



Markt der Runen

Für 2 - 5 Spielende. Ab 8 Jahren.

Markt der Runen ist ein Finanzspiel, in dem alte Runen, Lager und Eintreiber die heutigen Bankkonten und Aktien ersetzen. Es ist ein langsames Spiel als Cambio, aber sehr interaktiv.

Die Geschichte der Runen

Obwohl sich das Dorf vorgenommen hatte einen Weg ohne Raub und Diebstahl (im Gegensatz zu den Nachbardörfern) zu gehen, war es nicht immer einfach. Das Dorf durchlebte viele harte Zeiten und kämpfte, um über die Runden zu kommen. Ich bin sicher, ihr könnt euch die Frustration vorstellen, die sie empfunden haben müssen. Während sie sich abmühten, sahen sie wie alle anderen benachbarten Clans riesige Feste veranstalteten und es ihnen nie an Ressourcen zu mangeln schien, weil sie so viel von anderen gestohlen hatten.

In einem besonders strengen Winter trafen sich die Dorfoberhäupter, um der misslichen Lage Herr zu werden. Sie dachten sich für den nächsten Abend ein Spiel aus, das es nicht nur erlaubte, sondern notwendig machte, sich gegenseitig zu bestehlen – natürlich nur innerhalb des Spiels.

Durch die im Spiel erlebte Frustration wurde das Dorf daran erinnert und darin bestärkt welches Prinzip sie versuchen umzusetzen, und warum das System des Stehlens und Plünderns geändert werden muss.

...und ein bisschen Spaß hat es auch gemacht, die anderen Dorfbewohner im Spiel zu ärgern, ohne dass man einem hinterher böse war...

Ziel des Spiels

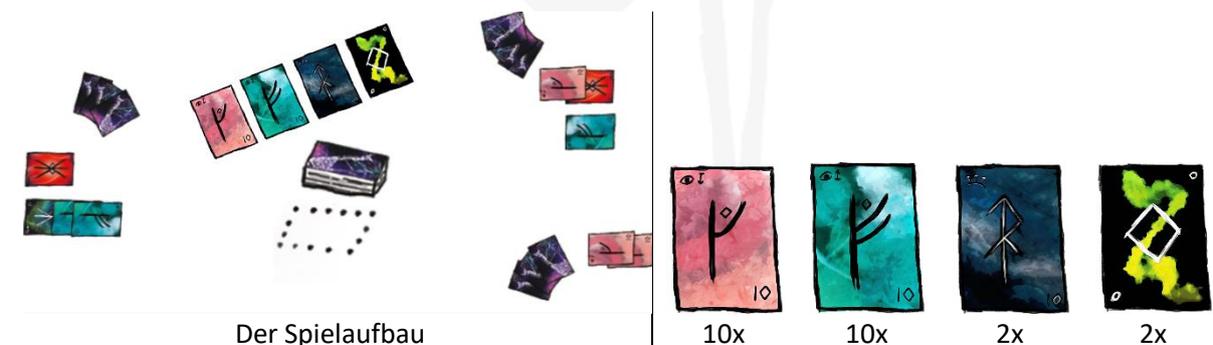
Ziel des Spiels ist es, so viele Rote und Blaue Runen wie möglich zu bekommen. Jede davon zählt als 1 Runenpunkt.

Spiel Aufbau

Zu Beginn des Spiels sollten alle Markt-Karten (Rote und Blaue Runen, Eintreiber und Außenlager) aus dem Stapel herausgenommen und in die Mitte des Tisches gelegt werden.

Sobald dies geschehen ist und der Hauptstapel gemischt wurde, erhält jeder von euch 3 Handkarten. Jeder Spielende darf sich seine Handkarten jederzeit ansehen.

Der Gewinner der letzten Runde fängt immer an. Wenn es eure erste Runde ist, fängt der jüngste Spieler an.



Spielablauf

Jeder Zug besteht aus 4 Phasen, die in der folgenden Reihenfolge durchgeführt werden müssen:



1. Zinsen

Bevor du eine deiner Handkarten einsetzt, überprüfe, ob du Anspruch auf Zinsen vom Markt hast! Wenn du zu Beginn deines Zuges ein Haupt- oder Außenlager mit mindestens einer Rune vor dir liegen hast, darfst du für jedes Lager Zinsen kassieren (je Lager eine farblich passende Rune). Denke daran, dass du nur maximal ein Hauptlager jeder Farbe besitzen kannst, also insgesamt nie mehr als zwei Lager. Das bedeutet: Solltest du bereits zwei Hauptlager besitzen, wird das Außenlager automatisch zu einer Erweiterung eines Hauptlagers deiner Wahl. In diesem Fall kassierst du für dieses Lager doppelt Zinsen.

Hier ein paar Beispiele für Zinsen:



2. Kaufentscheidung

Nachdem du deine Zinsen bezogen hast, kannst du nun entscheiden, ob du ein Außenlager oder einen Eintreiber für den Preis von 2 gleichfarbigen Runen kaufen möchtest oder nicht. Die für den Kauf verwendeten Runen kommen zurück auf den Markt.

3. Handkarten

Sobald du deine erste Handkarte gespielt hast, darfst du keine Zinsen mehr kassieren oder etwas mit Runen kaufen. Du musst in jedem Zug mindestens eine Handkarte ausspielen, kannst aber auch alle 3 ausspielen, wenn du willst.

4. Karten auffüllen

Um deinen Zug zu beenden, ziehe neue Karten vom Hauptstapel, bis du 3 Handkarten hast. Jetzt ist der Spieler zu deiner Linken an der Reihe.



Aktionskarten

Für dieses Spiel werden die Karten aufgeteilt. Es gibt Karten, die offen auf dem Tisch liegen und den Markt repräsentieren. Die Handkarten sind die Karten, die du vom Hauptstapel ziehen darfst.



Rote Rune
Wert \cong 1 Runenpunkt

Diese Karten werden vor Beginn des Spieles offen auf einen Stapel auf den Tisch gelegt und zählen daher zu den Tischkarten.



Blaue Rune
Wert \cong 1 Runenpunkt

Diese Karten werden vor Beginn des Spieles offen auf einen Stapel auf den Tisch gelegt und zählen daher zu den Tischkarten.



Diebes Karte
Wert \cong 0 Punkte

Wenn du die Diebes-Karte spielst, darfst du bei einem Mitspieler deiner Wahl eine Rune oder eine Handkarte klauen.

Der Beklaute darf erst am Ende seines nächsten Zuges nachziehen.



Rotes Hauptlager
Wert \cong 0 Punkte

Diese Karten sind die Voraussetzung, um Zinsen kassieren zu können. Das ist der Fall, wenn dein Hauptlager mindestens eine farblich passende Rune enthält. Ob und wann du ein Hauptlager ziehst, entscheidet das Deck. Verwende die Karte als Hauptlager oder doppelten Diebstahl - du hast die Wahl.



Blaues Hauptlager
Wert \cong 0 Punkte



Außenlager
Wert \cong 2 Runenpunkte

Das Außenlager ermöglicht es dir, in Kombination mit einem Hauptlager zweimal Zinsen pro Runde zu bekommen. Weitere Regeln im Abschnitt des Außenlagers.

Der Eintreiber zerstört gegnerische Außenlager. Er übergibt zudem immer eine Rune aus dem besetzten Lager zu seinem Besitzer, wenn der Besetzte an der Reihe ist. Weitere Regeln im Abschnitt des Eintreibers.



Eintreiber
Wert \cong -1 Runenpunkt



Zahlen Karten
Wert \cong 0 Runenpunkte

Diese Karten zählen nicht zu den Runenpunkten. Nur mit diesen Karten könnt ihr die Ware auf dem Markt kaufen oder eure Gegner attackieren. Weitere Regeln im Abschnitt der Zahlen-Karten.



Tischkarten

Für dieses Spiel sind die Punktzahl der Karten und die Aktionssymbole in den Ecken des Stapels völlig außer Acht zu lassen. Für den Markt haben nur die Runen einen Wert. Die Tischkarten liegen auf dem Tisch und kommen mit Ausnahme der Hauptlager nie auf die Hand.

Rote und Blaue Runen

Um diese geht es im Spiel. Wer am Ende des Spiels die meisten von ihnen hat, gewinnt.

Das Spiel endet sofort, wenn alle Roten und Blauen Runen vom Markt gezogen wurden.

Eine Rune kann auf dem Markt gekauft werden, indem du eine beliebige Summe von 5, 10 oder 15 aus deinen Handkarten abwirfst.

Rotes und Blaues Hauptlager

Der Markt ist zufrieden, wenn er weiß, dass seine Runen gut geschützt sind.

Wenn das Deck dir ein Hauptlager gibt, ist es die erste Karte, die du offen vor dir auf den Tisch ausspielen solltest.

Wenn du zu Beginn deines Zuges ein Hauptlager mit einer Rune darin hast, darfst du eine Rune der gleichen Farbe wie Zinsen vom Markt nehmen.

- I. Du darfst ein Maximum von einem Roten und einem Blauen Hauptlager vor dir liegen haben.
- II. Im Hauptlager können sich Runen, Außenlager und Eintreiber befinden.

Wenn du bereits sowohl ein Rotes als auch ein Blaues Hauptlager als Tischkarten hast (= Maximum an Lagern), darfst du eine Hauptlager-Karte aus deinen Handkarten als doppelten Diebstahl auf den Ablagestapel spielen.

Nutzung der Hauptlager-Karte als doppelten Diebstahl:

Wenn du das Hauptlager auf den Ablagestapel spielst, selbst wenn du noch kein Hauptlager als Tischkarte besitzt, darfst du insgesamt zwei Karten deiner Mitspieler stehlen.

Du kannst sie auch zu Beginn deines Zuges aus deinen Tischkarten abwerfen und somit ein Lager einfach aufgeben. Dann sind die Runen nicht geschützt und du kassierst keine Zinsen.

Eintreiber

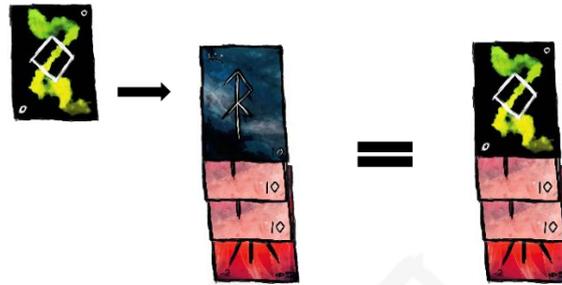
Wenn du diese Karte vom Markt kaufst (Preise im Abschnitt „Zahlen-Karten“), musst du sie in ein beliebiges Lager eines anderen Spielers legen, bis der andere Spieler sie entfernt oder bis der Eintreiber das Lager komplett geplündert hat.

Jedes Mal, wenn der betroffene Spieler an der Reihe ist, erhält er keine Zinsen für sein besetztes Lager. Stattdessen übergibt der Eintreiber aus dem besetzten Lager eine Rune an den Auftraggeber des Eintreibers.

Die Runen des besetzten Lagers sind "eingefroren" und können nicht zum Kauf von Waren verwendet werden, bis der Eintreiber verschwunden ist. Der Besitzer des Hauptlagers darf aber weiterhin Runen in sein Lager legen.

Wenn das Lager zu Beginn des Zuges des besetzten Spielers vollständig von Runen geleert ist und die Eintreiber-Karte sich noch darin befindet, muss das Lager ohne Aktion aufgegeben (auf den Ablagestapel gelegt) und die Eintreiber-Karte zurück in den Markt gelegt werden.

Ein Eintreiber, der ein Außenlager vorfindet, zerstört dieses automatisch. Das bedeutet die Außenlager-Karte muss zurück in den Markt gelegt werden, die Eintreiber-Karte bleibt jedoch im Hauptlager, bzw. auf den Runen liegen.



So wirst du den Eintreiber wieder los:

- I. Du musst ein Lösegeld von 21 Runenpunkten oder höher zahlen, indem du die jeweiligen Zahlen-Karten auf den Ablagestapel legst oder
- II. Du musst 3 Runen von außerhalb des besetzten Lagers auf den Markt zurücklegen oder
- III. Wenn du ein zusätzliches Außenlager vom Markt kaufst oder bereits besitzt, kannst du dieses nutzen, um den Eintreiber zu neutralisieren. Beide Karten gehen zurück auf den Markt.

Wenn du in deinem Zug eines dieser drei Dinge tun kannst, legst du die Eintreiber-Karte zurück auf den Markt.

Außenlager:

Diese Karte ist immer 2 Runen wert und kann vom Markt erworben werden (Preise im Abschnitt „Zahlen-Karten“).

Ein Außenlager kann alleinstehend als Lager oder in Kombination mit einem Hauptlager bestehen. Die Farbe des Lagers wird dann durch die dort hineingelegte Rune bestimmt.

Wenn du mindestens ein Hauptlager hast, darfst du das Außenlager mit diesem verbinden, wo es solange bleibt bis es von einem Eintreiber zerstört wird.

Wenn du zu Beginn deines Zuges ein Hauptlager mit einem Außenlager und mindestens einer Rune darin hast, erhältst du als Zinsen 2 Runen derselben Farbe vom Markt.

Du kannst eine maximale Anzahl von zwei Lagern haben. Sobald du zwei Hauptlager hast, musst du dein Außenlager mit einem Hauptlager deiner Wahl verbinden. Ein Hauptlager kann immer nur ein Außenlager besitzen.

Handkarten

Auf der Hand kannst du folgende Karten halten:

Hauptlager-Karten

Werden wie oben beschrieben als Tischkarte ausgespielt oder als doppelter Diebstahl eingesetzt.

Zahlen-Karten

- I. Sie dienen als Geld zum Kauf oder als Herausforderung deiner Mitspieler („Duell“).
- II. Du darfst eine Rune auf dem Markt kaufen, indem du eine beliebige Summe von 5, 10 oder 15 ablegst.
- III. Du darfst einen beliebigen anderen Spieler mit einer beliebigen Zahlenkarte zum Duell herausfordern! (1-mal pro Spieler pro Runde). Keine Schikane!

Außenlager und Eintreiber kaufen:

Wenn du eine Summe von 21 oder höher aus deinen Handkarten abwirfst oder wenn du 2 Runen der gleichen Farbe aus gibst, kannst du entweder ein Außenlager oder einen Eintreiber kaufen. Der Preis ändert sich bei unterschiedlicher Anzahl von Spielern!

Spielanzahl:	2 Spielende	3 Spielende	4+ Spielende
Kosten pro Karte:	4 Runen	3 Runen	2 Runen



Duell:

Zeige öffentlich eine Zahlenkarte aus deinen Handkarten und sage an, welchen Spieler du herausfordern wirst. Um zu gewinnen muss deine Zahlenkarte höher sein als die gewählte Zahlenkarte des verteidigenden Spielers.

Verlieren als Angreifer:

Wenn der verteidigende Spieler eine gleiche oder höhere Karte auf der Hand hat, muss diese als Beweis gezeigt werden. Im Falle einer erfolgreichen Verteidigung kommt nur die angreifende Karte auf den Ablagestapel und es passiert nichts weiter.

Gewinnen als Angreifer:

Wenn der Verteidiger keine Karte mit gleicher oder höherer Zahl hat, kann er einfach aufgeben ohne seine Handkarten zeigen zu müssen. Damit gewinnt der Angreifer und die angreifende Zahlenkarte wird auf den Ablagestapel gelegt. Nun darfst du eine Runen- oder Handkarte von dem Spieler stehlen, der gerade den Angriff verloren hat.

Die gestohlene Handkarte darf nicht sofort nachgezogen werden! Der Mitspieler hat für seinen nächsten Zug eine Handkarte weniger.

Profi-Tipp:

Das Spiel macht mehr Spaß, wenn du "Attacke!" rufst, während du die angreifende Karte wie ein Schwert auf die des Verteidigers richtest.

Diebes-Karte

Wenn du eine Diebes-Karte ausspielst, indem du sie von deinen Handkarten abwirfst, kannst du eine Rune oder eine Handkarte von einem beliebigen anderen Spieler stehlen.

Wenn du eine Handkarte stiehst, darf der andere Spieler bis zum Ende seines nächsten Zuges keine weitere Karte ziehen und hat nun nur noch 2 Karten (oder weniger) für seinen nächsten Zug.

Wenn du magst, kannst du die gestohlene Handkarte sofort ausspielen.

Du darfst eine Person in einer Runde mehrmals beklaunen (jedoch nicht mehrmals angreifen)!

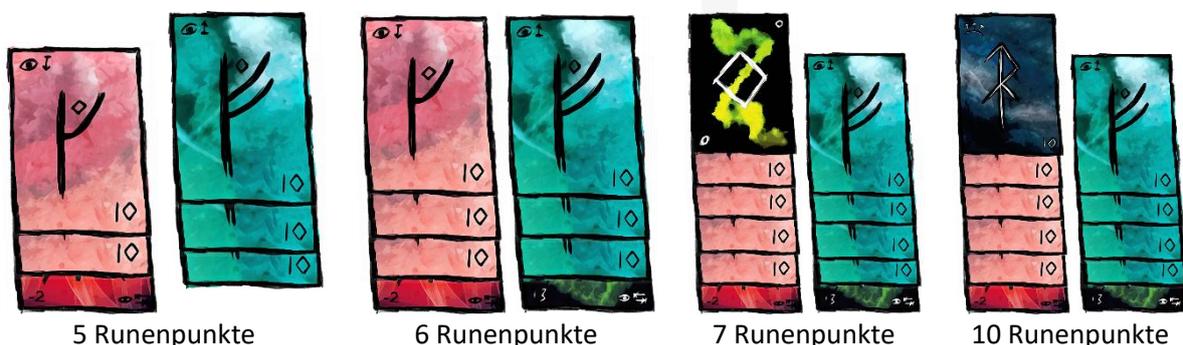
Spielende

Das Spiel endet sofort, sobald die letzte Rune vom Markt genommen wurde. Wer die meisten Runen hat, gewinnt.

Punkte

Am Ende des Spiels zählt jeder seine Punkte:

- Eine Rune \triangleq 1 Runenpunkt
- Ein Hauptlager \triangleq 0 Runenpunkte
- Ein Außenlager \triangleq 2 Runenpunkte
- Ein Eintreiber \triangleq -1 Runenpunkt für den Besetzten.





Gleichstand:

Wenn mehrere Spieler die gleiche höchste Runenpunktzahl haben, wird wie folgt vorgegangen:

- I. Wenn ein Spieler mehr Außenlager in seinen Tischkarten hat, gewinnt er den Gleichstand.
- II. Wenn ein Spieler mehr Eintreiber auf seinen Tischkarten hat, verliert er den Gleichstand.
- III. Derjenige, der die höchste Zahlen-Karte in seinen verbliebenen Handkarten hat, gewinnt den Gleichstand.
- IV. Wirklich? Spielt das Beste aus 3 Schere-Stein-Papier Duellen und lasst es gut sein.

Weitere Informationen

Weitere Informationen und lustige Erklärvideos findet ihr auf [YouTube](#), [Instagram](#) & [TikTok](#).

Für Feedback oder Fragen zu den Spielregeln steht euch unser [Forum](#) zur Verfügung. Hier versuchen wir einen offenen Dialog mit euch zu schaffen, um uns stetig weiter zu verbessern.

Schaut doch mal vorbei!