

RUNES THE GAME

Nur wahre Wikinger öffnen diese geheimnisvolle schwarze Kiste! In der Kiste befinden sich uralte mystische Runensteine und mächtige Rituale. Legt die Runensteine passend aneinander und nutzt die Rituale zu eurem Vorteil.

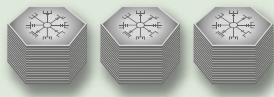


SPIEL KURZ ERKLÄRT

Ziel ist es, als Erster alle eigenen Münzen auf den sechseckigen Runensteinen abzulegen. Legt die Runensteine möglichst passend aneinander! Für jedes Runensymbol, das dabei übereinstimmt, dürft ihr 1 Münze in die Mitte des Steins ablegen, bei goldenen Steinen sogar 2 pro Symbol. Bei schwarzen Steinen erhaltet ihr mächtige Rituale, die ihr jederzeit ausspielen dürft. Baut ihr Linien oder Kreise, dürft ihr zusätzlich 5 Münzen ablegen! **Aber Vorsicht:** Mitspieler können eure Steine überbauen, wenn sie besser passen – dann kommen die bereits abgelegten Münzen zurück zu euch!

SPIELVORBEREITUNG

1 Alle Runensteine werden gemischt und verdeckt auf 3 oder mehr Nachziehstapel gelegt.



2 Alle Ritualkarten werden gemischt und verdeckt auf einen Nachziehstapel gelegt.



3 Jeder Spieler erhält 1 Münzablage, die offen vor sich hingelegt wird.



4 Jeder Spieler wählt eine Münzfarbe. Die Farben dienen nur zur Unterscheidung der Spieler.



5 Jeder Spieler erhält, abhängig von der Spieleranzahl, eine bestimmte Anzahl Münzen. Diese werden in 5er-Stapeln auf der eigenen Münzablage abgelegt.

Beispiel: Bei 4 Spielern werden 30 Münzen in 5er-Stapeln auf jede Münzablage gelegt.



6 Jeder Spieler zieht 3 Runesteine und legt sie offen vor sich hin. Diese noch nicht angelegten Runesteine nennt man **HANDSTEINE!** Nur sie dürfen während des Spiels angelegt werden.



2 Spieler = 40
3 Spieler = 35
4 Spieler = 30
5 Spieler = 25

RUNENSTEINE

Auf jedem Runenstein sind 6 Runen abgebildet. Es gibt 6 unterschiedliche Runensymbole und 1 Stern, der als Joker dient.



Stern darf überall angelegt werden

Für jede Rune, die beim Anlegen übereinstimmt, darf der Spieler 1 Münze von seiner Münzablage auf die Mitte des Runensteins ablegen (bei goldenen Runensteinen sogar 2 Münzen).

1

Wird ein **grauer** Runenstein angelegt, darf **1 Münze** pro **übereinstimmender** Rune abgelegt werden.

Bei einem **schwarzen** Runenstein darf ebenfalls 1 Münze pro Rune abgelegt werden. Zusätzlich darf **1 Ritualkarte** gezogen werden.

Bei einem **goldenen** Runenstein dürfen **2 Münzen** pro übereinstimmender Rune abgelegt werden. **WICHTIG:** Aber **maximal 6** Münzen pro Runenstein!

Ziel Lege als Erster alle deine Münzen auf die Runensteine ab.

1 Wer beginnt das Spiel?

Der jüngste Spieler beginnt. Wird direkt im Anschluss eine weitere Partie gespielt, beginnt der Spieler, der am Ende der letzten Partie die meisten Münzen auf seiner Münzablage hatte.

2 Der erste Zug

Der erste Spieler legt **einen** seiner 3 Handsteine beliebig auf den Tisch ab. In die Mitte des Runensteins wird 1 Münze von der Münzablage abgelegt (bei einem goldenen Runenstein dürfen 2 Münzen abgelegt werden). **WICHTIG:** Ein Spieler zieht erst 3 neue Handsteine nach, wenn er keinen mehr hat. Das Nachziehen erfolgt sofort nach dem letzten Handstein.



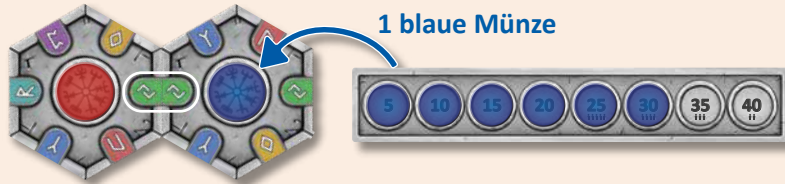
Beispiel: Der rote Spieler beginnt und legt 1 rote Münze auf den Runenstein.

Sobald ein Runenstein angelegt und **LOSGELASSEN** wurde, ist der Zug vorbei! Er darf nicht mehr verschoben werden! **REGEL 1**

Erst wenn ein Spieler **ALLE** eigenen Handsteine angelegt hat, zieht er **DIREKT** danach 3 neue vom Nachziehstapel. **REGEL 2**

3 Der zweite Spieler ist am Zug

Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Pro Zug darf jeder Spieler **1** Handstein anlegen. Das heißt der zweite Spieler darf jetzt einen seiner 3 Handsteine anlegen, wenn mindestens 1 Rune übereinstimmt.



Beispiel: Der blaue Spieler legt einen seiner Handsteine so an, dass die Runen übereinstimmen. Er darf 1 blaue Münze ablegen.

Wenn der Spieler **KEINEN** Handstein anlegen kann, ist der nächste Spieler am Zug! **REGEL 3**

4 Der nächste Spieler ist am Zug

Der nächste Spieler sucht sich ebenfalls aus seinen Handsteinen einen passenden aus. Je mehr Runen übereinstimmen, desto mehr Münzen dürfen abgelegt werden.

2

SPIELABLAUF

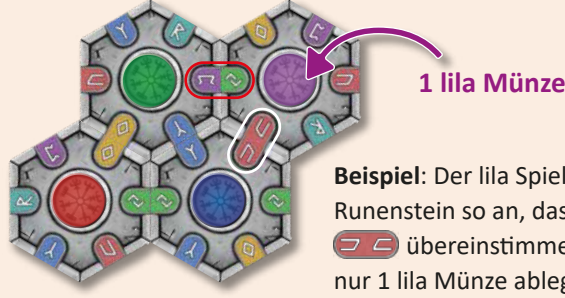


Beispiel: Der grüne Spieler legt seinen Runenstein so an, dass die Runen und übereinstimmen. Er darf 2 grüne Münzen ablegen.

Pro **ÜBEREINSTIMMENDER** Rune wird 1 Münze in die Mitte des Runensteins gelegt! (Goldene Steine: siehe Regel 6) **REGEL 4**

5 Was tun, wenn nicht alle Runen übereinstimmen?

Beim Anlegen der Runensteine muss mindestens 1 Rune übereinstimmen. Nur passende Runen werden gezählt!



Beispiel: Der lila Spieler legt seinen Runenstein so an, dass nur die Runen übereinstimmen. Er darf somit nur 1 lila Münze ablegen.

Es müssen nicht alle Runen beim Anlegen übereinstimmen! Es reicht wenn **1 RUNE** übereinstimmt! **REGEL 5**

6 Was ist anders bei goldenen Runensteinen?

Bei goldenen Runensteinen dürfen doppelt so viele Münzen abgelegt werden, aber insgesamt nicht mehr als 6 Münzen pro Runenstein!

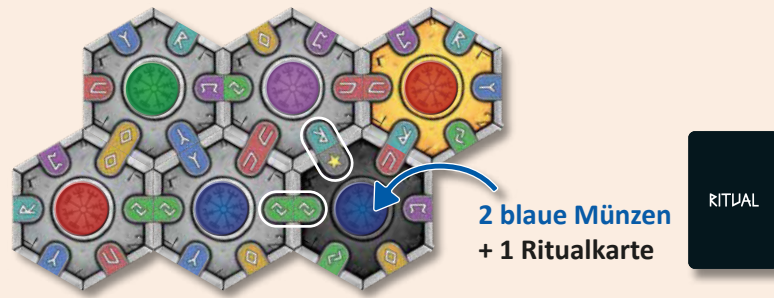


Beispiel: Der rote Spieler legt seinen goldenen Runenstein so an, dass die Runen übereinstimmen. Er darf 2 rote Münzen ablegen.

Bei einem goldenen Runenstein dürfen **2 MÜNZEN** pro passender Rune abgelegt werden, aber **MAXIMAL 6** Münzen! **REGEL 6**

7 Was hat es mit den schwarzen Runensteinen auf sich?

Wenn man einen schwarzen Runenstein anlegt, gelten die gleichen Anlegeregeln wie bei einem grauen Runenstein. Zusätzlich darf man 1 Ritualkarte ziehen, die einem besondere Fähigkeiten verleiht. Ritualkarten werden im Detail auf Seite 4 erklärt.



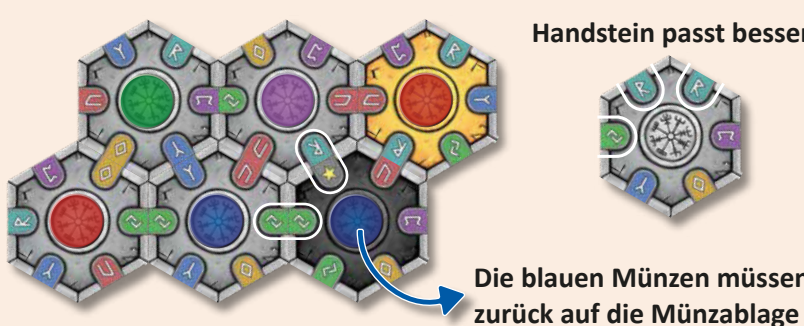
Beispiel: Der blaue Spieler legt seinen schwarzen Runenstein so an, dass die Runen übereinstimmen und zusätzlich der Stern (der überall passt). Er darf 2 blaue Münzen ablegen und zusätzlich 1 Ritualkarte ziehen.

Für jeden angelegten schwarzen Runenstein erhält der Spieler **1 RITUAL**, das jederzeit ausgespielt werden darf! **REGEL 7**

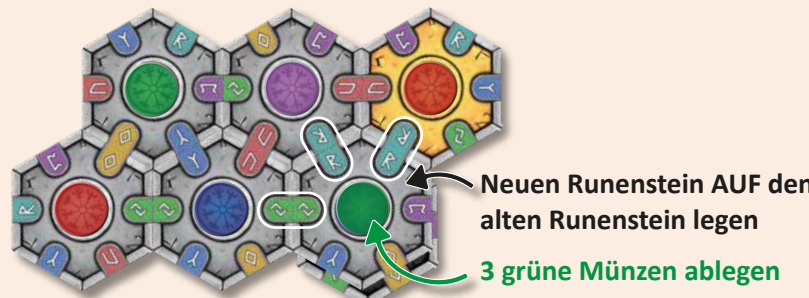
8 Runensteine überbauen

Bereits abgelegte Runensteine können überbaut werden, wenn ein Handstein besser passt! Dafür muss der neue Stein mehr übereinstimmende Runen haben als der bisherige zu diesem Zeitpunkt.

WICHTIG: Die Münzanzahl spielt dabei keine Rolle! Die Münzen auf dem zu überbauenden Runenstein kommen zuerst zurück auf die Münzablage des Mitspielers. Danach wird der neue Runenstein auf den alten gelegt. Für jede übereinstimmende Rune darf der Spieler die entsprechende Anzahl Münzen auf den neuen Runenstein legen.



Beispiel: Der schwarze Runenstein, mit 2 passenden Runen, wird überbaut. Bei dem neuen Handstein passen alle 3 Runen überein, also 1 Rune mehr!



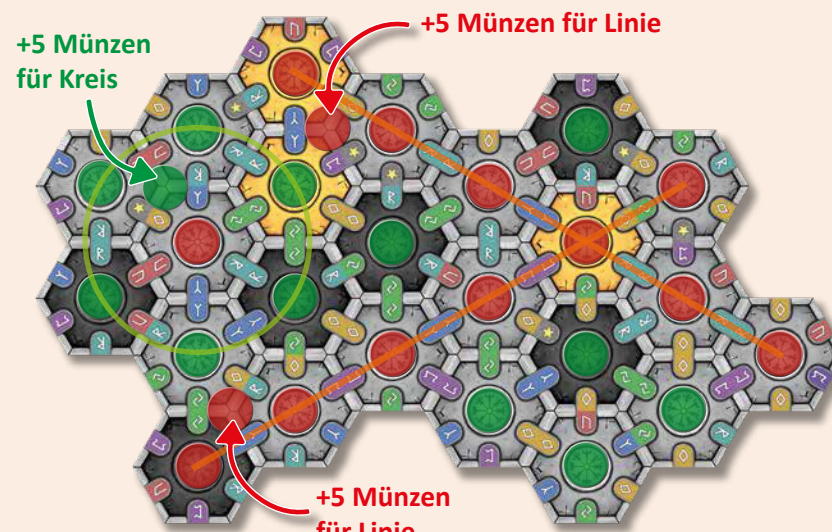
Beispiel: Der grüne Spieler legt den neuen Runenstein mit den 3 passenden Runen auf den schwarzen Runenstein. Jetzt stimmen 3 Runen überein, d.h. er darf 3 grüne Münzen ablegen.

Bereits gelegte Runensteine (auch die eigenen) können **ÜBERBAUT** werden, wenn ein Handstein **BESSER** passt! **REGEL 8**

9 Zusätzliche Punkte durch Linien und Kreise

Legt ein Spieler eine Linie aus mindestens 6 Runensteinen oder einen geschlossenen Kreis, darf er 5 zusätzliche Münzen **zwischen** die Runensteine legen. Sie bleiben dort, solange die Form vollständig im Besitz des Spielers ist. Wird ein Runenstein überbaut oder durch ein Ritual gestohlen und die Form dadurch zerstört, kehren die 5 Münzen zurück auf die Münzablage des entsprechenden Spielers.

Hinweis: Linien und Kreise dürfen sich überschneiden!



Für eine Linie (ab 6 Runensteinen) oder einen geschlossenen Kreis dürfen **ZUSÄTZLICH 5** Münzen abgelegt werden! **REGEL 9**

Wenn du als **ERSTER** alle Münzen auf deinen Runensteinen abgelegt hast, bist du der Gewinner von RUNES!

3

RITUALKARTEN

Wird ein schwarzer Runenstein angelegt, darf der entsprechende Spieler eine Ritualkarte ziehen. Nur der Spieler darf die Karte ansehen und legt sie entweder verdeckt vor sich ab oder spielt sie sofort aus.



Du erhältst **1 RITUALKARTE** für jeden angelegten schwarzen Runenstein!

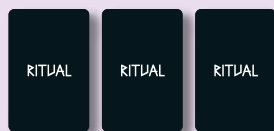
REGEL 1

Rituale wirken zum Vorteil des Spielers, der sie ausspielt, oder zum Nachteil eines Mitspielers – sie können also für sich selbst oder gegen einen Mitspieler eingesetzt werden. Sie können jederzeit ausgespielt werden, auch außerhalb des eigenen Zuges.

Rituale können **JEDERZEIT**, auch außerhalb des eigenen Zuges, ausgespielt werden!

REGEL 2

Jeder Spieler darf **maximal 3** Ritualkarten sammeln. Wird ein weiterer schwarzer Runenstein angelegt, darf nur eine neue Ritualkarte gezogen werden, wenn sofort eines der gesammelten Rituale ausgespielt oder aus dem Spiel genommen wird.



Es dürfen **MAXIMAL 3** Rituale gesammelt werden!

REGEL 3

Ein Ritual wird ausgespielt, indem die Karte aufgedeckt wird. Sie wird laut vorgelesen und danach die Anweisung des Rituals befolgt. Nachdem die Karte ausgeführt wurde, wird diese offen auf den Ablagestapel gelegt.



1. Aufdecken
2. Ausführen
3. Offen auf Stapel ablegen



Wird eine Ritualkarte **AUFGEDECKT**, wird sie **SOFORT** ausgespielt und danach **OFFEN** für alle abgelegt!

REGEL 4

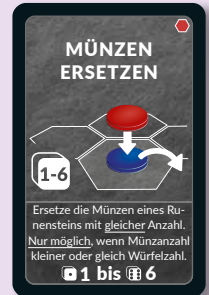
Beim Ausspielen eines Rituals, pausiert der normale Spielablauf: Weder Handsteine dürfen angelegt noch neue Ritualkarten aufgedeckt werden (außer Abwehrrituale). Nach dem Ausspielen wird der Spielablauf bei dem Spieler fortgesetzt, der vorher am Zug war.

Beim Ausspielen eines Rituals **STOPPT** der normale Spielablauf. Danach wird beim unterbrochenen Spieler fortgesetzt!

REGEL 5

Aufbau einer Ritualkarte mit Würfelsymbol und Würfelanleitung

Ritualbezeichnung



Ritualstärke
(besonders stark)

Würfelsymbol
(Würfel nötig)

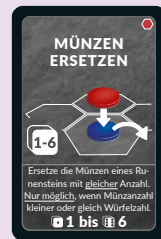
Ritualsymbol

Würfelanleitung

(in diesem Beispiel entspricht die Augenzahl 1-6 der Anzahl 1-6)

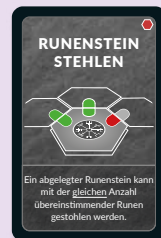
Beschreibung

Nachfolgend eine detaillierte Beschreibung ausgewählter Rituale:



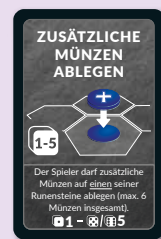
MÜNZEN ERSETZEN

Würfle und wähle einen bereits angelegten Runenstein eines Mitspielers, dessen Münzanzahl höchstens der Würfelzahl entspricht. Dann **ersetzt** du die Münzen des Mitspielers durch die **gleiche** Anzahl deiner eigenen. Die ersetzten Münzen kommen zurück auf die Münzablage des Mitspielers.



RUNENSTEIN STEHLEN

Mit diesem Ritual kannst du auch außerhalb deines Spielzugs einen angelegten Runenstein überbauen. Die Anzahl der Runen darf dabei auch **gleich** sein und muss nicht, wie beim normalen Überbauen, größer sein.



ZUSÄTZLICHE MÜNZEN ABLEGEN

Der Spieler würfelt und legt zusätzlich so viele Münzen auf **einen** seiner bereits angelegten Runensteine, wie der Würfel zeigt. **WICHTIG:** Auf dem Stein dürfen insgesamt höchstens 6 Münzen liegen. Wenn durch den Wurf mehr als 6 Münzen auf dem Stein liegen würden, wird die Augenzahl entsprechend reduziert.



HANDSTEINE STEHLEN

Du nimmst einen **grauen** Handstein von einem Mitspieler und legst ihn zu deinen Handsteinen. Würfelst du eine 4, 5 oder 6, darfst du zusätzlich einen **schwarzen** Handstein von einem beliebigen Mitspieler nehmen (falls vorhanden).

Rituale im Überblick

besonders starke Rituale, siehe Spielvarianten



2x Aussetzen



2x Runenstein anlegen



2x Zusätzliche Münzen ablegen



2x Handsteine neu ziehen



2x Ritual abwehren



2x Handsteine auffüllen



2x Ritual umkehren



2x Richtung umdrehen



1x Ritual kopieren



1x Schneller Spielzug



2x Münzen ersetzen



2x Runenstein stehlen



2x Handsteine stehlen



2x Handsteine tauschen



2x Goldenen Handstein stehlen

SPIELVARIANTEN

Empfehlung Abenteuerer

Für wen geeignet

Für alle, die den maximalen Spielspaß erleben möchten.

Regeländerungen

Keine (wird nach Anleitung gespielt)

Beschreibung

Erlebe ein tolles Lege-Abenteuer, das euch den perfekten Mix aus Spaß, Spannung und Strategie bietet.

Entdecker

Für wen geeignet

Für Kinder unter 10 Jahren. Auch als Einstieg in das erste Spiel gut geeignet!

Regeländerungen

1. Rituale mit werden nicht verwendet.
2. Runensteine können nicht überbaut werden, siehe Seite 3 | Punkt 8.

Beschreibung

Diese Variante sorgt für ein entspanntes Spielerlebnis und legt den Fokus auf den gemeinsamen Spielspaß.

Kleine Entdecker

Für wen geeignet

Für Kinder, die noch nicht lesen können.

Regeländerungen

1. Ohne Rituale spielen.
2. Runensteine können nicht überbaut werden, siehe Seite 3 | Punkt 8.

Beschreibung

Ein einfaches Legespiel, das Kindern erste Erfahrungen mit dem Spiel ermöglicht.

Autor/Design: Clemens von Bank
Co-Autorin: Nina von Bank
Unterstützer: Ben von Bank
Finn von Bank

©2025 CBGame Auflage 1 | Version 2
Alle Rechte vorbehalten. Farb- und Inhalt-
änderungen vorbehalten.
Verpackung und Anleitung aufbewahren,
da sie wichtige Informationen enthalten.

ACHTUNG!

Für Kinder unter 3 Jahren nicht
geeignet. Erstickungsgefahr, da
kleine Teile verschluckt oder
eingeatmet werden können!



Inhalt 200 Münzen
72 Runensteine
5 Münzablagen
1 Würfel
1 Spielanleitung

info@cbgame.de
www.cbgame.de

Made in China

