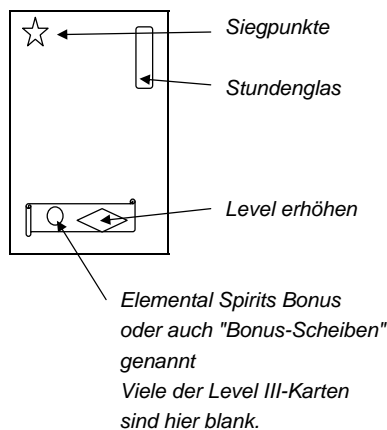
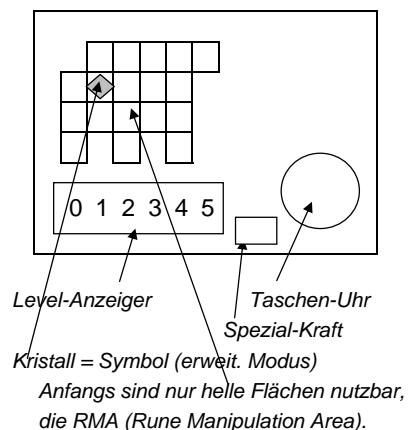


Gebäude-Karten:



Spieler-Tableau:

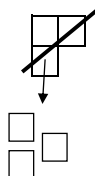


Vorbereitungen:

- 1) Sortiert die 54 Gebäude-Karten nach ihrem Level (I, II, III) und mischt sie. Legt sie in 3 Stapeln verdeckt bereit.
 - 2) Von jedem Deck werden 4 Karten aufgedeckt und in Reihe ausgelegt.
 - 3) Die 28 Runen-Plättchen werden zufällig rund um die Gebäude-Auslage platziert. Der Königin-Marker wird irgendwo zwischen 2 beliebige Plättchen gesetzt.
 - 4) Sortiert die 84 Runen-Quadrate nach Arten = Vorrat.
 - 5) Stapelt eine Anzahl von Elemental Spirits - Bonusscheiben (bei 1, 2, 3, 4 Spielern sind es 2 / 4 / 5 / alle Scheiben jeder Farbe) als Vorrat.
- A) Jeder Spieler wählt ein zufälliges Tableau (als Neuling ein Starter-Tableau, also die Seite ohne Kristalle in der hellen Fläche). Erfahrene Spieler wählen ggf. die andere Seite.
- B) Jeder Spieler zieht 3 beliebige Runen-Plättchen aus dem Plättchen-Kreis.** Diese kommen vor jeden Spieler in seine "Aktiv-Zone". Hausregel R. Winner ist jedoch: Der letzte Spieler in Reihenfolge nimmt 3 Plättchen, dann vorletzter usw. bis Startspieler. ODER jeder Spieler zieht blind je 3 Plättchen, bevor diese im Kreis angeordnet sind.
- C) Der jüngste Spieler beginnt das Spiel. Er erhält den Startspieler-Marker.
- D) Nutzt man das Fortgeschrittenen-Tableau, nimmt man 1 Kristall-Marker, der zur Farbe des Bands unten am eigenen Tableau passt. Der Kristall-Marker kommt mit farbloser Seite nach oben auf die Taschenuhr.
- E) Jeder Spieler setzt 1 Level-Marker auf Feld "0" auf seiner Level-Leiste.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 08.05.19

SPIELZIEL: Sammelt Runen-Plättchen und platziert dafür Runen-Quadrate auf Eurem Tableau. Wenn dann irgendwann Flächen daraus zu Form + Farbe(n) einer Gebäudekarte passen, ist diese erfüllt. Nur die für die Gebäudekarte benötigten Quadrate entfernt man vom Tableau; der Spieler erhält ggf. Bonus-Scheiben (soweit noch vorrätig) und Siegpunkte des Gebäudes (zum Spielende). Hat ein Spieler mind. 10 Stundengläser angesammelt, endet das Spiel nach der aktuellen Runde. Meiste Punkte = Gewinner.



Ablauf:

- ◆ Es wird immer im Uhrzeigersinn gespielt. Der Startspieler (bleibt fix) beginnt. In seinem Zug muss er genau EINE der 2 Haupt-Aktionen ausführen:

Platziere Runen-Quadrate:

- ◆ Nimm 1 Runen-Plättchen aus Deiner Aktiv-Zone und platziere es auf Deinem Tableau innerhalb der RMA*. Sodann ersetze es durch farblich passende Quadrate vom dafür vorgesehenen Vorrat.
- ◆ Bei der Platzierung dürfen Quadrate und/oder Scheiben überbaut werden. Allerdings sind solche Teile dann vom Tableau zu entfernen, wobei überbaute Scheiben wieder dem besitzenden Spieler zur Verfügung stehen.
- ◆ Setze das Runen-Plättchen ans Ende des Runen-Kreises, also hinter den Königin-Marker. Nimm 1 der ersten beiden Plättchen im Uhrzeigersinn nach dem Königin-Marker und lege es in Deine Aktiv-Zone. Die Königin überspringt keine Plättchen!
- ◆ Wann immer Du weniger als 3 Plättchen dort hast, füll sofort auf.

Scheiben platzieren/bewegen:

- ◆ Sobald Dein Level > 0 ist, sind Scheiben/Quadrate auch in Dunkler Zone erlaubt. Jeder Level erlaubt Nutzung genau 1 Feldes in der Dunklen Zone.
- ◆ Platziere Scheiben aus Deiner Aktiv-Zone in Deine RMA bzw. Dunkle Zone und/oder bewege Scheiben, die schon in der RMA bzw. Dunklen Zone sind. Insgesamt können so bis zu 3 Scheiben platziert/bewegt werden.
- ◆ Jede Scheibe muss in einem erlaubten* Feld liegen. Evtl. dort vorhandene Scheibe/Quadrat wird vom Tableau entfernt (Scheiben an Besitzer zurück).
- ◆ Zusätzlich darfst Du beliebig oft sogenannte "weitere Aktionen" nutzen, VOR oder NACH der Haupt-Aktion.

*RMA oder durch Level erlaubtes Feld in Dunkler Zone.

**Das ist die offizielle Spielregel.

Realm of Sand (Edition 2018) - KSR (Seite 2 von 2)

Weitere Aktionen:

Gebäude-Karten erfüllen:



- ◆ Die Grundform eines Gebäudes muss zur Form in der eigenen RMA und/oder Dunklen Zone passen. Das kann mit Runen-Quadraten sowie Scheiben dort erfolgen. Nach Erfüllung (beliebige Drehung ist erlaubt**) einer Gebäude-Karte gilt:
 - ➔ Genutzte Quadrate kommen in allg. Vorrat zurück.
 - ➔ Genutzte Scheiben kommen vor den Spieler zurück.

- ◆ JEDE offene Gebäude-Karte in der Tischmitte darf gewählt werden. Erfüllte Karten werden überlappend vor den Spielern ausgelegt. Stundengläser sichtbar!

- ◆ Sofort erhält der Spieler die Boni der erfüllten Karte: = Bonus-Scheiben und/oder Level-Erhöhung. Angezeigte Siegpunkte (Stern) zählen zum Spielende.
- ◆ Anzahl aufsummierter Stundengläser beachten!
- ◆ NACH DEM ZUG wird die Kartenauslage aufgefüllt.

Spezialkraft nutzen:

fortgeschrittener Spielmodus



- ◆ Decken Quadrate oder Scheibe einer erfüllten Karte 1 Kristall-Feld ab, ist der entsprechende Kristall auf der Taschenuhr aktiviert (Die Farbe ist nun oben).
- ◆ Der Kristall kann nicht im selben Zug genutzt werden.
- ◆ Ein genutzter Kristall kann durch ein erneutes Erfüllen = also Aufdeckung des Feldes, auf dem dieser abgedruckt ist, wieder aktiviert werden.

Nutzen der Spezialkraft:

ROT: Zieh die obersten 3 Karten eines beliebigen Stapels von Gebäude-Karten und wähle 1 davon, die Du verdeckt vor Dir ablegst. Die verbliebenen Karten kommen unter den Stapel zurück. Die behaltene Karte kann nun irgendwann erfüllt werden. Es gibt kein Limit bei der Anzahl behaltener Karten.

LILA: Während des Spielaufbaus nimmst Du 1 zusätzliche gelbe oder blaue Scheibe vom Vorrat. In der Hauptaktion "Scheiben platzieren/bewegen" hast Du kein Limit von nur 3 platzierbaren / bewegbaren Scheiben.

GELB: Tausche 1 Deiner Scheiben gegen 1 Scheibe vom Vorrat.

GRÜN: Bewege 1 Runen-Quadrat auf Deinem Tableau zu 1 Leerfeld.

ORANGE: Erhöhe Deinen Level um 1.

BLAU: Tausche 1 - 2 der Runen-Plättchen aus Deiner Aktiv-Zone gegen 1 - 2 beliebige Plättchen aus dem Runen-Kreis aus.

Der Kristall wird nach Nutzung auf die farblose Seite nach oben gedreht.

Spielende:

Sobald jemand mind. 10 Stundengläser auf seinen erfüllten Gebäude-Karten abgebildet sieht, wird die laufende Runde nur noch zu Ende gespielt.

Endwertung:

- ◆ Jeder Spieler zählt die Siegpunkte im Stern auf erfüllten Gebäude-Karten. Patt: Der Beteiligte mit mehr Runen-Quadraten und Scheiben auf seinem Tableau gewinnt.

SOLO-Variante mit folgenden Änderungen zum Basisspiel:

- ◆ Du spielst 14 Runden (Züge).
- ◆ Nach dem Platzieren von Runen-Quadraten legst Du das Runen-Plättchen nicht in den Runen-Kreis zurück, sondern zur Seite als Rundenmarker.
- ◆ Nach der Platzierung bzw. Bewegung von Scheiben wählst Du 1 Runen-Plättchen aus Deiner Aktiv-Zone und legst es zur Seite als Rundenmarker. Danach füllst Du Deine Aktiv-Zone auf 3 Plättchen auf.
- ◆ Nach 14 Runden (also 14 Plättchen beiseite gelegt) endet die Partie.

Je nach erreichten	<=25	Lehrling	36-39	Premier
Siegpunkten bist Du:	26-30	Meister	>=40	König von Ragusa
	31-35	Großmeister		