

RUNE STONES

NOCTURNAL CREATURES



ERWEITERUNG 1



Die Kreaturen der Nacht sind gefährlich, können aber auch mächtige Verbündete sein. Als Druiden sind die Spieler nun in der Lage, die „Banshee“ zu beschwören, die mit ihren Fähigkeiten ganz neue Möglichkeiten bietet, das Spiel zu beeinflussen. Besonders aufmerksame Druiden haben die Chance, ein „Irrlicht“ zu fangen und dadurch einen entscheidenden Vorteil zu erlangen.

SPIELMATERIAL

• 16 Bansheekarten



4x Stehlen



4x Karten-tausch

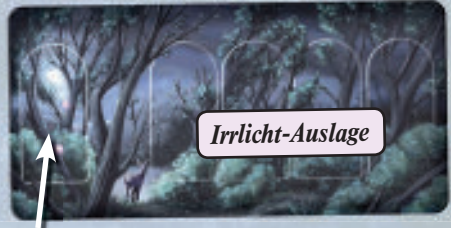


4x Wieder-belebung



4x Irrlichter

• 1 Nachttableau



Nachziehstapel

• 18 Irrlichtplättchen



2x Punkte, 4x Würfel & Edelstein, 3x Würfel & Erz, 1x zwei Edelsteine



2x Jokerstein, 2x Beschwörung, 2x Karten ziehen, 2x Karten spielen

• 11 Nachtplättchen



3x Irrlicht

8x „Nichts“

Rückseite

• 1 Spielregel

ÄNDERUNGEN IM SPIELAUFBAU

1.) Die Bansheekarten werden zusammen mit den Kreaturenkarten des Grundspiels gemischt.



2.) Das Nachttabelleau wird neben den Spielplan gelegt. Dann werden die Irrlichtplättchen verdeckt gemischt und als Stapel auf dem ganz äußersten Feld des Nachttableaus platziert. Die obersten vier Plättchen werden aufgedeckt und als Auslage auf die freien Felder des Tableaus gelegt.

3.) Die Nachtplättchen werden verdeckt gemischt. Anschließend wird auf der Machtleiste im Abstand von 5 Feldern jeweils ein Nachtplättchen offen ausgelegt. Das erste Plättchen kommt auf Feld 5, das letzte wird auf Feld 50 gelegt. Die Nachtplättchen bleiben das ganze Spiel über auf den Feldern der Machtleiste liegen. Das übriggebliebene Plättchen kommt aus dem Spiel.

ÄNDERUNGEN IM SPIELABLAUF

BANSHEEKARTEN

Die Bansheekarten verhalten sich wie jede andere Kreaturenkarte im Spiel, mit der Ausnahme, dass sie neue Fähigkeiten bieten:



Stehlen:

Alle Mitspieler müssen dem aktiven Spieler einen Edelstein der entsprechenden Farbe aus ihrem Vorrat geben. Besitzen sie keinen Edelstein in der Farbe, müssen sie nichts abgeben.



Beispiel: Spieler schwarz und braun müssen jeweils einen blauen Edelstein an Spieler weiß abgeben. Spieler grau besitzt keinen blauen Edelstein und muss daher nichts abgeben.



Wiederbelebung:

Der Spieler durchsucht den allgemeinen Ablagestapel und wählt eine Karte aus, die er auf seinen eigenen Ablagestapel legt.

Anmerkung: Gibt es zu Zeit (noch) keinen Ablagestapel, so kann diese Fähigkeit nicht genutzt werden.



Beispiel: Der Spieler wählt die rote Karte (68) aus dem Ablagestapel und legt sie auf seinen Ablagestapel.




Kartentausch:

Der Spieler wählt eine beliebige Kreaturenkarte aus der Auslage und nimmt sie auf die Hand.

Die gespielte Bansheekarte wird dabei zerstört und auf den allgemeinen Ablagestapel gelegt.

Die andere gespielte Karte des Spielers kommt somit grundsätzlich auf den eigenen Ablagestapel, egal welche Zahl diese Karte zeigt.

Anmerkung: Besitzt der Spieler den Runenstein: „3 Fähigkeiten nutzen“ , so wird von den anderen zwei Karten, die Karte mit der höheren Zahl auf den allgemeinen Ablagestapel gelegt, die Karte mit der niedrigeren Zahl kommt auf den eigenen Ablagestapel.



Beispiel: Der Spieler legt die Bansheekarte (9) auf den allgemeinen Ablagestapel und nimmt sich dafür die weiße Drachenkarte (77) aus der Auslage auf die Hand. Ihre gespielte weiße Drachenkarte (75) kommt auf den eigenen Ablagestapel.



Irrlichter:

Der Spieler wählt ein Irrlichtplättchen aus der Auslage und führt dessen Aktion aus.

Dann wird das Irrlichtplättchen auf den Ablagestapel gelegt und die Auslage wieder aufgefüllt.



Beispiel: Der Spieler erhält insgesamt 5 Machtpunkte, 3 durch das gewählte Irrlicht und 2 für die Druidenkarte.

IRRLICHTER UND NACHTPLÄTTCHEN

Immer, wenn ein Spieler mit seinem Zählstein auf der Machtleiste auf oder über ein Nachtplättchen mit Irrlicht zieht, darf er sich ein Irrlichtplättchen aus der Auslage aussuchen und dessen Aktion ausführen. Das Irrlichtplättchen wird danach auf den Ablagestapel gelegt und das Nachttabelleau aufgefüllt. Ein Spieler kann mehrere Irrlichtplättchen in einem Zug ausführen. Kann die Auslage nicht mehr aufgefüllt werden, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.



Punkte:

Der Spieler erhält sofort 2 oder 3 Machtpunkte.



Würfel und Edelstein:

Der Spieler würfelt und nimmt sich zudem einen Edelstein in der entsprechenden Farbe aus dem Vorrat (*sofern vorhanden*).



Würfel und Erz:

Der Spieler würfelt und nimmt sich zudem ein Erz aus dem Vorrat (*sofern vorhanden*).



Zwei Edelsteine:

Der Spieler nimmt sich zwei beliebige Edelsteine (nicht Jokersteine) aus dem Vorrat (*sofern vorhanden*).



Jokerstein:

Der Spieler nimmt sich 1 oder 2 Jokersteine aus dem Vorrat (*sofern vorhanden*).



Beschwörung:

Der Spieler nimmt sich eine beliebige Kreaturenkarte aus der Auslage und legt sie auf seinen Ablagestapel. Die Auslage wird danach wieder aufgefüllt.



Karten ziehen:

Der Spieler zieht die 2 obersten Karten vom allgemeinen Nachziehstapel und legt sie auf seinen Ablagestapel.



Karte spielen:

Der Spieler wählt eine Karte von seiner Hand und nutzt deren Fähigkeit. Dann wird die Karte auf seinen Ablagestapel gelegt.



© Copyright 2019
Queen Games, 53842 Troisdorf,
Germany. All rights reserved.

est. 1989

