spieler als Jokersteine.

Anmerkung: Dieser Edelstein zählt bei der Schlusswertung nicht mit.



Anmerkung: Diese drei Fähigkeiten können sofort mit Erhalt des Runensteins benutzt werden.



Plus:

Wählt der Spieler die Aktion:

2. FÄHIGKEITEN NUTZEN, so darf er bei jeder gespielten Karte mit Wahlfähigkeit beide Aktionen der Karte ausführen, anstatt sich für eine entscheiden zu müssen.



Würfel verdoppeln:

Wählt der Spieler die Aktion:

2. FÄHIGKEITEN NUTZEN und spielt Karten, mit denen er würfeln darf, so würfelt er einmal und führt die entsprechende Würfelaktion 2x hintereinander aus (statt 1x).

Anmerkung: Der Bonus-Wurf, den ein Spieler durch das Schmieden eines Artefakts erhält, wird nicht verdoppelt.



Extra Machtpunkt:

Wählt der Spieler die Aktion:

2. FÄHIGKEITEN NUTZEN, erhält er für jede gespielte Karte, die Machtpunkte gibt, einen zusätzlichen Machtpunkt.

Anmerkung: Die Bonus-Machtpunkte, die ein Spieler durch das Schmieden eines Artefakts erhält, geben keinen zusätzlichen Punkt.



3 Fähigkeiten nutzen:

Wählt der Spieler die Aktion:

2. FÄHIGKEITEN NUTZEN, so darf er nun 2 oder 3 Karten ausspielen und ihre Fähigkeiten in beliebiger Reihenfolge nutzen. Danach wird nur die Karte mit der niedrigsten Zahl auf den eigenen Ablagestapel gelegt. Die andere(n) Karte(n) werden auf den allgemeinen Ablagestapel gelegt oder aus dem Spiel genommen.



Beispiel: Die Druidenkarte (103) geht aus dem Spiel, die weiße Karte (77) kommt auf den allgemeinen Ablagestapel und die grüne Karte (67) mit der niedrigsten Zahl kommt auf den Ablagestapel des Spielers.

est. 1989

