



RUNEN DER NORDSEE-SAGA

ÜBERSICHT

Runen der Nordsee-Saga ist eine epische Reise durch alle Spiele der Nordsee-Saga. Jeder der 2 - 4 Spieler versucht die meisten Runensteine zu sammeln, um endlich selbst Häuptling zu werden. Die Spieler erleben die Nordsee-Saga in 3 aufeinanderfolgenden Kapiteln (*beginnend mit Schiffbauer, dann Räuber und abschließend Entdecker*).

In jedem Kapitel können die Spieler 3 einzigartige Runensteine sammeln. Diese gehen jeweils an den ersten Spieler, der ein bestimmtes Ziel erfüllt. Die gewonnenen Runensteine geben den Spielern auch bestimmte Vorteile in folgenden Kapiteln. Jeder der Runensteine hat auch 1 oder 2 Inschriften (*Schild-, Horn- und Hammersymbol*). Der erste Spieler, der 3 Inschriften derselben Sorte gesammelt hat, erhält als Belohnung 1 zusätzlichen Runenstein.

Ein Spieler erhält zudem 2 Runensteine, wenn er ein Kapitel gewinnt, oder 1 Runenstein, wenn er knapp hinter dem Gewinner liegt. Jedoch haben Runensteine, die auf diese Weise gesammelt werden, keine Inschriften oder Vorteile.

Sobald alle 3 Kapitel gespielt wurden, ist der Spieler mit den meisten Runesteinen der Gesamtsieger und trägt fortan den Titel **Häuptling!**



SPIELMATERIAL



6 Schiffbauer-
Runensteine
(Rote Rückseite)

6 Räuber-
Runensteine
(Grüne Rückseite)

6 Entdecker-
Runensteine
(Blaue Rückseite)

3 Inschriften-
Runensteine
(Schwarze Rückseite)



2 doppelseitige
Runesteintableaus



4 Clan-Tafeln
(in 4 Farben)

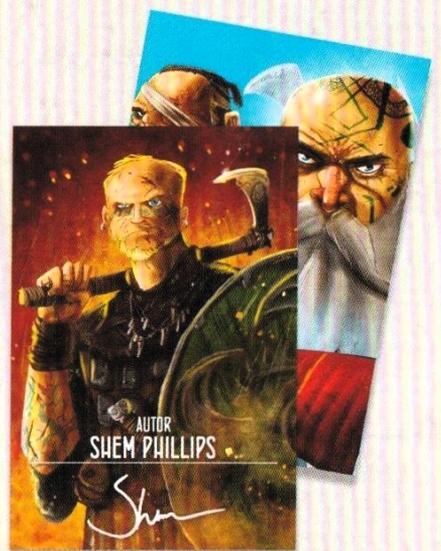
Bonus-Inhalt



16 Schiffbauer-Karten
(um das Grundspiel
zu erweitern)



22 Räuber-Karten
(um das Grundspiel
zu erweitern)



5 Kunstdrucke

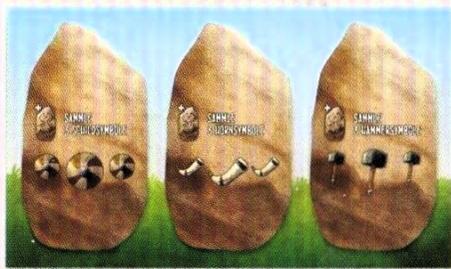
Runen der Nordsee-Saga wird nach diesen Schritten zum Spielen aufgebaut:

1. Beide Runensteintableaus werden mit einer beliebigen Seite nach oben neben der Spielfläche platziert.
2. Auf ein Runensteintableau kommen aufgedeckt die 3 Inschriften-Runensteine.
3. Jeder Spieler nimmt sich eine Clan-Tafel in seiner Farbe. Diese Farbe wird der Spieler durch alle 3 Kapitel hinweg verwenden.

Hinweis: Clan-Tafeln sind doppelseitig. Falls die gesamte Nordsee-Saga gespielt wird, verwenden die Spieler die Seite mit den Bedingungen für den zweiten Platz. Die andere Seite wird nur benutzt, falls ein einzelnes Kapitel gespielt wird (wie weiter unten erklärt).

Die folgenden Anweisungen geben an, wie jedes Kapitel aufgebaut wird:

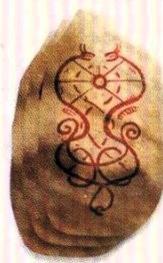
1. Alle nicht gesammelten Runensteine (*nicht Inschriften-Runensteine*) des vorherigen Kapitels werden zurück in die Schachtel gelegt. *Dieser Schritt wird ignoriert, wenn „Schiffbauer“ aufgebaut wird.*
2. Die 6 Runensteine des aktuellen Kapitels werden gemischt und zufällig 3 davon offen auf das andere Runensteintableau gelegt. Die übrigen 3 Runensteine bilden einen verdeckten Stapel neben dem Runensteintableau.
3. Das aktuelle Kapitel wird wie üblich aufgebaut. Alle Regeln gelten weiterhin.
4. Der Startspieler für **Schiffbauer** wird ausgelost. In **Räuber** und **Entdecker** beginnt jeweils der Spieler links vom Gewinner des vorherigen Kapitels.



Erstes Runensteintableau mit 3 Inschriften-Runensteinen



Zweites Runensteintableau mit 3 Runensteinen aus dem aktuellen Kapitel



3 verdeckte Runensteine aus dem aktuellen Kapitel

RUNENSTEINE SAMMELN

Um die **Nordsee-Saga** zu gewinnen und den Titel des Hauptlings zu erhalten, benotigt ein Spieler mehr Runensteine als seine Gegner. Es gibt zwei Wege, Runensteine zu sammeln:

1. Ein Ziel erreichen

Wahrend des Aufbaus eines Kapitels werden 3 Runensteine aufgedeckt. Jeder von ihnen hat ein einzigartiges Ziel fur das aktuelle Kapitel. Es gibt auerdem fur die gesamte Saga 3 Inschriften-Runensteine. Sobald ein Spieler ein Ziel erfullt, nimmt er den betreffenden Runenstein und legt ihn offen vor sich ab. Dieses Verfahren wird bis zum Ende des letzten Kapitels beibehalten. Nur der erste Spieler, der ein Ziel erreicht, kann den betreffenden Runenstein erhalten. Dies gilt auch fur Inschriften-Runensteine.

Runensteine zeigen 1 oder 2 Symbole:



Dieses Symbol zeigt das Ziel, welches ein Spieler erreichen muss, um den Runenstein zu erhalten.



Dieses Symbol zeigt den Vorteil im nachfolgenden Kapitel. Nur der Spieler, welcher den Runenstein erhalten hat, kann dessen Vorteil nutzen.

2. Das aktuelle Kapitel gewinnen oder knapp Zweiter werden

Am Ende jedes Kapitels erhalt der Gewinner sofort 2 Runensteine. Diese werden von dem verdeckten Stapel gezogen und verdeckt vor dem Sieger abgelegt.

Der Spieler an zweiter Stelle zieht ebenfalls 1 verdeckten Runenstein. Dies gilt allerdings nur, wenn sein Punktwert innerhalb eines bestimmten Abstands zum Sieger liegt. Dieser Wert ist in jedem Kapitel anders:

Schiffbauer: innerhalb 3 SP

Rauber: innerhalb 5 SP

Entdecker: innerhalb 5 SP

Sollte es einen Punktegleichstand um den zweiten Platz geben, wird dieser nach den Regeln im jeweiligen Regelheft aufgelost.

Alle auf diese Weise gesammelten Runensteine bleiben bis zum Ende des letzten Kapitels verdeckt.



SPIELEND

Sobald alle drei Kapitel (*Schiffbauer, Räuber und Entdecker*) gespielt wurden, ist die Saga abgeschlossen. Die Spieler zählen ihre gesammelten Runensteine (offene und verdeckte). Der Spieler mit den meisten Runensteinen gewinnt.

Gleichstände werden wie folgt aufgelöst: mehr verdeckte Runensteine, mehr Punkte in **Entdecker**.

WERTUNGSBEISPIEL

Unten sind 8 von einem Spieler gesammelte Runensteine zu sehen. Er hat sie wie folgt gesammelt:

Schiffbauer: Er wurde Zweiter und hat zudem vor allen anderen einen „Drakkar“ gebaut.

Räuber: Der Spieler konnte 2 Ziele erfüllen, gewann aber nicht und wurde auch nicht Zweiter.

Entdecker: Dieses Mal gewann der Spieler und erreichte 1 Ziel. Er erhielt außerdem einen Inschriften-Runenstein, weil er als erster Spieler 3 Hammer-symbole gesammelt hat.



VARIANTE: EINZELNES KAPITEL

Die Runensteine können auch verwendet werden, wenn nur ein einzelnes Kapitel gespielt wird. Die Spieler sammeln zusätzliche Siegpunkte durch das Erreichen unterschiedlicher Ziele.

Diese Variante wird nach folgenden Schritten zum Spielen aufgebaut:

1. Das gewünschte Kapitel (*Schiffbauer, Räuber oder Entdecker*) wird wie üblich aufgebaut. Alle Regeln gelten weiterhin.
2. Ein Runensteintableau kommt mit einer beliebigen Seite nach oben neben die Spielfläche.
3. Die 6 Runensteine des gewählten Kapitels werden gemischt und zufällig 3 davon aufgedeckt auf das Runensteintableau gelegt. Die übrigen 3 kommen zurück in die Schachtel.
4. Jeder Spieler erhält eine Clan-Tafel in seiner Farbe. Die Spieler verwenden für diese Variante die Seite, die Siegpunkte für Inschriften anzeigt.

Wie in der kompletten Saga zeigen die 3 aufgedeckten Runensteine die Ziele, die ein Spieler erreichen muss, um den Runenstein zu erhalten.

Sobald ein Spieler ein Ziel erfüllt, nimmt er sich den entsprechenden Runenstein und legt ihn offen vor sich ab.

Am Spielende erhalten die Spieler Siegpunkte für jede Inschrift (*Schild-, Horn- und Hammersymbol*) auf ihren gesammelten Runensteinen. In **Schiffbauer** ist jede Inschrift 1 SP wert, in **Räuber** und **Entdecker** jeweils 2 SP (wie auf den Clan-Tafeln gezeigt).

Beispiel:

Falls ein Spieler in **Räuber** diese beiden Runensteine gesammelt hat, wertet er am Spielende für die 2 Horn- und das 1 Hammer-symbol 6 zusätzliche Siegpunkte.



Autor, Grafikdesign & Layout: Shem Phillips

Illustration: Mihajlo Dimitrievski

Übersetzung: Manuel Klein, Carsten Reuter

Copyright 2017 Schwerkraft-Verlag unter

Lizenz von garphill games