

spieltrieb



**Vielen Dank allen Unterstützerinnen
und Unterstützern von**



**Ein spezielles Dankeschön geht an:
Christian Biester, Rocky Bogdanski, Florian Jezek,
Mark Kleymann, Andrea & Päde Lüscher-Caderas,
Tobias Mahn, Boris Schust, Steven Szymczak,
Kai Wetzel, Frank Ziegler**

SIGNS

Ein verschwörerisches Kartenspiel
für 2-9 Spieler ab 10 Jahren
von Rocky Bogdanski & Kai Wetzels
illustriert von Christian Oppeler

INHALT

20 Runenkarten

ZUM SPIEL

Abtrünnige Akolythen der Kirche versuchten einst mithilfe eines alten Runenfolianten ein dunkles Beschwörungsritual zu vollziehen. Dazu kanalisierten sie mit magischen Gesten ein dämonisches Portal über einem Pentagramm. Während das Ritual voranschritt, wurde einigen Akolythen bald mit Schrecken klar, dass sie nicht fähig genug waren diesen dämonischen Zirkel aufrecht zu halten. Was mit ihnen geschehen ist, wurde nicht überliefert.

Doch ... nun seid ihr im Besitz dieses alten Runenfolianten. Was werdet ihr also tun?

Runde für Runde versuchen die Spieler eine Abfolge von Zahlen mit ihren Händen zu zeigen. Eine „1“ wird mit einem gehobenen Finger gezeigt, eine „9“ mit neun Fingern etc. Die „10“ kann sowohl mit zehn Fingern, als auch mit einer Faust gezeigt werden. Zahlen ab „10“ müssen natürlich immer mit einer Faust und zusätzlichen Fingern gezeigt werden. Die Spieler müssen den Runenkarten Folge leisten, die die Regeln der Abfolge bestimmen. In jeder Spielrunde wird eine weitere Runenkarte aufgedeckt - diese gibt eine weitere Regel vor. Wer ein falsches Zeichen zeigt, muss den Zirkel verlassen. Es gewinnt wer es schafft, durchzuhalten und sich gegenüber den Mitspielern zu behaupten.

SPIELVORBEREITUNG

Der **Kartenstapel** wird gut **gemischt** und in der Tischmitte platziert.

SPIELVERLAUF

ERSTE RUNDE: Der Spieler mit der dunkelsten Kleidung ist Startspieler. Er erhält den Kartenstapel und deckt **eine Runenkarte** vom Kartenstapel auf. Diese wird **auf eins von drei gedachten Ablagefeldern** in der Tischmitte gelegt.

Der Startspieler hat noch keine Regel zu befolgen – er darf das Ritual mit einer **beliebigen Zahl zwischen 1 und 15** eröffnen. Danach übergibt er den Kartenstapel seinem Nachbarn zur Rechten, der damit Startspieler der nächsten Runde sein wird.

Dann ist der **nächste Spieler** im Uhrzeigersinn an der Reihe. Dieser muss die **Regel auf der ausgelegten Runenkarte** nun befolgen.

ZUGMÖGLICHKEITEN

Der Spieler, der an der Reihe ist, hat immer **2 Möglichkeiten**:

1. Er zeigt **ein weiteres Zeichen** an.

2. Er **zweifelt** die Richtigkeit des Zeichens seines Vorgängers an.

1. Ein weiteres Zeichen zeigen:

Die Runenkarten legen Regeln fest, die die **Abfolge der Zeichen** bestimmen. So besagt eine Runenkarte beispielsweise, dass nach einer „4“ eine „8“ gezeigt werden muss. Zeigt ein Spieler die „4“ zeigt, **MUSS** sein linker Nachbar in seinem Zug die „8“ zeigen.



Beispiel: Auf die 4 folgt die 8.

• Es kommen mit jeder neuen Runenkarte **weitere Regeln** hinzu, die **alle befolgt** werden müssen. Spätestens ab der dritten Runde werden bereits ausliegende Runenkarten wieder überdeckt: auch die **Regeln der bereits verdeckten Runenkarten** müssen **weiterhin befolgt** werden!

• Im Fall, dass ein Zeichen **noch keiner Regel unterworfen** ist – zum Beispiel: es liegt noch keine Karte, die die auf eine „8“ folgende Zahl regelt – darf der Spieler **ein beliebiges Zeichen** zeigen.

• Im Fall, dass ein Zeichen **zwei Regeln unterworfen** ist – zum Beispiel: eine Runenkarte bestimmt, dass auf eine „8“ eine „11“ folgen muss, eine andere, dass auf eine einstellige Zahl (=8) eine weitere zweistellige folgen muss – bleibt es **dem Spieler überlassen**, welche Regel er befolgt.

2. das letzte Zeichen anzweifeln

Ist ein Spieler der Meinung, dass sein **rechter Nachbar** ein Zeichen gezeigt hat, das **einer Regel widerspricht**, so darf er diesen Spieler auffordern, das Zeichen zu begründen. Der Beschuldigte muss nun sein Zeichen begründen – er kann sich dabei entweder auf eine im Spiel befindliche Rune beziehen oder behaupten, dass er die freie Wahl hatte, weil noch keine Rune gespielt wurde, die sein Zeichen einschränkt.

Daraufhin werden die Runenkarten auf allen 3 Ablagefeldern (bzw. in den Ablagestapeln) durchgesehen um die Situation zu klären.

• Hatte der **Ankläger Recht**, so ist der **Beschuldigte aus dem Spiel!** Der Ankläger darf mit einem beliebigen Zeichen eine neue Runde eröffnen.

• Hatte der **Beschuldigte Recht**, so ist der **Ankläger aus dem Spiel!** Der nächste Spieler nach dem Ankläger ist nun an der Reihe und muss sich nun auf das zu Unrecht angezweifelte Zeichen beziehen.

Spieler für Spieler werden nun nacheinander Zeichen hochgehalten oder auch angezweifelt, bis der Spieler, der aktuell den Kartenstapel vor sich liegen hat, an der Reihe ist – damit endet die erste Runde.

STARTSPIELER: Während das Spiel selbst im Uhrzeigersinn verläuft, wird der **Startspieler-Kartenstapel gegen den Uhrzeigersinn** um eine Position weitergegeben. Die aktuelle **Spielrunde endet** immer **beim Besitzer** des Kartenstapels. Jede Runde wechselt deshalb das Privileg, eine neue Runenkarte aufzudecken und zu platzieren. Jeder Startspieler darf frei entscheiden, auf welches der 3 gedachten Ablagefelder – bzw. im Laufe des Spiels Ablagestapel – er die neue Runenkarte platziert.

WEITERE RUNDEN: Der Startspieler einer neuen Runde hat zuerst ganz normal die **Möglichkeit**, das Zeichen seines Vorgängers **anzuzweifeln** (s. "das letzte Zeichen anzweifeln"). Dann deckt er **eine weitere Runenkarte** auf und platziert sie auf eines der 3 gedachten Ablagefelder. Danach **reagiert** er auf das Zeichen seines Vorgängers – er darf also **nicht mit einem beliebigen Zeichen** eine neue Runde beginnen.

ACHTUNG! Die **neu aufgedeckte Rune zählt sofort** für das Zeichen des aktuellen Startspielers! Das Zeichen des vorherigen Spielers darf allerdings nicht durch die neu aufgedeckte Runenkarte angezweifelt werden – es wird mit dem Aufdecken der neuen Karte automatisch akzeptiert. Deshalb muss das **Anzweifeln vor dem Aufdecken** der neuen Runenkarte geschehen!

SPIELENDEN/SIEGER

Es wird solange gespielt, bis eine dieser beiden Situationen eintritt:

- a) Nur noch ein Spieler** ist im Spiel. Dieser gewinnt die Runde.
- b) Der Nachziehstapel ist leer.** Es gewinnen alle Spieler, die bis dahin durchgehalten haben.

DIE PENTAGRAMM-KARTE

Wie jede andere Runenkarte auch darf die Pentagramm-Karte auf einem **beliebigen Ablagefeld/-stapel** platziert werden. **Alle** bisherigen und auch künftigen **Runen**, die auf diesem Feld/Stapel gelegt werden, sind **fortan bedeutungslos**. Die Regeln dieser Karten müssen also nicht mehr eingehalten werden.



WICHTIG! Für das weitere Spiel ist es also auch nicht mehr zulässig sich im Falle einer Beschuldigung auf Regeln auf dem Feld/ im Stapel mit der Pentagramm-Karte zu beziehen.

REGELN FÜR FORTGESCHRITTENE

Dieses Spiel bietet euch zahlreiche Möglichkeiten euer Spielerlebnis auch in kommenden Partien aufregender zu gestalten. So ist es zum Beispiel möglich, das Grundspiel um folgende Regeln nach Belieben zu erweitern bzw. zu verschärfen.

- 1) Alle Spieler können zu jeder Zeit ein gezeigtes Zeichen anzweifeln.
- 2) Wer ungefragt sein gezeigtes Zeichen löscht indem er die Hände runternimmt, fliegt raus.
- 3) Es ist nicht erlaubt während des Spiels Zahlen auszusprechen.
- 4) Das Reden ist komplett verboten, es sei denn das eigene Zeichen wird angezweifelt.
- 5) Ihr könnt nur mit zwei Ablagefeldern spielen.
- 6) Ihr könnt die Karten auch ganz anders auslegen und nutzen.
- 7) Ihr könnt die Regeln verkehrt herum lesen.

DANKSAGUNG

Danken möchten wir all den Leuten, die uns immer so toll bei unseren Spielideen unterstützen und immer ein ehrliches Feedback für uns parat haben. Ein ganz besonderer Dank geht in diesem Zusammenhang an UNSERE Spielegruppe, die immer für nervige Testspiele zu haben ist.

Zudem möchten wir auch Ron Hild und Till Meyer danken, die sich viel Zeit genommen haben, immer über unser Spiel zu wachen und uns mit Rat und Tat zur Seiten standen – auch wenn wir es Ihnen nicht immer leicht gemacht haben. Danke dafür, denn das würde sicherlich nicht jeder machen.

Auch Christian Opperer gebührt unser Dank für die wundervollen Illustrationen und seine Bereitschaft, unsere Vorstellungen zum Spiel mit auszugestalten.

Des Weiteren möchten wir jedem danken, der dieses Spiel gefördert hat und wir hoffen, dass es euch ebenso viel Freude bereiten wird wie uns.