

# SHENT

## ein elbisches Brettspiel

Thorsten Renk

Version 0.12 (2. Oktober 2009)





# INHALTSVERZEICHNIS



<b>1</b>	<b>Der erste Kreis</b>	<b>5</b>
1.1	Spielmaterial . . . . .	5
1.2	Spielkonzepte . . . . .	6
1.2.1	Die geringen Runen . . . . .	6
1.2.2	Der Runenbeutel . . . . .	7
1.2.3	Der Zahlenbeutel . . . . .	7
1.2.4	Die Elemente . . . . .	8
1.2.5	Der Einfluß des Spielers . . . . .	9
1.2.6	Die Spielfiguren . . . . .	9
1.2.7	Das Spielbrett . . . . .	12
1.3	Spielbeginn und Ende . . . . .	13
1.3.1	Eine Suche ausrufen . . . . .	13
1.3.2	Das Spielziel . . . . .	14
1.4	Die Spielrunde . . . . .	14
1.4.1	Runen ziehen . . . . .	15
1.4.2	Suche ausrufen . . . . .	15
1.4.3	Spielfiguren einsetzen . . . . .	15
1.4.4	Bewegung . . . . .	16
1.4.5	Ereignisse bestimmen . . . . .	17
1.4.6	Kräftemessen . . . . .	19
1.4.7	Zweite Bewegung . . . . .	22
1.4.8	<b>tûr</b> und <b>golu</b> erwerben . . . . .	23
1.4.9	Magie wirken . . . . .	23
1.4.10	Suche beenden . . . . .	24
1.4.11	Spiel beenden . . . . .	25
1.4.12	Elemente, Länder und Konstellationen . . . . .	25





## *Kapitel 1*

# DER ERSTE KREIS



Alle optionalen Regeln sind im Folgenden grau hinterlegt — sie können gespielt werden, müssen aber nicht.

## 1.1 SPIELMATERIAL

Für den ersten Kreis von SHENT wird benötigt:

- ein Spielbrett
- ein Beutel mit 64 geringen Runensteinen (jede der 16 Runen kommt viermal vor)
- ein Beutel mit 36 Zahlensteinen (achtmal 1, siebenmal 2, sechsmal 3, fünfmal 4, viermal 5, dreimal 6, zweimal 7, einmal 8)
- 6 Reserve-Zahlensteine (einmal 6, zweimal 7, dreimal 8)
- 12 Steine der Elemente (jedes Element zweimal)
- 6 x 12 Markierungssteine in den Farben der 6 Elemente
- Spielfiguren, 6 x **drû**, 4 x **adan**, 2 x **urlug**, 6 x **talán**, 6 x **minas**, 3 x **ost**

Zusätzlich für jeden Spieler Spielfiguren:

- 4 x **faron**, 3 x **maethor**, 1 x **thalion**, 2 x **randir**, 2 x **saelon**, 1 x **gollor**, 2 x **pethdan**, 1 x **talagan**

## 1.2 SPIELKONZEPTE

### 1.2.1 Die geringen Runen

Die 16 geringen Runen sind zentral für das Spielgeschehen im ersten Kreis von SHENT . Sie stellen symbolisch eine Reihe von Dinge dar: Erstens, Ereignisse die im Spiel passieren, zweitens Ziele und Aufgaben der Spieler und drittens Magie die die Spieler verwenden. Wie die Runen in diesen Funktionen im Einzelnen verwendet werden wird später erklärt, hier geht es erst einmal um ihre grundlegende Bedeutung.

Die 16 geringen Runen sind in 8 Gegensatzpaaren angeordnet. Sie sind:

**galas** (Wachstum): In dieser Rune drückt sich aus daß sich ein Einfluß verstärkt, ein Plan erfüllt oder eine Entwicklung fortschreitet. Ebenso drückt die Rune eine heilsame Entwicklung aus. Dies kann eine gute Ernte ebenso bedeuten wie die Gründung eines Dorfes oder das Sammeln von Erfahrung eines Kriegers.

**narchad** (Zerstörung): Im Gegensatz zur vorangehenden Rune ist hier symbolisch ausgedrückt daß etwas Altes weichen muß um etwas Neuem Platz zu machen. Hier ist das Ende einer Entwicklung ausgedrückt. Dies kann eine Katastrophe die ein Dorf auslöscht oder eine Krankheit die eine Armee niederwirft bedeuten.

**band** (Kerker): Diese Rune drückt aus daß eine Bewegung oder Entwicklung nicht möglich ist. Äußerer Zwang schränkt alle Möglichkeiten ein, und dieser Zwang muß überwunden werden bevor sich etwas ändert. Dies kann sich auf eine belagerte Festung ebenso beziehen wie auf eine Armee die im Sumpf von Regen überrascht wird.

**rath** (Weg): Im Gegensatz zu **band** drückt **rath** aus daß sich ein Weg auftut, daß eine Entwicklung offen ist, daß ein Hindernis leichter als erwartet überquert werden kann. Dies kann eine unerwartete Brücke ebenso sein wie ein Ritt auf einem Drachen über einen schwierigen Pass.

**maeth** (Kampf): In dieser Rune ist ausgedrückt daß es zu einer Konfrontation von zwei Parteien kommt mit dem Ziel den stärkeren festzustellen. Hier ist kein Ausgleich von Interessen möglich, und es geht nicht halbherzig daran den anderen zu behindern, sondern klar darum mit Macht den Sieg zu suchen.

**gwend** (Freundschaft): Anders als bei der vorangehenden Rune ist das Thema von **gwend** der Ausgleich zwischen zwei Parteien zu ihrem gegenseitigen Nutzen. **gwend** kann für neue Verbündete stehen, für ein Willkommen oder für das Ende von Feindseligkeiten.

**thurinas** (Geheimnis): Diese Rune drückt etwas verborgenes aus. Sie kann für das Versteck eines wertvollen Gegenstandes ebenso wie für Unsichtbarkeit oder Tarnung stehen.

**hannas** (Verständnis): Im Gegensatz zur vorangehenden Rune ist hier ausgedrückt daß etwas offenbar wird. Dies kann das Finden eines Gegenstandes oder das Lösen eines Rätsels ebenso ausdrücken wie das Durchschauen einer Tarnung oder Finte.

**nuthad** (Hindernis): Mit dieser Rune sind Dinge ausgedrückt die einem Plan oder einer Entwicklung im Weg sind. Anders als bei **maeth** geht es aber nicht um direkte Konfrontation, sondern es ist einfach nur ein bestimmter Weg verschlossen. Es geht nicht darum eine Entwicklung ganz unmöglich zu machen, sondern nur darum sie zu behindern. So kann die Rune für einen Steinschlag auf einem direkten Weg stehen, oder für einen Wall der Reiter in einer Schlacht unmöglich macht.

- tulu** (Hilfe): Das Gegenteil von **nuthad** ist in **tulu** ausgedrückt. Diese Rune zeigt einen günstigen, helfenden Einfluß an. Dies geht nicht so weit daß sie wirklich den Erfolg eines Plans signalisiert, aber sie macht ihn einfacher. Sie kann das Auftauchen von Verbündeten ebenso darstellen wie einen Freund der ein verwirrendes Rätsel auflöst.
- îdh** (Ruhe): Diese Rune steht für eine Pause in einer Entwicklung oder einem Plan. Per se ist diese Pause weder gut noch schlecht — die Rune kann eine Ruhepause nach einem schweren Kampf ebenso wie einen Zauberschlaf symbolisieren.
- breged** (Veränderung): Im Gegensatz zu **îdh** steht **breged** für eine plötzliche Veränderung von außen die eine Änderung oder Anpassung einer Entwicklung oder eines Plans bedingen mag. So kann die Rune für eine plötzliche Nachricht stehen, oder eine Wetteränderung, oder eine unerwartete Entscheidung eines Verbündeten.
- erthad** (Einheit): In dieser Rune ist die Idee ausgedrückt daß sich scheinbar verschiedene Entwicklungen zu einem Ganzen zusammenfügen. So mag sich zum Beispiel herausstellen daß die Suche des einen Spielers nach der Übersetzung einer Schrift in Ruinen genau das gleiche Ziel hat wie die Suche eines anderen Spielers nach einem magischen Schwert, oder die Rune kann ein Treffen von verschiedenen Mächten ausdrücken.
- rim** (Vielheit): Im Gegensatz zu **erthad** drückt **rim** die Komplexität aus — Dinge erweisen sich vielschichtiger als erwartet, Verbündete die mit einer Stimme gesprochen haben entdecken ihre eigenen Interessen, was so aussah als liesse es sich auf einem Weg lösen benötigt statt dessen mehrere. Sehr oft drückt diese Rune aus daß sich eine Verzögerung ergibt weil Kräfte in verschiedene Richtungen zerren.
- galu** (Erfolg): Diese Rune drückt einen Erfolg durch ein günstiges Geschick aus. Ein Plan erfüllt sich unerwartet früher, eine Abkürzung tut sich auf, ein Feind zieht ab bevor es zum Kampf kommt.
- rhach** (Vergeblichkeit): Die letzte der geringen Runen drückt aus daß ein Plan scheitert. Was auch immer an Anstengung unternommen wird, ein ungünstiges Geschick macht es zu nichte. Nichts passiert wie es geplant ist, und alles was bleibt ist für den Moment aufzugeben.

### 1.2.2 *Der Runenbeutel*

Von jeder der Runen gibt es vier Spielsteine. Diese 64 Spielsteine sind am Anfang in einem Beutel, dem Runenbeutel. Wann immer ein Spieler eine Rune ziehen kann oder muß zieht er einen der Spielsteine ohne hinzusehen aus dem Beutel. Je nach Situation muß er diesen den anderen Spielern zeigen oder nicht. So lange die Regeln nichts anderes sagen wird der Runenstein am Ende des Zuges eines Spielers wieder in den Beutel zurückgelegt, aber es gibt Situationen in denen Runensteine im Besitz eines Spielers oder auf dem Spielbrett bleiben bleiben.

Das bedeutet daß der Charakter des Spiels sich ändert wenn Spieler beginnen bestimmte Runensteine zu sammeln. Wenn viele Spieler positive Runen wie **galu**, **galas** oder **tulu** vor sich liegen haben ist die Wahrscheinlichkeit daß negative Runen aus dem Beutel gezogen werden entsprechend größer.

### 1.2.3 *Der Zahlenbeutel*

Im Spiel ist es oft nötig eine zufällige Zahl zu bestimmen. In SHENT wird dafür nicht gewürfelt, sondern ein Zahlenstein ohne hinzusehen aus einem Beutel gezogen. Am Anfang

des Spiels ist der Beutel mit 36 Steinen gefüllt: Achtmal der Eins, siebenmal der Zwei, sechsmal der Drei, fünfmal der Vier, viermal der Fünf, dreimal der Sechs, zweimal der Sieben und einmal der Acht. Das bedeutet daß ein Spieler relativ selten eine große Zahl ziehen wird.

Normalerweise wird ein Zahlenstein sofort nachdem er gezogen wurde wieder in den Beutel gelegt. Eine Ausnahme sind alle Situationen in denen zwei oder mehr Zahlen verglichen werden (bei einer Auseinandersetzung, siehe später) — hier werden erst Steine für jede Partei gezogen, dann wird verglichen und dann werden die Steine zurückgelegt (auf diese Weise muß man sich nicht merken was für Zahlen gezogen wurden).

Es gibt Situationen in SHENT die einem Spieler erlauben Steine aus dem Beutel herauszulegen oder in ihn hineinzulegen so lange mindestens acht Steine im Beutel bleiben. Dafür darf der Spieler in den Beutel sehen.

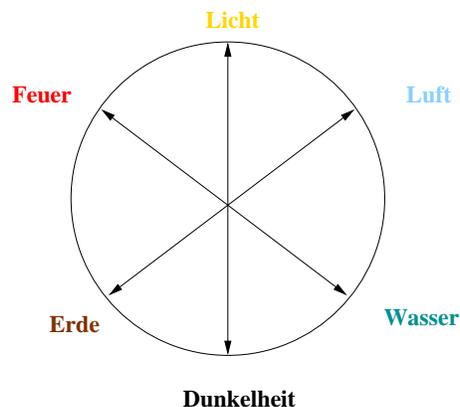
Das bedeutet daß es im Laufe der Zeit möglich ist den Zufall aus SHENT zu eliminieren (indem z.B. achtmal die Eins im Beutel liegt), oder den Beutel wie einen Würfel zu benutzen (indem jede Zahl gleich häufig im Beutel liegt) oder SHENT den Charakter von 'alles oder nichts' zu geben (indem viermal die Eins und viermal die Acht im Beutel liegt). Ob es in einer fortgeschrittenen Partie SHENT Zufall geben soll und wie er sich auswirken soll bleibt also allein den Spielern überlassen.

#### 1.2.4 Die Elemente

Ein weiteres wichtiges Konzept in SHENT sind die sechs Elemente — **calad** (Licht), **naur** (Feuer), **nen** (Wasser), **cae** (Erde), **gwelu** (Luft) und **môr** (Dunkelheit). Die Elemente stehen für die Beziehungen von Dingen untereinander. Jeder Spieler wählt am Anfang eines der Elemente, und jedes Land auf dem Spielplan ist einem Element zugeordnet. So ist zum Beispiel düsterer Wald oder eine Höhle der Dunkelheit zugeordnet, ein Inselreich dem Wasser, ein Schloss in den Wolken der Luft, Lava oder eine brennende Wüste dem Feuer, ein hoher verschneiter Berggipfel dem Licht und so weiter.

Ebenso steht immer am Himmel (der kreisförmigen Markierung am Rand des Spielbretts) eine Konstellation die ein Element symbolisiert. Ein Spieler des Erdelements hat Vorteile im Spiel (siehe 1.4.12) wenn seine Spielfigur in einem Land steht das der Erde zugeordnet ist oder wenn er zu einer Zeit spielt in der eine Erdkonstellation am Himmel steht.

Man kann sich die Elemente in einem Kreis angeordnet denken. Hier stehen sich jeweils zwei Elemente gegenüber.



Elemente die sich gegenüberstehen zeigen Gegensätze an. So ist die Beweglichkeit von Luft ein Gegensatz zur Starre von Erde, ebenso ist Feuer als das aktive Element dem Wasser

als dem passiven Element gegenübergestellt.

Im Folgenden wird immer das Element das ein Spieler gewählt hat als das 'eigene' bezeichnet. Die beiden neben ihm sind 'günstige' Elemente, die beiden weiter entfernten sind 'ungünstige' Elemente und das Element direkt gegenüber ist 'feindlich'.

**Beispiel:** *Ein Spieler der Wasser als sein Element gewählt hat steht in einer Flußaue (Wasser) im eigenen Element, in einer Höhle (Dunkelheit) oder auf den Ebenen des Nordwindes (Luft) in einem günstigen Element, auf Felsklippen (Erde) oder dem Berg des Morgenlichts (Licht) in einem ungünstigen und in einer Vulkanlandschaft (Feuer) in einem feindlichen Element.*

### 1.2.5 Der Einfluß des Spielers

Wie in anderen Spielen gibt es auch in SHENT einige Dinge die für den Einfluß stehen den ein Spieler auf das Geschehen nehmen kann oder für die Möglichkeiten die er hat. In anderen Spielen ist dies oft Geld. In SHENT gibt es drei verschiedene Größen die alle ihre eigene Bedeutung haben.

**tûr** (Macht) steht allgemein für die Möglichkeit eines Spielers seinen Willen durchzusetzen. **tûr** symbolisiert die Stärke seiner Armeen ebenso wie seine magische Macht oder seine Willensstärke. **tûr** ist vor allem in direkten Konfrontationen wichtig. Die Macht eines Spielers wird dadurch bestimmt wie viele Länder und Ressourcen er kontrolliert.

**golu** (Weisheit) steht für die Einsicht und Erfahrung eines Spielers. Sie symbolisiert das Wissen das er über die Welt hat und ist vor allem wichtig wenn es um Rätsel und Geheimnisse geht, im späteren Verlauf des Spiels auch für Magie. Ein Spieler kann Weisheit nur dadurch erwerben daß er neue Länder entdeckt und Geheimnisse erforscht.

**aglar** (Respekt) schließlich steht für das Ansehen und die Ehre die ein Spieler sich erworben hat und ist in außergewöhnlichen Situationen von Bedeutung. **aglar** kann ein Spieler niemals alleine erwerben sondern muß ihn von den anderen Spielern verliehen bekommen.

Die drei Größen müssen für jeden Spieler bekannt sein. Sie können durch Spielsteine gezählt, aufgeschrieben oder auf einer Skala markiert werden, je nachdem was praktischer ist.

### 1.2.6 Die Spielfiguren

Die Spielfiguren stehen für den Einfluß des Spielers auf dem Spielbrett und werden dort umhergezogen. In SHENT unterscheidet man zwischen eigenen Spielfiguren, Verbündeten und Feinden. Eigene Spielfiguren sind immer dem gleichen Spieler zugeordnet während ein Spieler die Kontrolle über Verbündete verlieren kann, die Spielfiguren der Verbündeten dürfen in diesem Fall möglicherweise von einem anderen Spieler bewegt werden oder sie werden zu Feinden. Jede Spielfigur die nicht von einem Spieler kontrolliert wird gilt als Feind.

Jede Spielfigur kostet eine bestimmte Anzahl an **tûr**, **golu** oder **aglar** um auf das Spielfeld gesetzt zu werden. Jede Spielfigur auf dem Spielfeld kostet unter normalen Umständen einen Punkt **tûr**.

Charakterisiert ist jede Spielfigur durch ihre Stärke (**tûr**) und Weisheit (**golu**). Normalerweise darf jede Spielfigur in einem Spielzug ein Land weit ziehen, manche Figuren können aber schneller ziehen, andere gar nicht. Manche Spielfiguren tragen auch zusätzlich noch eine geringere Rune bei sich, ebenfalls mit einer Stärke versehen. Das bedeutet daß der

Spieler, wenn er will, in dem Land in dem die Figur steht Einfluß nehmen kann als hätte er die Rune gespielt und mit dieser Stärke versehen (siehe 'Magie' in Abschnitt 1.4.9).

### Eigene Figuren

Die eigenen Spielfiguren eines Spielers im ersten Kreis sind:

**faron** (Jäger): Der **faron** ist die einfachste Spielfigur und symbolisiert einen elbischen Jäger. Er ist eine schnelle Möglichkeit das Spielbrett zu erkunden da sich die Figur zwei Länder pro Spielzug bewegen kann. Der **faron** hat die Stärke 1, und ihn auf das Spielfeld einzusetzen kostet 5 Punkte **tûr**.



**maethor** (Krieger): Die nächststärkere Spielfigur ist der **maethor**, ein elbischer Krieger. Er hat eine Stärke von 3 und es kostet 10 Punkte **tûr** ihn auf dem Spielfeld einzusetzen.



**thalion** (Held): Die stärkste eigene Spielfigur ist der **thalion**, ein elbischer Heerführer mit einer Stärke von 5. Es kostet 25 Punkte **tûr** und einen Punkt **aglar** ihn auf dem Spielfeld einzusetzen, aber die Regeln nach denen er eingesetzt wird sind etwas anders. Er muß als das Ergebnis einer Suche gefunden werden.



**randir** (Sucher): Der **randir** ist eine ganz andere Spielfigur deren Zweck es ist Erfahrungen zu sammeln um dann in eine andere Figur umgetauscht zu werden. Er hat keine Stärke, trägt aber eine Rune **thurinas** mit einer Stärke von 1 mit sich. Es kostet 3 Punkte **tûr** und 2 Punkt **golu** ihn einzusetzen.



**saelon** (Rätselmeister): Ein Spieler kann einen **randir** für 30 Punkte **golu** zu einem **saelon** entwickeln (der **randir** wird dann vom Brett genommen). Diese Figur hat eine Weisheit von 2 und trägt eine Rune **thurinas** mit der Stärke 2 und eine Rune **hannas** mit einer Stärke von 2 mit sich.



**gollor** (Weiser): Für 50 Punkte **golu** kann ein Spieler einen **saelon** zu einem **gollor** weiterentwickeln. Diese Spielfigur hat eine Weisheit von 5 und trägt eine Rune **hannas** mit einer Stärke von 5 mit sich.



**pethdan** (Wortschmied): Ein **randir** kann auch für 10 Punkte **tûr** und 10 Punkte **golu** in einen **pethdan** weiterentwickelt werden. Dieser hat eine Stärke von 2, Weisheit 1 und trägt eine Rune **gwend** mit einer Stärke von 1.



**talagan** (Barde): Für 20 Punkte **tûr**, 10 Punkte **golu** und 2 Punkte **aglar** kann ein **saelon** zu einem **talagan** entwickelt werden. Dieser hat eine Stärke von 2, Weisheit 2 und trägt eine Rune **gwend** mit der Stärke 4 und eine Rune **hannas** mit der Stärke 2.



### Verbündete

Die Verbündeten die ein Spieler haben kann sind:

**drû** (Barbar): Der **drû** symbolisiert primitive Verbündete — Waldmenschen, Barbaren, Orks oder ähnliches. Mit einer Stärke von 2 ist er kein übermäßig mächtiger Verbündeter, aber er kostet nur 6 Punkte **tûr**.



**adan** (Mensch): Der **adan** steht für zivilisierte Verbündete — Menschen, Reiter, andere Elben. Die Figur hat eine Stärke von 4 und kostet 15 Punkte **tûr**.



**urlug** (Drache): Der Drache ist die mächtigste Figur im Spiel. Er hat eine Stärke von 8 und kann in ein beliebiges Feld auf dem Spielplan gesetzt werden. Eine Rune **narchad** mit einer Stärke von 2 begleitet ihn. Ein **urlug** kann weder einfach so vom Spieler auf dem Spielplan eingesetzt werden, noch als dauerhafter Verbündeter benutzt werden, aber es ist möglich seine Hilfe für eine begrenzte Zeit zu erhalten.



### Unbewegliche Figuren

Es gibt in SHENT auch einige unbewegliche Spielfiguren. Das bedeutet daß diese Figuren, einmal auf das Spielbrett gesetzt, nicht in ein anderes Land bewegt werden dürfen. Pro Land darf nur jeweils eine unbewegliche Figur stehen.

**talan** (Siedlung): Diese Figur gehört zu einem Spieler und symbolisiert eine Ansiedlung von Elben. Es kostet 10 Punkte **tûr** sie einzusetzen. Ein **talan** hat keine Stärke oder Weisheit, hilft dem Spieler aber dabei **tûr** zu gewinnen (siehe 1.4.8).



**minas** (Turm): Ein **minas** ist eine unbewegliche Figur die wie ein Verbündeter behandelt wird — wenn kein Spieler in dem Land steht bleibt das Land neutral, der erste Spieler der danach wieder hineinzieht kann den **minas** für sich beanspruchen. Bei einem Kampf gibt die Figur einen Punkt Bonus auf die Stärke jeder Einheit des Spielers der den Turm kontrolliert. Es kostet 15 Punkte **tûr** den Turm einzusetzen.



**ost** (Festung): Ein **ost** ist eine Figur die die Vorteile von **talan** und **minas** kombiniert. Sie gehört einem Spieler, hilft diesem Spieler **tûr** zu gewinnen, bringt aber dennoch zwei Punkte Bonus auf die Stärke jeder Einheit des Spielers. Eine Festung kann aus einem Turm oder einer Siedlung für 20 Punkte **tûr** entwickelt werden.



### 1.2.7 Das Spielbrett

SHENT wird auf einem Brett gespielt das eine Landkarte darstellt die in einzelne Länder unterteilt ist. Es ist nicht wichtig wie das Spielbrett genau aussieht, aber es sollte eine durch sechs teilbare Anzahl von Ländern haben. Die Größe der einzelnen Länder hat ebenfalls keine Bedeutung im Spiel.

Jedes Land auf dem Spielbrett muß einem Element zugeordnet sein, und zwar so daß jedes der sechs Elemente gleich häufig vertreten ist. Dies ist durch die Farbe auf dem Spielbrett und das Symbol des Elements zu erkennen. Zusätzlich kann in einem Land noch eine Rune mit einer Stärke auf dem Spielplan zu finden sein. Dies drückt eine Besonderheit des Landstrichs aus, zum Beispiel können die *Unüberwindlichen Passhöhen* **nuithad** mit einer Stärke von 4 tragen, oder die *Quelle der Erleuchtung* **hannas** mit einer Stärke von 5, oder der *Wald des Vergessens* **idh** mit Stärke 6. Dies führt dazu daß im Spiel die Passhöhen wirklich schwer zu überwinden sind, da die Rune das Ereignis symbolisiert das eintritt wenn das Land von einer Spielfigur betreten wird.

Am Rand des Spielbretts ist der Kreis der Elemente zu finden in dem die grade gültige Konstellation von einem Markierungsstein angezeigt wird. Ebenso ist dort eine Rundenmarkierung. Diese reicht von 1 bis 10, ein Markierungsstein wird darauf bewegt und sobald er die 10 überschreitet auf die 1 gesetzt. Diese Markierung dient nur als Gedächtnisstütze — manche Situationen im Spiel bedingen z.B. daß Figuren für mehrere Runden aus dem Spiel genommen werden. Die Figuren werden so lange auf die Rundenmarkierung gestellt — sobald der Stein der die aktuelle Runde markiert sie erreicht kommen sie zurück ins Spiel.

## 1.3 SPIELBEGINN UND ENDE

SHENT kann mit einer Rahmenhandlung gespielt werden wenn die Spieler das wollen. In diesem Fall erzählt einer der Spieler (eventuell durch das Los bestimmt) die Vorgeschichte, etwa den Aufstieg des dunklen Königs und das Auftauchen von Orks in den Wäldern, oder auch den Streit zwischen Elbenprinzen wer der würdigste Bewerber um die Hand der Jungfrau des Nordens wäre. Passend dazu werden eventuell schon Feinde auf dem Spielplan aufgestellt. In diesem Fall muß sich das Spielziel oder eine Suche die die Spieler später ausrufen in die Rahmenhandlung einfügen.

Zu Beginn des Spiels wählt jeder Spieler reihum ein Element. Zwei Spieler können nicht das gleiche Element wählen, so daß bei sechs Spielern der letzte Spieler keine Wahlmöglichkeit mehr hat. Jeder Spieler erhält dann die Spielfiguren und Markierungssteine seines Elements.

Er darf eine Spielfigur, entweder einen **faron** oder einen **randir**, auf das Spielfeld in ein Land seines eigenen Elements setzen. Die Spielfiguren werden in der umgekehrten Reihenfolge in der die Spieler die Elemente gewählt haben gesetzt.

Ein **urlug** wird in ein zufällig gezogenes Element gesetzt, aber nie in das Land in dem der Spieler dieses Elements seine Figur gesetzt hat. Dieser Spielstein gilt normalerweise als Feind, aber jeder Spieler kann ihn für einen Punkt **aglar** und fünf Punkte **yûr** für eine Runde lang bewegen und wie einen Verbündeten führen.

Dann zieht jeder Spieler drei Runensteine verdeckt aus dem Beutel ohne sie die anderen Spieler sehen zu lassen. Einen davon sucht er aus und legt ihn verdeckt vor sich hin (das ist der erste Stein seines Spielziels), mit den anderen beiden ruft er eine Suche aus. Das Spielziel symbolisiert das was der Spieler langfristig während dieser Partie SHENT tun wird, die Suche ist das womit er beginnen wird. Wieder in der umgekehrten Reihenfolge in der die Spieler ihre Figuren gesetzt haben rufen sie jetzt ihre Suche aus.

### 1.3.1 Eine Suche ausrufen

Jeder Spieler der eine Suche ausruft muß zwei (am Anfang) oder mehr (im späteren Verlauf des Spiels möglich) Runensteine auslegen. Diese symbolisieren, zusammen mit dem was der Spieler auf dem Spielbrett findet, eine Suche, eine Aufgabe die er lösen muß. Oft kann sich dabei eine der Runen auf einen Ort auf der Karte beziehen und die andere die Art und Weise beschreiben wie die Aufgabe dort gelöst werden soll.

So kann ein Spieler **rath** und **hannas** auslegen und ankündigen daß er einen verborgenen Weg über die *Unüberwindlichen Passhöhen* finden will. Oder er kann **galas** und **maeth** auslegen und ankündigen daß er eine Siedlung im *Tal der Barbaren* gründen und mit Waffengewalt verteidigen will. Inspiration und Phantasie sind für eine gute Suche gefragt.

Sobald die erste Suche ausgerufen ist können sich andere Suchen darauf beziehen. So kann ein Spieler **nuithad** und **idh** ausspielen und ankündigen daß er eine andere Suche behindern will indem er sie verzögert. Oder **maeth** und **band** können anzeigen daß er jede Bewegung des anderen Spielers durch Konfrontation verhindern will.

Eine Suche kann auch negativ formuliert sein, z.B. **maeth** und **rhach** können die Absicht eines Spielers anzeigen das *Tal der Barbaren* zu erobern und dabei zu scheitern.

Insbesondere in der letzten Situation ist es wichtig daß eine Suche offen, schweigsam oder geheim ausgerufen werden kann. Bei einer offenen Suche legt der Spieler die Runensteine offen vor sich hin und erzählt die Geschichte seiner Suche. Bei einer schweigsamen Suche legt der Spieler die Runensteine offen hin, aber gibt keine Erklärung dazu. Die anderen

Spieler wissen also nicht genau was er vorhat, kennen aber die ungefähre Richtung seiner Suche. Bei einer geheimen Suche schließlich legt der Spieler die Runensteine verdeckt vor sich hin — die anderen Spieler wissen also nur daß er eine Suche begonnen hat.

Jede Suche muß aber irgendwann von den anderen Spielern angenommen werden, d.h. sie müssen die Aufgabe die sich der Spieler gestellt hat als angemessen schwierig akzeptieren. Bei einer offenen Suche passiert das sofort, d.h. der Spieler kann eine andere Suche ausrufen wenn sich herausstellt daß die anderen die Aufgabe für zu einfach halten. Bei einer schweigsamen oder geheimen Suche passiert das nachdem der Spieler selbst der Meinung ist die Suche beendet zu haben. In diesem Moment muß er die Steine aufdecken und die Geschichte seiner Aufgabe erzählen. Wenn die anderen Spieler dann aber entscheiden daß die Aufgabe zu einfach war hat er unter Umständen etwas vergebliches getan.

Trotzdem kann es essentiell sein das Ziel der Suche nicht sofort bekannt zu geben. Wenn die Aufgabe die der Spieler sich z.B. stellt ist, dabei zu scheitern einen anderen Spieler zu behindern (**rhach** und **nuithad**) dann sollte der andere Spieler tunlichst nicht wissen daß er dem Spieler dessen Armee er gerade auslöscht einen Gefallen tut!

### 1.3.2 Das Spielziel

Das Spielziel ist ähnlich wie eine Suche zu sehen, nur daß der Spieler es am Anfang nicht kennt, da er nur eine Rune davon sieht. Es muß mindestens zwei Runen umfassen, kann aber nach Vereinbarung der Spieler auch mehrere beinhalten oder höhere Kreise von SHENT mit einbeziehen. Das bedeutet daß zu bestimmten Gelegenheiten im Spiel eine Rune zum Spielziel dazugesetzt werden darf. Wie eine geheime Suche bleibt das Spielziel immer verdeckt und wird nur aufgedeckt wenn ein Spieler glaubt es erfüllt zu haben.

An diesem Punkt entscheiden die anderen Spieler ob sie das Ziel als erfüllt ansehen — in diesem Fall endet das Spiel. Ansonsten zieht der Spieler genauso viele Runen wie er verdeckt als Spielziel vor sich liegen hatte aus dem Beutel und macht mit diesem neuen Ziel weiter.

## 1.4 DIE SPIELRUNDE

SHENT wird in Runden gespielt. Jeder Spieler ist in jeder Runde einmal an der Reihe, die Reihenfolge ist gegen den Uhrzeigersinn. Jede Spielrunde verläuft nach dem gleichen Muster für den aktiven Spieler. Die anderen Spieler sind während einer Runde nicht inaktiv: Der nächste Spieler (gegen den Uhrzeigersinn), genannt der Erzähler, hat die Aufgabe Runen zu deuten die sich als Ereignisse ergeben und eine Geschichte dazu zu erzählen, der vorangegangene Spieler (beim SHENT für zwei ist das der gleiche), genannt der Verwalter, hat die Aufgabe die Buchführung zu übernehmen, also Spielmaterial zu verwalten und zu kontrollieren ob alle Regeln eingehalten werden. Der übernächste Spieler kann als Schiedsrichter in Zweifelsfällen angerufen werden.

Zu Beginn einer neuen Runde wird die Rahmenhandlung des Spiels weiterentwickelt wenn SHENT mit einer solchen gespielt wird, oder wenn nicht ein Rundenereignis bestimmt das für alle Spieler gleichermaßen gilt. Dazu zieht jede Runde einer der Spieler einen Runenstein aus dem Beutel und deutet ihn für die Rahmenhandlung wie später unter 'Ereignisse bestimmen' für den einzelnen Spieler beschrieben. Bei drei Spielern kommt also jeder Spieler einmal in drei Runden mit dem Deuten des Rundenereignisses an die Reihe.

Jede Spielrunde besteht für jeden Spieler aus den folgenden Phasen (manche davon sind möglich, andere müssen gespielt werden):

- Runen ziehen
- Suche ausrufen (optional)
- Spielfiguren einsetzen
- Bewegung
- Ereignisse bestimmen
- Kräfteressen
- Zweite Bewegung
- **tûr** und **golu** erwerben

Andere Aktionen können immer gespielt werden (sogar in der Runde eines anderen Spielers):

- Magie wirken
- Suche beenden
- Spiel beenden

#### 1.4.1 *Runen ziehen*

Zu Beginn seiner Runde hat jeder Spieler die Möglichkeit für je 5 Punkte **tûr** eine oder mehrere geringere Runen verdeckt aus dem Beutel zu ziehen. Diese Runen kann er im weiteren Verlauf des Spiels dazu verwenden um Magie zu wirken (siehe 1.4.9), oder er kann sie, sobald er Gelegenheit dazu bekommt, seinem Spielziel hinzufügen oder er kann damit eine neue Suche ausrufen.

#### 1.4.2 *Suche ausrufen*

Wenn der Spieler es will, kann er zwei oder mehr Runen aus seiner Hand dazu verwenden um eine neue Suche (wie in 1.3.1 beschrieben) auszurufen. Er kann dies tun bevor eine alte Suche beendet ist. Zu jeder Zeit kann ein Spieler aber nicht mehr als drei offene Suchen ausgerufen haben.

Falls ein Spieler schon drei Suchen ausgerufen hat und eine weitere ausrufen möchte, muß er eine seiner offenen Suchen für gescheitert erklären. Die Runensteine der Suche werden dann wieder in den Runenbeutel geworfen. Ein Spieler kann eine Suche auch für gescheitert erklären ohne eine neue Suche auszurufen.

#### 1.4.3 *Spielfiguren einsetzen*

Wenn er über genug **tûr**, **golu** oder **aglar** verfügt kann der Spieler eine Spielfigur oder einen Verbündeten (siehe 1.2.6) auf das Spielfeld setzen. Er darf eine eigene Spielfigur nur in ein eigenes Land setzen (also in eines das mit einem Markierungsstein in der Farbe seines Elements versehen ist). Falls er das nicht kann (etwa weil es gerade kein solches Land gibt) darf der Spieler die Figur ersatzweise in ein Land setzen das seinem Element zugeordnet ist, sofern dieses Land nicht von der Figur eines anderen Spielers besetzt ist. Falls auch das nicht geht darf er seine Figur in irgendein Land in dem keine andere Spielfigur steht setzen (es ist nicht möglich einen Spieler daran zu hindern neue Figuren einzusetzen indem man alle Länder seines Elements besetzt).

Ein Spieler darf einen Verbündeten nur in ein Land einsetzen in dem er mindestens eine eigene Spielfigur stehen hat.

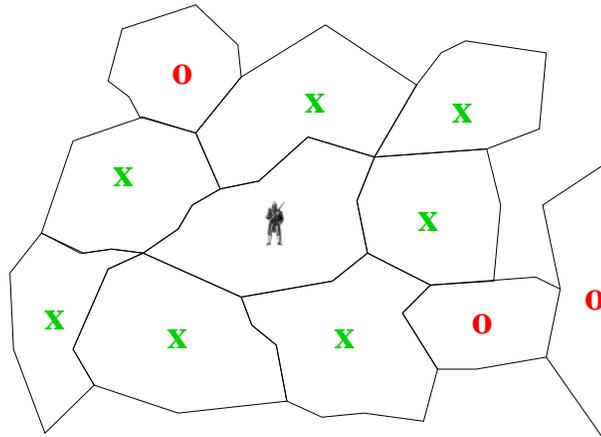
Die einzige Ausnahme ist ein **thalion** — diese Spielfigur repräsentiert einen Helden, und dieser Held muß über die erzählte Geschichte ins Spiel kommen. Immer erlaubt ist es, wenn ein Spieler eine Rune **hannas** der Stärke von 5 oder höher erhält, etwa durch ein Ereignis (1.4.5) oder durch Magie (1.4.9), die Frage die die Rune **hannas** beantwortet dann danach zu stellen wo ein **thalion** zu finden ist. Der Erzähler muß den **thalion** dann auf dem Spielfeld platzieren, und der aktive Spieler darf ihn zu seiner eigenen Figur machen sobald er diesen Ort mit einer seiner Figuren erreicht (und über 25 Punkte **tûr** und einen Punkt **aglar** verfügt). Falls die Geschichte des Spiels aber auf eine andere Art und Weise zu einem **thalion** führt kann er auch ganz anders ins Spiel kommen.

#### 1.4.4 Bewegung

Ein Spieler darf eine Spielfigur oder eine Gruppe von Spielfiguren in ein angrenzendes Land ziehen wenn diese Spielfigur nicht an der Bewegung gehindert ist (meistens durch eine Rune **band**, entweder als Ereignis oder als Magie) und wenn keine andere feindliche Spielfigur eines anderen Spielers im gleichen Feld steht mit der es später zu einem Kräftemessen (siehe 1.4.6) kommt.

Ein angrenzendes Land ist jedes das das Land in dem eine Figur steht in mindestens einem Punkt berührt.

**Beispiel:** Der **maethor** auf der untenstehenden Karte kann in alle Länder ziehen die mit einem grünen **x** markiert sind, nicht aber in die die mit einem roten **o** markiert sind.



Bei einer Spielfigur die zwei Felder weit ziehen darf wird in diesem Teil der Runde trotzdem nur eine Bewegung ausgeführt, der zweite Teil kommt später.

Es gibt nun verschiedene Möglichkeiten was als Ergebnis der Bewegung passieren kann.

- wenn der Spieler in ein eigenes Land zieht das keine Rune auf dem Spielplan zeigt dann passiert nichts
- wenn der Spieler in ein eigenes Land zieht das eine Rune auf dem Spielplan zeigt, dann tritt das durch die Rune beschriebene Ereignis ein
- wenn der Spieler in ein fremdes oder leeres Land zieht, dann wird eine Rune gezogen um ein Ereignis zu ermitteln
- wenn der Spieler in ein fremdes Land zieht in dem die Spielfigur eines anderen Spielers steht, dann hat der andere Spieler zwei Möglichkeiten

- er kann Frieden anbieten, in diesem Fall behält er die Kontrolle über das Land aber Figuren beider Spieler stehen darin
- er kann die Passage verweigern, in diesem Fall kontrolliert keiner der Spieler das Land (die Markierung wird entfernt) und es kommt zu einem Kräftemessen

In dieser Phase der Spielrunde darf jede Spielfigur genau einmal bewegt werden bevor die nächste Phase beginnt.

Ein Spieler darf für einen Punkt **aglar** und 5 Punkte **tûr** einen **urlug** bewegen indem er ihn auf ein beliebiges Spielfeld setzt. Der **urlug** wird dann für diese Runde als ein Verbündeter des Spielers betrachtet. Er verliert diesen Status aber nach dem Ende der Runde.

#### 1.4.5 Ereignisse bestimmen

Ein Ereignis besteht immer aus einer Rune und einer Stärke. Im Normalfall wird eine Rune und eine Zahl aus den Beuteln gezogen und der Erzähler beschreibt daraus das Ereignis. Die Rune samt Stärke kann aber auch auf dem Spielplan zu lesen sein wenn es sich um ein besonderes Land handelt. Der Spieler kann in diesem Fall zusätzlich eine Rune und eine Zahl ziehen, muß aber nicht.

SHENT ist ein Spiel bei dem es auch um die Freude am Erzählen geht. Daher sollte der Erzähler seine Aufgabe ernst nehmen, und mit einem Blick auf das Spielbrett und die Suche(n) des aktuellen Spielers aus den Runen eine Geschichte erzählen was dieses Ereignis für die Suche bedeutet.

Wenn der Spieler zum Beispiel gerade mit einer Figur die Berge überquert und dann als Ereignis **band** mit einer Stärke von 6 zieht, dann kann der Erzähler beschreiben wie der Spieler eingeschneit wird und sich einen Unterstand suchen muß bis die Wege wieder passierbar sind. Wenn statt dessen **maeth** mit einer Stärke von 3 gezogen wird kann der Erzähler einen Angriff von Orks beschreiben.

Die Runen können (und sollten) in ihrer Wirkung primär auf das Land in dem sie aufgedeckt wurden gedeutet werden, aber das muß nicht so sein. Wenn ein Spieler einen Teil seiner Armee durch **band** bewegungsunfähig sieht kann ein Aufdecken von **rath** in einem anderen Land auch bedeuten daß er ein Transportmittel in die Hände bekommen hat das seine Armee befreit. Eine Rune die als Ereignis aufgedeckt wird kann aber niemals einen anderen Spieler direkt beeinflussen, der Erzähler der z.B. **rim** für den Feuer-Spieler deutet darf die Rune nicht so auslegen daß der Wasser-Spieler dadurch einen Verbündeten verliert. Einige Ereignisse, z.B. Veränderungen die durch **bregeð** hervorgerufen werden können sich aber indirekt auf alle Spieler auswirken.

Weil es auch für das Wirken von Magie von Bedeutung ist, eine kurze Liste von Beispielen wie die einzelnen Runen als Ereignis das Spiel beeinflussen können:

**galas:** Im einfachsten Fall kann **galas** bedeuten daß ein Spieler zusätzlich **tûr** gewinnt, aber wenn es sich in die Geschichte einfügt kann **galas** auch für Heilung oder ähnliches stehen.

**narchad:** Die Rune **narchad** bedeutet in einem Ereignis oft den Tod einer Figur, wobei die Stärke des Ereignisses höher als die Stärke oder Weisheit der Figur sein muß.

**band:** In einem Ereignis bedeutet **band** üblicherweise daß eine Figur oder eine Gruppe von Figuren nicht bewegt werden darf bis die Rune aufgehoben ist. Die Rune wird dazu in das Land gelegt und bleibt als Markierung liegen, und keine der Spielfiguren darf so lange herausgelegt werden.

**rath:** Die Rune **rath** steht für Beweglichkeit. Das kann ganz konkret bedeuten daß ein Spieler ein Transportmittel gefunden hat das ihm in diesem oder in einem anderen Land weiterhilft und kann so **band** aufheben. Im Extremfall bei einer hohen Stärke kann die Rune auch bewirken daß eine Figur die sonst nicht bewegt werden darf ausnahmsweise in ein anderes Feld geschoben werden darf.

**maeth:** Als Ereignis bedeutet diese Rune häufig einen Kampf, daß sich also der Spieler mit einem Gegner der Stärke der Rune messen muß der ihn in dem Land in dem er das Ereignis aufgedeckt hat erwartet.

**gwend:** Ein Ereignis **gwend** kann einen bevorstehenden Kampf verhindern. Es kann einen Spieler dazu verpflichten freie Passage durch ein Land zu geben selbst wenn er das nicht will. Oder **gwend** kann einen Verbündeten ohne Zuordnung zu einem Spieler dazu bringen auf die Seite eines Spielers zu kommen.

**thurinas:** Die Rune **thurinas** drückt etwas Verborgenes aus. Das kann bedeuten (wenn das Ereignis eintritt und später ein Kampf zu erwarten ist) daß die Figuren des Spielers selbst verborgen sind. Öfter wird es aber vermutlich bedeuten daß eine Frage ins Spiel kommt die (vielleicht durch eine Suche) beantwortet werden kann. Die Rune bringt eine Sage oder eine Überlieferung ins Spiel, und andere Spieler können diese aufnehmen und ihre Suchen darauf ausrichten. So kann der Erzähler zum Beispiel eine geheimnisvolle Schrift beschreiben, und ein anderer Spieler dann später eine Suche ausrufen um die Schrift zu entziffern.

**hannas:** In einem Ereignis bedeutet die Rune daß der Spieler eine Antwort bekommt. Wenn durch **thurinas** vorher eine Frage ins Spiel gekommen ist, dann darf der Spieler (je nach Stärke) eine komplette oder teilweise Antwort erwarten. Wenn Figuren eines anderen Spielers verborgen sind, dann können sie dadurch aufgedeckt werden. **hannas** kann auch bedingen daß ein Spieler eine schweigsame oder geheime Suche aufdecken muß. Schließlich kann **hannas** aber auch nur bewirken daß der Spieler einige Punkte **golu** erhält.

**nuthad:** In einem Ereignis kann diese Rune bedeuten daß eine Bewegung so nicht möglich ist — der Spieler muß das Land in das er gezogen ist in der zweiten Bewegung wieder dahin verlassen wo seine Spielfigur hergekommen ist. Die Rune kann aber auch für ein anderes Hindernis stehen das einem Plan oder einer Suche im Wege steht.

**tulu:** Diese Rune steht für Hilfe und Unterstützung. Wenn es zu der Suche des Spielers paßt kann sie bedeuten daß der Spieler einen Hinweis bekommt, eine teilweise Antwort auf eine Frage. Sie kann aber auch bedeuten daß der Spieler einen Verbündeten findet. Allgemein sollte die Rune etwas bewirken was dem Spieler in diesem Moment nützlich ist.

**îdh:** Bei einem Ereignis kann **îdh** typischerweise zweierlei bedeuten: Einmal kann die Rune eine Art Zauberschlaf anzeigen in den eine Figur fällt (für so viele Runden wie die Stärke anzeigt. Andererseits kann **îdh** eine Entwicklung gleichsam einfrieren, das heißt selbst wenn in einem Land in einer Runde z.B. ein Kampf stattfinden würde passiert in dieser Runde gar nichts, die Zeit hält bis zur nächsten Runde an, nichts verändert sich.

**breged:** Die Rune **breged** steht für eine plötzliche, von außen kommende Veränderung. Als solches kann sie in SHENT oft dafür stehen daß eine andere Konstellation am Himmel steht (der Markierungsstein wird eine Position weiter gezogen) oder daß etwas schneller geht als erwartet (der Rundenmarkierungsstein wird eine Position weiter gezogen, somit können Figuren früher als erwartet wieder ins Spiel kommen).

**erthad:** Die Rune **erthad** steht für konvergierende Interessen. Das kann bedeuten daß ein Spieler verbündete gewinnt, oder daß der Erzähler zwei Stränge von Suchen zu einem

macht und so miteinander verknüpft.

**rim:** Diese Rune steht für divergierende Interessen. Das kann bedeuten daß ein Spieler Verbündete verliert, oder auch daß ein anderer Spieler die Möglichkeit erhält eine Vereinbarung zu brechen die vorher getroffen wurde.

**galu:** In einem Ereignis steht **galu** für günstiges Geschick. Das kann oft einen Einfluß auf das Ziehen von Zahlen bedeuten — ein Spieler kann vielleicht in einer Runde bis zu dreimal verlangen daß eine Zahl erneut gezogen wird oder ähnliches. Insgesamt bedeutet diese Rune daß ein guter Plan nicht an Pech scheitert und eine kritische Situation eher Erfolg hat — nicht aber daß ein schlechter Plan automatisch erfolgreich wird.

**rhach:** Als Ereignis steht **rhach** für ungünstiges Geschick, ähnlich wie bei **galu** vielleicht beim Ziehen von Zahlen. Hier kann etwa in einem Kampf der Gegenspieler verlangen daß eine Zahl nochmal gezogen wird. Wenn es zur Situation paßt kann die Rune aber auch einen Wechsel der Konstellation zu Ungunsten des Spielers signalisieren. Ganz allgemein sollte auch ein guter Plan unter dieser Rune nicht zum Erfolg führen.

#### 1.4.6 Kräfteressen

Zu einem Kräfteressen kommt es immer dann wenn

- Spielfiguren zweier oder mehrerer Spieler sich im gleichen Land befinden und das Land nicht von einem Spieler kontrolliert wird (der andere Spieler also nicht im Frieden in das Land gezogen ist)
- Magie oder ein Ereignis gegen andere Magie oder ein Ereignis wirkt

Je nach Art der beteiligten Figuren kann der erste Fall als Kampf, Rätselwettstreit oder als Zaubergesang ausgetragen werden.

#### **Kampf**

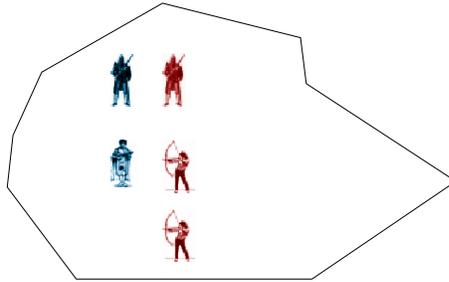
Bei einem Kampf ist die Stärke der beteiligten Figuren das entscheidende. Ein Kampf wird in einzelnen Herausforderungen ausgetragen. Der Spieler mit der größeren Anzahl an Spielfiguren (bei Gleichstand der Spieler dessen Figuren zusammen die größere Stärke haben) beginnt eine Figur aufzustellen, der andere Spieler wählt eine seiner Figuren als Gegner. Das wird so lange gemacht bis alle Figuren des Spielers mit der geringeren Anzahl einen Gegner gefunden haben.

Für jedes dieser Paare wird nun das folgende getan: Jeder Spieler beginnt mit der Stärke seiner Figur und addiert eventuelle Boni durch eigene oder günstige Elemente. Diesen Wert darf er durch **tür** stärken, und zwar folgendermaßen: Der erste Punkt Stärkung kostet ihn einen Punkt **tür**. Der zweite Punkt kostet  $1+2 = 3$  Punkte, der dritte Punkt  $1+2+3=6$  Punkte, und so weiter. Diese Verstärkung wird addiert. Am Ende ziehen beide Spieler eine Zahl aus dem Beutel und addieren sie zusätzlich. Der höhere Wert gewinnt, und die unterlegene Figur wird vom Spielbrett genommen. Bei Gleichstand überstehen beide Spielfiguren den Kampf.

Danach ist der Kampf für diese Runde beendet. Überlebende Figuren stellen sich erst in der Runde des anderen Spielers einer neuen Herausforderung.

**Beispiel:** *Der Feuer-Spieler zieht mit einem **maethor** und zwei **faron** in ein Land das vom Wasser-Spieler mit einem **maethor** und einem **pethdan** gehalten wird. Der Feuer-Spieler hat mehr Figuren und stellt zuerst den **maethor** als Herausforderer auf. Der*

Wasser-Spieler stellt ihm seinen **maethor** entgegen. Dem **faron** kann der Wasser-Spieler dann nur noch seinen **pethdan** entgegenstellen. Somit kommt es zu zwei Herausforderungen die in dieser Runde gespielt werden.



Keiner der Spieler ist im eigenen Element. Ein **maethor** hat eine Stärke von 3, die erste Herausforderung ist also ausgeglichen. Der Wasser-Spieler setzt einen Punkt **tür** um die Stärke auf 4 zu erhöhen, der Feuer-Spieler drei Punkte für eine Stärke von 5. Der Wasser-Spieler zieht eine 3, hat also insgesamt  $4+3=7$  Punkte Stärke. Der Feuer-Spieler zieht eine 8, also hat er insgesamt  $5+8=13$  Punkte. Der Wasser-**maethor** wird aus dem Spiel genommen.

In der zweiten Herausforderung will der Wasser-Spieler seinen **pethdan** überleben sehen, also benutzt er 10 Punkte **tür** um die Stärke der Figur auf 5 zu erhöhen. Der Feuer-Spieler verzichtet auf eine Stärkung. Der Wasser-Spieler zieht eine 4, kommt somit auf insgesamt 9 Punkte. Der Feuer-Spieler zieht eine 6, hat damit aber insgesamt nur  $1+6=7$  Punkte, und sein **faron** wird vom Spielbrett genommen.

Im Land bleiben somit ein **pethdan** des Wasser-Spielers und ein **maethor** und ein **faron** des Feuer-Spielers stehen.

Der Kampf mit Verbündeten hat etwas andere Regeln. Verbündete erhalten keine Boni oder Abzüge durch Elemente, und sie können nie alleine (also ohne eine eigene Figur des Spielers) bewegt werden. Findet sich (aus welchen Gründen auch immer) ein Verbündeter alleine in einem Land, so wird das Land neutral (der Markierungsstein eines Spielers wird bei Bedarf entfernt).

Wenn ein Spieler mehr Figuren in einem Kampf hat als sein Gegner, dann muß er nicht alle in den Kampf schicken, aber für zwei Verbündeten die herausfordern muß er als dritte Figur auch eine eigene Figur der Herausforderung stellen, sonst verlieren die Verbündeten den Respekt.

**Beispiel:** Der Feuer-Spieler mit drei **adan** und einem **maethor** greift den Wasser-Spieler mit zwei **faron** und einem **maethor** an. Obwohl der Feuer-Spieler einen Vorteil davon hätte seine drei stärksten Figuren, die **adan**, in den Kampf zu schicken darf er das nicht tun, sondern kann nur mit zwei **adan** herausfordern — die dritte Figur muß eine eigene sein, also der **maethor**.

Hätte sein Gegner noch mehr Figuren dürfte er dann aber mit einem weiteren **adan** herausfordern ohne eine weitere eigene Figur zu haben. Erst danach bräuchte er eine weitere eigene Figur.

Es kann sein daß nach einem Kampf auf einer Seite nur noch Verbündete übrig bleiben. Diese sind dann nicht mehr unter der Kontrolle des Spielers der sie ursprünglich in den Kampf geführt hat (weil dieser ja keine eigene Figur mehr im Land hat). Der überlebende Spieler hat dann die folgenden Alternativen:

- Er kann die Verbündeten für sich gewinnen, durch eine Rune **gwend** entweder als Ereignis, von einer Figur im Land getragen oder als Magie. Die Stärke der Rune

muß größer sein als die Stärke des Verbündeten damit die Rune wirkt.

- Er kann die Verbündeten durch **aglar** für sich gewinnen indem er für jede Figur einen Punkt hergibt
- Er kann im Land bleiben und in der nächsten Runde gegen die Verbündeten kämpfen (sofern bis dahin kein Ereignis eingetreten ist das das überflüssig macht)
- Er kann in der zweiten Bewegung das Land in ein angrenzendes verlassen um den Kampf zu vermeiden

Ein Kampf kann auch durch ein Ereignis oder durch Magie mit der Rune **maeth** ausgelöst werden. In diesem Fall bleibt für den Spieler alles wie oben beschrieben. Sein Gegenpart wird dann vom Verwalter übernommen. Dieser ruft eine oder mehrere Herausforderungen aus deren gesamte Stärke die Stärke des Ereignisses ist.

**Beispiel:** *Ein Ereignis durch **maeth** mit Stärke 8 kann als eine Herausforderung mit Stärke 8 oder als zwei mit den Stärken 5 und 3 oder als drei mit Stärken 4, 2 und 2 ausgerufen werden, oder jeder anderen Kombination die sich zu 8 summiert.*

Der Verwalter darf niemals eine Herausforderung stärken (ein Spieler hat hier einen Vorteil) und erhält keine Boni oder Abzüge für Elemente. Er ermittelt die Stärke seiner Herausforderung alleine aus der ausgerufenen Stärke und einer (für jeder Herausforderung) gezogenen Zahl.

### Rästelwettstreit

Ein Rästelwettstreit kann nur von Figuren die über Weisheit verfügen (**saelon**, **gollor**, **pethdan** und **talagan**) gefordert werden. Jede dieser Figuren die nicht über Stärke verfügt muß ihn akzeptieren, **pethdan** und **talagan** die über Stärke verfügen können ihn akzeptieren.

Wenn die Figuren die einen Rästelwettstreit fordern können Teil einer Gruppe sind in der mindestens eine Figur Stärke hat, dann kann jeder Spieler entscheiden ob er einen Kampf oder einen Rästelwettstreit austragen möchte. Wenn nur einer der Spieler einen Kampf möchte kommt es zum Kampf, nur wenn beide Spieler wollen zu einem Rästelwettstreit.

**Beispiel:** *Ein **gollor** kann einen **saelon** zum Rästelwettstreit zwingen wenn dieser alleine ist. Wenn der **saelon** von einem **maethor** begleitet wird dann kann der andere Spieler einen Kampf wählen. Ein **gollor** kann einen **pethdan** zum Rästelwettstreit auffordern, aber der **pethdan** kann entscheiden ob er nicht lieber einen Kampf wählt.*

Ein Rästelwettstreit wird immer nur von zwei Figuren ausgetragen. Aus einer Gruppe wählt jeder Spieler die Figur die am Wettstreit teilnimmt, alle anderen Figuren sind Zuschauer, aber an das Ergebnis gebunden.

Es gibt keine Boni oder Abzüge für Elemente, statt dessen nimmt jeder Spieler die Weisheit seiner Figur, verstärkt diese Zahl durch **golu** (wieder kostet 1 Punkt Verstärkung einen Punkt **golu**, 2 Punkte Verstärkung 2+1=3 Punkte und so weiter) und zieht eine Zahl. Diese Zahlen werden verglichen, wer die höhere erzielt hat gewinnt.

Jeder Spieler gewinnt **golu** durch den Wettstreit — der Sieger einen Punkt, der Unterlegene die Differenz an Punkten um die er verloren hat (man lernt mehr durch Rätsel die man nicht lösen konnte). Der Sieger gewinnt aber das Recht die ganze Gruppe für so viele Runden wie seine Zahl die höhere war aus dem Spiel zu nehmen.

**Beispiel:** *Ein **saelon** des Feuer-Spielers fordert einen **gollor** des Wasser-Spielers der von einem **maethor** begleitet wird zum Rästelwettstreit auf. Dieser akzeptiert, und **gollor** und **saelon** tragen den Wettstreit aus, der **maethor** ist aber an das Ergebnis gebunden.*

*Der Feuer-Spieler hat eine Stärke von 2 und verwendet 10 Punkte **golu** um auf  $2+4=6$  zu verstärken. Der Wasser-Spieler beginnt mit einer Weisheit von 5 und verstärkt nicht. Der Feuer-Spieler zieht eine 4 und kommt somit auf 10 Punkte, der Wasser-Spieler eine 2 und damit auf 7. Somit hat der Feuer-Spieler gewonnen.*

*Der Wasser-Spieler bekommt 3 Punkte **golu**, der Feuer-Spieler einen, aber er hat das Recht die beiden Figuren des Wasser-Spielers für drei Runden aus dem Spiel zu nehmen. Sie werden so lange auf die Rundenmarkierung gestellt.*

## Zaubergesang

Ein Zaubergesang kann nur von einem **pethdan** oder **talagan** gefordert werden, und er kann nur gegen **faron**, **maethor** oder **thalion** und Verbündete gefordert werden wenn diese nicht von anderen Figuren wie **randir**, **saelon**, **gollor**, **pethdan** oder **talagan** begleitet werden. Wenn diese Bedingungen erfüllt sind muß die andere Partei akzeptieren und kann keinen Kampf verlangen.

Bei einem Zaubergesang singt der Barde ein Spottlied, und ein Kämpfer der anderen Partei muß durch Taten beweisen daß das Lied nicht zutrifft. In den Regeln ist dies wie eine Mischung aus Kampf und Rätselwettstreit behandelt: Die Partei des Barden bestimmt die Stärke durch die Weisheit der Figur, verstärkt (wie oben beschrieben) durch **golu** und addiert eine gezogene Zahl. Der andere Spieler wählt eine Figur (keinen Verbündeten) um der Herausforderung zu begegnen, nimmt die Stärke dieser Figur, verstärkt durch **tür** und addiert ebenfalls eine Zahl. Die höhere Zahl gewinnt den Wettstreit.

Wie bei einem Rätselwettstreit gewinnt der Sieger das Recht, den Unterlegenen für so viele Runden vom Spielfeld zu nehmen wie die Differenz der Punktzahlen anzeigt, und wie bei einem Rätselwettstreit gewinnen beide Spieler **golu**.

### 1.4.7 Zweite Bewegung

Die zweite Bewegung dürfen Figuren ausführen die entweder zwei Felder pro Runde ziehen dürfen oder die ihre erste Bewegung nicht ausführen konnten, jetzt aber ziehen können (typischerweise weil sie am Anfang der Runde in einem umkämpften Land standen, den Kampf aber gewonnen haben und keine gegnerischen Figuren mehr darin stehen).

In der zweiten Bewegung darf eine Figur in ein angrenzendes Land gezogen werden, aber niemals so daß es zu einem Kampf kommen würde (ein Spieler kann in der zweiten Bewegung also nur in ein Land ziehen in dem schon eine Figur eines anderen Spielers steht wenn er Frieden anbietet und dieser akzeptiert wird). Falls das Land leer ist wird jedoch noch eine Rune für ein Ereignis aufgedeckt.

Falls in einem ehemals umstrittenen Land nur noch Verbündete eines Spielers stehen darf der andere Spieler (wenn er am Zug ist) ausnahmsweise das Land in der zweiten Bewegung verlassen selbst wenn er schon eine Bewegung gespielt hat wenn es dabei nicht zum Kampf kommt.

Wenn ein Spieler in seiner Runde einen **urlug** als Verbündeten führt, dann darf er ihn während der zweiten Bewegung *immer* in ein beliebiges anderes Land ziehen — egal ob dieses leer ist oder nicht. Dieses Land gilt dann als umkämpft (die Markierung des Spielers wird entfernt) und es kommt zu einem Kräfteressen sobald ein Spieler der Figuren in diesem Land stehen hat an der Reihe ist.

### 1.4.8 **tûr** und **golu** erwerben

Am Ende seiner Runde erwirbt der Spieler **tûr** und **golu**. Zuerst wird jedes Land in dem eine Figur des Spielers, aber keine Figur eines anderen Spielers steht mit einem Markierungsstein seines Elements versehen. Wenn das Land bisher für einen anderen Spieler markiert war wird dessen Stein entfernt. Markierungssteine in leeren Ländern werden gegebenenfalls entfernt wenn es die Kombination aus Element des Landes und Konstellation so vorsieht (siehe 1.4.12).

**tûr** bemißt sich nach der Kontrolle die er über das Spielfeld ausübt und nach dem Aufwand den er dazu betreibt. Für jedes Land das die Markierung seines Elements trägt gewinnt der Spieler einen Punkt **tûr**. Für jede eigene Spielfigur (nicht Verbündete) verliert der Spieler wieder einen Punkt. Für jeden **talan** gewinnt er drei Punkte extra, für jeden **ost** fünf Punkte. Egal wie viele Länder er kontrolliert oder Figuren er auf dem Spielfeld hat, ein Spieler gewinnt *immer* mindestens 3 Punkte **tûr**.

**Beispiel:** *Ein Spieler hat am Ende einer Runde 12 Länder mit seinem Element markiert und fünf eigene Figuren auf dem Spielbrett. Eine davon ist ein **talan**. Er erhält also  $12 - 5 + 3 = 10$  Punkte **tûr** für diese Runde.*

**golu** wird durch neue Erfahrungen gewonnen. Für jede Ereignisrune die der Spieler in dieser Runde gezogen hat gewinnt er einen Punkt **golu**. Wenn ein **randir** oder ein **saelon** diese Ereignisse ausgelöst haben gewinnt er für jedes Mal an dem eine dieser Figuren beteiligt war einen Punkt extra, wenn ein **gollor** ein Ereignis ausgelöst hat sogar zwei Punkte extra.

**Beispiel:** *Ein Spieler hat in einer Runde ein leeres Land mit einem **maethor** betreten und ein leeres, aber von einem anderen Spieler markiertes Land mit einem **gollor** und einem **randir** betreten. Für zwei betretene Länder gewinnt er zwei Punkte. Für das zweite Ereignis zählt die höchste Figur, der **gollor**, also erhält er zwei Punkte extra. Er bekommt keinen weiteren Punkt durch den **randir**, dieser müßte dazu in ein anderes Land als der **gollor** ziehen.*

### 1.4.9 Magie wirken

#### Allgemeines

Ein Spieler kann Magie immer wirken wenn er selbst am Zug ist, und auch dann wenn ein anderer Spieler am Zug ist sofern sie den anderen Spieler direkt betrifft.

Magie ist Ereignissen recht ähnlich, mit dem Unterschied daß die Magie der geringeren Runen nichts erschaffen kann, sondern nur verändern kann was da ist.

Ein Spieler wirkt Magie indem er einen Runenstein aus seiner Hand ausspielt. Er kann die Stärke der Magie bestimmen indem er durch **tûr** und/oder **golu** verstärkt (wobei jeweils der erste Punkt Verstärkung einen Punkt kostet, der zweite  $1+2=3$  Punkte, der dritte  $1+2+3=6$  Punkte und so weiter). Am Ende addiert er eine gezogene Zahl um die Stärke der Magie zu erhalten.

#### Unterschied zu Ereignissen

Runenmagie mit einer bestimmten Stärke wirkt sich normalerweise wie ein Ereignis mit der gleichen Stärke aus. Wie ein Ereignis muß Magie normalerweise auf ein Land beschränkt sein, kann aber andere Länder und Spieler indirekt beeinflussen (etwa indem sich eine

Konstellation ändert). Ein Spieler kann z.B. bevor ein anderer Spieler sich bewegen will **band** auf ein Land wirken um diese Bewegung zu verhindern.

Der Hauptunterschied ist: Ereignisse können Dinge erschaffen. Ein durch **tulu** hervorge-rufenes Ereignis kann Verbündete auf das Spielfeld bringen, und diese sind dann da und bleiben da. Die gleiche Magie kann vor einem Kampf Verbündete auf das Spielfeld brin-gen, aber nachdem Magie nicht wirklich erschaffen kann verschwinden diese wieder nach dem Ende der Runde.

Ebenso bedingt das Ereignis **band** vielleicht daß eine Spielfigur auf unbestimmte Zeit in einem Land festsetzt und sich nicht bewegen kann. Magie mit der Rune **band** kann den Spieler nur eine Runde lang festhalten, am Ende der Runde ist die Magie vorbei.

Magie kann aber das was da ist verändern: Ein Runenzauber mit **narchad** kann eine Spiel-figur ebenso wie ein Ereignis töten, und diese Spielfigur bleibt am Ende der Runde tot.

### Gegenmagie

Nachdem Runen in Gegensatzpaaren angeordnet sind kann man immer eine Rune wählen die ein Ereignis oder Magie die durch ein anderes Ereignis ausgelöst ist ungültig macht. So kann ein Ereignis **band** *immer* durch Runenmagie mit **rath** abgewehrt werden, und Runenmagie mit **maeth** *immer* durch Runenmagie mit **gwend**.

Bei solchen Gegenzaubern gilt das Prinzip 'alles oder nichts' — die stärkere Magie setzt sich durch und wirkt mit voller Stärke, die schwächere ist wirkungslos und gilt als gebannt.

Es kann aber auch die Situation eintreten daß eine andere Rune passend auf ein Ereignis erscheint. So können z.B. **tulu** oder **galu** als passende Antworten auf ein Ereignis wie **band** das einen Spieler an weiterer Bewegung hindert gesehen werden. In solchen Fällen muß der Erzähler (als der der das Ereignis ausgelegt hat) oder der Schiedsrichter (wenn Magie gegen Magie wirken soll) entscheiden wie gut die beiden Runen gegeneinander wirken und für einen nicht völlig passenden Gegenzauber gegebenenfalls Abzüge festlegen.

### Magie und Elemente

Wenn ein Spieler einen Runenstein für ein bestimmtes Element auf der Hand hält, dann kann er ihn zusammen mit dem Runenstein seiner Magie spielen. In diesem Fall wirkt die Magie nicht nur auf das Land auf der der Stein gespielt wird, sondern auf alle Länder die zu diesem Element gehören. Der Spieler zieht eine Zahl um die Stärke festzustellen, muß aber für jedes einzelne Land extra **tûr** und/oder **golu** investieren um die Magie zu verstärken.

#### 1.4.10 Suche beenden

Ein Spieler kann jederzeit eine eigene Suche für beendet erklären wenn das Geschehen auf dem Spielfeld das bedingt. Eine Suche kann ohne weiteres durch einen Zug eines anderen Spielers beendet werden, z.B. kann ein Spieler eine geheime Suche ausgerufen haben die darin besteht bei einer Aufgabe zu scheitern, und der Zug des anderen Spielers besiegelt dieses Scheitern.

Egal ob die Suche offen, schweigsam oder geheim war, der Spieler muß an diesem Punkt die Runensteine seiner Suche aufdecken und die Geschichte seiner Suche erzählen (oder zusammenfassen, wenn er das schon getan hat) und dann erklären warum er denkt daß die Suche gerade jetzt beendet ist.

Die anderen Spieler müssen, sobald die Suche erzählt ist, die Suche annehmen. Das bedeutet, eine Mehrheit der anderen Spieler muß zustimmen daß die Aufgabe der Suche angemessen schwierig ist. Bei Stimmengleichheit gilt die Suche als angenommen. Wenn eine Suche nicht angenommen wird, dann werden die Runensteine zurück in den Beutel gelegt. Der Spieler kann dann eine neue Suche ausrufen, aber die Runensteine sind verloren.

Sobald der Spieler erklärt hat warum er die Aufgabe für erfüllt ansieht müs eine Mehrheit der Spieler dem zustimmen. Bei Stimmengleichheit gilt die Aufgabe wieder als erfüllt. Wenn die Aufgabe als nicht erfüllt angesehen ist kann der Spieler jedoch seine Suche fortsetzen. Erst eine Suche die dreimal als nicht erfüllt gewertet wurde scheitert und die Runensteine sind verloren und kommen zurück in den Beutel. Nachdem die Suche an diesem Punkt jedoch immer offen ist darf ein Spieler natürlich auch seine Suche selbst für gescheitert erklären und die Runensteine in den Beutel werfen.

Ein Spieler der die Aufgabe einer Suche erfüllt erhält dafür das Recht eines der folgenden Dinge zu tun:

- bis zu drei Zahlensteine aus dem Beutel zu nehmen oder hineinzulegen (solange mindestens acht Steine im Beutel bleiben)
- einen Runenstein zum Spielziel hinzuzufügen
- zwei Runensteine der Elemente auf die Hand zu nehmen

Je nachdem wie eine Vereinbarung zum Spielziel bestand mußsen also eine oder mehrere Suchen beendet werden um genug Runensteine für das Spielziel zu legen.

#### 1.4.11 *Spiel beenden*

Ähnlich wie das Beenden einer Suche kann ein Spieler jederzeit das Spiel beenden wenn er der Meinung ist daß sein Spielziel durch das Geschehen im Spiel erfüllt wurde. Dazu muß er die Runensteine seines Spielziels aufdecken und den anderen Spielern erklären warum sein so bestimmtes Spielziel erfüllt wurde.

Eine Mehrheit der anderen Spieler muß dieses Ziel dann für erfüllt ansehen, dann endet das Spiel. Bei Stimmengleichheit gilt das Spielziel als erfüllt. Wenn das Spielziel nicht als erfüllt angesehen wurde legt der Spieler die Runen die sein Spielziel formulieren zurück in den Runenbeutel und zieht genauso viele neue Runen aus denen er dann ein neues Spielziel bildet und das Spiel geht damit weiter.

#### 1.4.12 *Elemente, Länder und Konstellationen*

Jedes Land auf dem Spielfeld ist einem Element zugeordnet. Ebenso ist immer ein Element als Konstellation am Himmel. Zusammen mit dem Element des Spielers haben diese eine Auswirkung auf das Spiel.

Um diese Auswirkung in einem bestimmten Land zu ermitteln addiert der Spieler einen Punkt für jedes günstige Element in Land und Konstellation und zwei Punkte für jedes eigene; und er zieht einen Punkt für jedes ungünstige Element ab und zwei Punkte für jedes feindliche. So bekommt er eine Zahl zwischen -4 und 4.

**Beispiel:** *Der Feuer-Spieler zieht in ein Land das dem Element Erde zugeordnet ist während Dunkelheit am Himmel steht. Erde ist für ihn ein günstiges Element, Dunkelheit aber ein ungünstiges, das bedeutet er gewinnt und verliert einen Punkt, endet also mit null.*

Dadurch ergeben sich die folgenden Auswirkungen. Wenn der Punktestand über null ist gilt folgendes:

- 0-1 Punkte:** Ein Markierungsstein des Spielers in einem Land bleibt am Ende seiner Runde stehen selbst wenn er keine Spielfigur in diesem Land hat
- 2 Punkte:** Zusätzlich zu dem vorangehenden ist jede seiner Figuren (ausgenommen Verbündete) im Kampf einen Punkt stärker
- 3 Punkte:** Zusätzlich gewinnt der Spieler einen zusätzlichen Punkt **tûr** für das Land
- 4 Punkte:** Zusätzlich gewinnt jede eigene Spielfigur (keine Verbündete) einen Punkt Bewegung.

Ist der Punktestand unter null, dann gilt:

- 1 Punkt:** Ein Markierungsstein des Spielers wird am Ende seiner Runde entfernt wenn er keine Spielfigur in dem Land stehen hat.
- 2 Punkte:** Zusätzlich verliert jede eigene Spielfigur im Kampf einen Punkt Stärke.
- 3 Punkte:** Zusätzlich bringt das Land einen Punkt **tûr** weniger ein.
- 4 Punkte:** Zusätzlich verliert jede eigene Spielfigur einen Punkt Bewegung.

**Beispiel:** *Der Feuer-Spieler zieht in ein Land das dem Element Wasser zugeordnet ist während Dunkelheit am Himmel steht. Wasser ist für ihn ein feindliches Element und Dunkelheit ein ungünstiges, das bedeutet er erzielt -3 Punkte. Jede seiner Spielfiguren in dem Land das er zieht kämpft mit einer um einen Punkt verringerten Stärke, und am Ende der Runde erhält er aus diesem Land keinen Punkt **tûr**.*