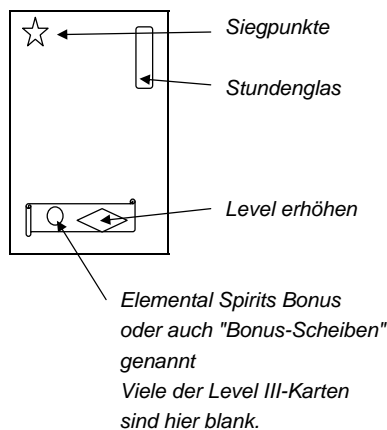
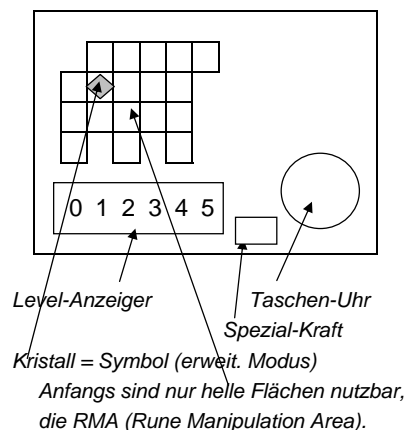


Realm of Sand - KSR (Seite 1 von 2)

Gebäude-Karten:



Spieler-Tableau:

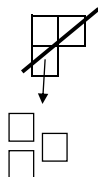


Vorbereitungen:

- 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 die andere Seite.
 - B) Jeder Spieler wählt beliebige** 3 Runen-Plättchen aus der Plättchenauslage. Diese kommen vor jeden Spieler in seine "Aktiv-Zone".
 - 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 Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 20.11.18

SPIELZIEL: Sammelt Runen-Plättchen und platziert dafür Runen-Quadrate auf Eurem Tableau. Wenn dann irgendwann Flächen daraus zu Form + Farbe einer Gebäudekarte passen, ist diese erfüllt. Die Runen-Quadrate sind damit verbraucht und der Spieler erhält Bonus-Scheiben und Siegpunkte. 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.
- ◆ Setze das Runen-Plättchen ans Ende des Runen-Kreises, also hinter den Königin-Marker. Nimm 1 der ersten beiden Teile** im Uhrzeigersinn nach dem Königin-Marker und lege es in Deine Aktiv-Zone. Wann immer Du weniger als 3 Plättchen dort hast, füll sofort auf.
- ◆ Der Königin-Marker muss immer nah am nächsten Plättchen vor sich sein. **Die Königin überspringt allerdings keine Teile!

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/Dunklen Zone sind. Insgesamt können so 3 Scheiben platziert/bewegt werden.
- ◆ Jede Scheibe muss in einem erlaubten* Feld liegen. Eine dort evtl. schon vorhandene Scheibe oder auch Quadrat (!) muss sofort auf ein beliebiges freies Feld verschoben werden. Das Bewegen verdrängter Quadrate / Scheiben gilt auch als 1 Bewegung.
- ◆ Zusätzlich darfst Du beliebig oft sogenannte "weitere Aktionen" nutzen, VOR oder NACH der Haupt-Aktion.

*RMA oder durch Level erlaubtes Feld in Dunkler Zone.

**ft. Spieler aus Taiwan, der die Originalregeln kennt

Realm of Sand - KSR (Seite 2 von 2)

Weitere Aktionen:

Gebäude-Karten erfüllen:



Spezialkraft nutzen:

fortgeschrittener Spielmodus



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.

- ◆ 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.

- ◆ 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.

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		