

RUNE

SPIELÜBERSICHT

Benutzt die Energie der Runensteine, um Zemilio aus einer anderen Dimension zu beschwören. Nur derjenige, der die meiste Energie der Runensteine nutzen kann, wird das Ritual vollenden können.

Platziert dazu die Runen so, dass möglichst große zusammenhängende Gebiete gleicher Runen entstehen, die ihr mit euren Runenmeistern kontrollieren könnt. Derjenige, der die meiste Energie kontrolliert, gewinnt.

SPIELMATERIAL



16 Runenkarten

1 Startkarte (mit einer identischen Anordnung auf beiden Seiten)

6 Runenmeister (3 je Farbe)

2 Großmeistermarker (Großmeister-Erweiterung)

SPIELAUFBAU

- Legt die Startkarte in die Spielfeldmitte.
- Mischt die Runenkarten und formt damit den verdeckten Nachziehstapel.
- Nehmt euch jeweils 3 Runenmeister der gleichen Farbe und zieht 3 Karten vom Nachziehstapel.
- Bestimmt einen Startspieler.

SPIELZUG

Ihr führt abwechselnd euren Spielzug aus, bis ihr beide euren letzten Runenmeister platziert habt.

In deinem Zug führst du die folgenden Phasen aus:

1. Lege 1 Karte an.
2. Ziehe 1 Karte ODER platziere 1 Runenmeister.

1. LEGE EINE KARTE AN

In dieser Phase musst du 1 Karte aus deiner Hand auswählen und anlegen.

Jede Karte besteht aus 6 Feldern mit jeweils 1 Rune. Du musst eine Karte so anlegen, dass dadurch mindestens 1 ausliegende Rune überdeckt wird UND mindestens 1 der beiden folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- Jede Rune, die verdeckt wird, muss mit der sie überdeckenden Rune farblich übereinstimmen ODER



- Jede Rune muss mit allen benachbarten Runen auf anderen Karten farblich übereinstimmen.



Zusätzliche Regeln:

- Eine Karte darf nicht alle 6 Runen einer anderen Karte bedecken.
- Eine Karte darf nicht auf ein Feld mit einem Runenmeister gelegt werden (siehe unten).
- Eine Karte darf keine Gebiete vereinen, wenn mindestens 1 davon von einem gegnerischen Runenmeister kontrolliert wird.

2. ZIEHE EINE KARTE ODER PLATZIERE EINEN RUNENMEISTER

In dieser Phase musst du dich entscheiden, eine Karte zu ziehen oder einen Runenmeister zu platzieren.

ZIEHE EINE KARTE

Wenn du eine Karte ziehen willst, nimm dir einfach die oberste Karte vom Nachziehstapel. Ist der Nachziehstapel aufgebraucht, musst du stattdessen einen Runenmeister platzieren.

PLATZIERE EINEN RUNENMEISTER

Um einen Runenmeister zu platzieren, musst du eine Rune auswählen, die noch nicht von einem Runenmeister der Gegenseite kontrolliert wird, und einen deiner Runenmeister auf die Rune setzen.

Dein Runenmeister kontrolliert ab jetzt alle anderen Runen in dem Gebiet. Ein Gebiet besteht aus 1 oder mehreren horizontal und/oder vertikal benachbarten Runen der gleichen Farbe und wird erst durch Runen anderer Farben oder den Rand des Spielfelds begrenzt.

Durch das Anlegen weiterer Karten kannst du ein kontrolliertes Gebiet vergrößern oder verkleinern.



SPIELENDE

Nachdem du deinen letzten Runenmeister platziert hast, endet das Spiel für dich. Die Gegenseite führt noch so lange Züge aus, bis der letzte Runenmeister platziert wurde. Allerdings darf **keine Karte mehr** vom Nachziehstapel **gezogen werden**.

Sobald ihr alle Runenmeister platziert habt, zählt ihr eure Punkte.

Wer am Ende die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt!

PUNKTE

Du erhältst Punkte für jede Rune, die deine Runenmeister kontrollieren.



1 Punkt



2 Punkte



3 Punkte