

# MARA

UND DER FEUERBRINGER

## DAS KARTENSPIEL

*Verhindere den Weltuntergang – Ragnarök, die Götterdämmerung. Ein dunkler Schatten liegt auf der Welt: Der uralte Streit unter den germanischen Götterfamilien der Asen und Wanen ist wieder ausgebrochen! Freunde wurden zu Feinden, Familien durch Wut und Schmerz getrennt. Das Endschicksal der Götter, Ragnarök, droht Wirklichkeit zu werden!*

In *Mara und der Feuerbringer – Das Kartenspiel* ist es eure Aufgabe, möglichst viele Götter um euch zu scharen, um schließlich gegen die geheimnisvolle Macht anzutreten, die hinter Allem steckt. Als Auserwählte, die Kontakt zur Götterwelt aufnehmen können, seid ihr die letzte Hoffnung der Menschen und Götter, auch wenn diese davon nichts ahnen. Stellt die Weltordnung wieder her und verhindert gemeinsam mit Mara, der letzten Seherin, den drohenden Weltuntergang!

Mara leiht euch einen Teil ihrer seherischen Fähigkeiten, sodass ihr die Götter, Kreaturen und Helden in den Sphären der nordisch-germanischen Mythologie finden könnt. Erst wenn ihr sie zu ihren Heimatorten geleitet habt, können Odin, Thor und Heimdall zu neuer Macht gelangen. Doch die Götter vertrauen einander nicht mehr. Alle verfolgen nur noch das eine Ziel: Ihre eigene Macht zu stärken, um so ihrer Familie den Anspruch auf den Thron Asgards zu sichern. Nur wem es gelingt, die stärkste Truppe um sich zu versammeln, kann schließlich die dunkle Bedrohung besiegen und so den Fortbestand Asgards und Midgards sichern.

### Spielziel

Jeder Spieler versucht durch seine ausliegenden Karten, den eigenen Siegpunktestapel und Runensteine die meisten Siegpunkte zu sammeln. Dabei erhält man nicht nur durch das Ausspielen eigener Machtkarten Siegpunkte, sondern auch indem man seinen Gegenspielern Karten und Runensteine abluchst. Das Spiel endet sobald der erste Spieler 14 Siegpunkte hat.

# DAS SPIELMATERIAL

110 Spielkarten, 4 Runensteine, 1 Spielregel

## SPIELFARBEN & ENERGIESYMBOLE

Es gibt 4 Spielfarben mit ihren jeweils zugehörigen Energiesymbolen (Rot: Triquetra, Blau: Valknut, Grün: Scheibekreuz, Pink: Triskele).

Der Kartensatz jeder Spielfarbe besteht aus 4 Mythologischen Orten, 8 Runensteinkarten sowie 9 Machtkarten. Dazu gibt es jeweils 1 zugehörigen Runenstein.

Die übrigen Spielkarten setzen sich aus 26 Aktionskarten (gelb) zusammen.



## AKTIONSKARTEN

Aktionskarten sind nicht an bestimmte Spielfarben gebunden. Sie werden direkt von der Hand gespielt und, nachdem sie abgehandelt wurden, offen auf dem Walhall-Stapel abgelegt. Um eine Aktionskarte auszuspielen zu dürfen, müssen die angegebenen (Vario-)Runenstein-Energieeinheiten bezahlt werden. Dabei müssen die Energieeinheiten der vier Spielfarben immer mit der angegebenen Energieart bezahlt werden, während Vario-Energien mit jeder beliebigen Energieart bezahlt werden dürfen.



## MACHTKARTEN (Ausbaukarten)

In der Mitte der Karte befindet sich der Kampfwert (Bsp.: Odin, Spielfarbe pink, Kampfwert 7). Rechts und links daneben befinden sich bei manchen Karten Siegpunkte. Sie zählen, sobald sich die Karte in der Auslage befindet (Odin: 2 Siegpunkte).

Darunter sind Energieeinheiten angegeben, die eingesetzt werden müssen, um die Karte auszuspielen zu können (Odin: Energiekosten: 4x pinke Energie).



Beispiel: „Adler“ wird durch das Bezahlen von 2 Triskele-Energieeinheiten (pink) und einer Vario-Energieeinheit (wahlweise rot, blau, grün oder pink) ausgebaut oder für einen Angriff aktiviert.

Im unteren Teil der Karte stehen die besonderen Fähigkeiten der Karte (*Bsp.: höhere Anzahl an Handkarten, zusätzliche Energieeinheiten pro Runde*), die solange gelten, wie diese im Spiel ausliegt.

Müssen bestimmte Bedingungen an dem betreffenden Mythologischen Ort erfüllt sein, bevor die Karte dort ausgebaut werden kann, so steht dies ebenfalls hier (z. B. Bedingung: 3 Triskele-Runensteinkarten).

Im *kursivgedruckten* Text darunter stehen spannende Hintergrundinformationen.

## MYTHOLOGISCHE ORTE (Zentralkarten)

Die Basis der Auslage jedes Spielers bilden die Mythologischen Orte. An diesen Karten können bis zu 4 Runenstein- oder Machtkarten der selben Farbe angelegt werden. Bei einem Spiel mit zwei Spielern darf jeder Spieler maximal 3 Mythologische Orte gleichzeitig ausliegen haben. Bei einem Spiel mit 3–4 Spielern jeweils nur 2. Ein Mythologischer Ort zählt als 1 Siegpunkt sowie 1 zusätzlichen Siegpunkt wenn die darauf angegebene Karte daran ausliegt.



## RUNENSTEINKARTEN (Ausbaukarten)

Für das Ausspielen von Macht- und Aktionskarten sowie den Angriff auf Gegner wird Energie benötigt.

Die Runensteinkarten dienen der Verwaltung der Energieeinheiten. Sie werden an einen farblich passenden Mythologischen Ort angelegt. Jede ausliegende Runensteinkarte erhält pro Runde 1 zusätzliche Energieeinheit. Eine ausliegende Runensteinkarte zählt als 1 Siegpunkt.



## RUNENSTEINE

Zu jeder Sorte Runensteinkarten gehört ein Runenstein. Diesen erhält, wer die meisten Runensteinkarten dieser Sorte ausliegen hat. Bei Gleichstand wird der betreffende Runenstein in die Tischmitte gelegt.

Ein Runenstein zählt als 1 Siegpunkt.

*Beispiel: Spieler 1 hat drei Triquetra-Runensteinkarten (rot) in seiner Auslage. Spieler 2 hat nur eine. Der Triquetra-Runenstein wandert zu Spieler 1 und zählt als 1 Siegpunkt für ihn. In den folgenden Runden spielt Spieler 2 zwei weitere Triquetra-Runensteinkarten, sodass er ebenfalls drei Triquetra-Runensteinkarten in seiner Auslage hat. Sofort wandert der Triquetra-Runenstein zurück in die Mitte und zählt nicht mehr als Siegpunkt für Spieler 1. In der nächsten Runde spielt Spieler 2 eine weitere Triquetra-Runesteinkarte und hat somit vier. Der Triquetra-Runenstein wandert in die Auslage von Spieler 2 und zählt nun als 1 Siegpunkt für ihn.*



# BEISPIEL DER AUSLAGE EINES SPIELERS:



Siegpunkte in der Auslage des Spielers:

$$\text{Ort 1: Asgard} + \text{Ort 2: Nótún} + \text{Siegesstapel} = \text{Siegpunkte}$$

$$3 + 2 + 0 = 5$$

## SPIELVORBEREITUNG

Die 16 Mythologischen Orte werden gemischt und jeweils 1 davon verdeckt im Uhrzeigersinn an die Spieler verteilt. Die übrigen Mythologischen Orte werden verdeckt auf 4 möglichst gleich große Stapel aufgeteilt. Nun werden die 32 Runensteinkarten gemischt und jeweils 2 im Uhrzeigersinn an die Spieler verteilt, sodass nun jeder Spieler 3 Karten verdeckt vor sich liegen hat. Die übrigen Runensteinkarten sowie alle Macht- und Aktionskarten werden nacheinander gemischt und dann so gleichmäßig wie möglich auf die zuvor gebildeten 4 Stapel verteilt, sodass jeder Stapel die möglichst gleiche Kartenzusammensetzung hat. Jeder der Stapel wird nun noch ein Mal gemischt und dann als Gemeinschaftskartenstapel in der Mitte des Tisches bereitgelegt. Daneben wird ein Platz für den Walhall-Stapel festgelegt, auf dem ausgespielte und entsorgte Karten abgelegt werden. Außerdem werden die Runensteine für alle gut erreichbar auf dem Tisch platziert.

# SPIELABLAUF

Die Spieler beginnen damit ihren ersten Mythologischen Ort offen auszuspielen. Anschließend nimmt sich jeder Spieler der Reihe nach einen der vier Stapel in der Tischmitte, wählt daraus 3 weitere Handkarten (ohne die Kartenreihenfolge des übrigen Stapels zu ändern) und legt diesen dann zurück. Nun hat jeder Spieler 5 Karten auf der Hand und einen Mythologischen Ort vor sich ausliegen. Es ist nicht erlaubt mehr als 5 Handkarten zu haben, dieses Handkartenlimit kann jedoch durch bestimmte Kartenfähigkeiten erhöht werden.

Das Spiel wird rundenweise im Uhrzeigersinn gespielt. Jeder Spielzug besteht aus 4 Phasen:

1. Energiephase
2. Ausbauphase
3. Aktions- & Kampfphase
4. Karten nachziehen

## 1. Energiephase

---

(In der ersten Runde entfällt diese Phase)

Jede bereits ausliegende Runensteinkarte erhält eine Energieeinheit dazu. Dazu wird die Runensteinkarte auf den nächsthöheren Wert gedreht. Es gilt jeweils der Energiewert, der auf den Spieler zeigt. Zeigt eine Runensteinkarte bereits den maximalen Energiewert von 3, so kann sie keine weitere Energie aufnehmen und bleibt auf 3. Wird eine Energieeinheit bezahlt (z. B. für das Ausspielen einer Machtkarte), muss die betreffende Runensteinkarte dazu auf den nächstniedrigeren Wert gedreht werden.

### **ACHTUNG: Überladung!**

---

Sind zu Beginn der Energiephase alle Runensteinkarten eines Mythologischen Ortes bereits auf den Wert 3 gedreht, kann keine weitere Energie an dem betreffenden Ort aufgenommen werden. In diesem Fall muss 1 Runensteinkarte des Ortes vom Energiewert 3 zurück auf den Wert 0 gedreht werden.

## 2. Ausbauphase

---

Pro Runde darf entweder 1 Mythologischer Ort oder 1 Runensteinkarte ausgespielt werden. Das Ausspielen kostet keine Energie. Runensteinkarten können nur an Mythologischen Orten derselben Spielfarbe angelegt werden. Neu ausgelegte Runensteinkarten sind immer mit 1 Energieeinheit aufgeladen.

Ein Spieler kann so viele Machtkarten ausspielen, wie freie Ausbauplätze an Mythologischen Orten zur Verfügung stehen. Um eine Machtkarte an einen farblich passenden Mythologischen Ort anlegen zu dürfen, muss der Spieler die auf der Karte angegebenen Bedingungen erfüllen und deren Energiekosten bezahlen.

Ein Mal pro Runde kann man eine bereits ausliegende Karte aus dem Spielbereich entfernen und auf dem Walhall-Stapel ablegen. *Ausnahme: Mythologische Orte werden unter einen beliebigen Gemeinschaftskartenstapel gelegt.*

Ausliegende Machtkarten schützen alle an ihrem Mythologischen Ort anliegenden Runensteinkarten vor Angriffen gegnerischer Machtkarten, bis sie besiegt oder aus dem Spiel genommen werden.

Neu ausgelegte Machtkarten können erst in der folgenden Runde angreifen, sie können sich jedoch schon in der laufenden Runde gegen Angriffe verteidigen.

### 3. Aktions- & Kampfphase

---

Sobald die Ausbauphase beendet ist, können Aktionskarten von der Hand ausgespielt und Angriffe ausgeführt werden.

Machtkarten mit dem Zusatz „Direktangriff von der Hand möglich“ können wahlweise in der Ausbauphase in der Auslage platziert werden oder jetzt zum Direktangriff genutzt werden. Angreifen kann man nur ausliegende Machtkarten oder ungeschützte Runensteinkarten des Gegners. Als „ungeschützt“ gelten alle ausliegenden Runensteinkarten an einem Mythologischen Ort ohne Machtkarten, der nicht durch die Sonderregel einer Machtkarte geschützt ist.

Um eine Aktionskarte auszuspielen wird zunächst der benötigte Energiewert bezahlt und anschließend die auf der Karte vermerkte Aktion ausgeführt.

Die Ruhe vor dem Sturm: Ein Spieler kann erst angegriffen werden, sobald er über mehr als 5 Sjepunkte verfügt.

#### Gegner Angreifen

---

Der Einsatz einer Aktionskarte gegen die Handkarten oder Auslage eines anderen Spielers gilt als Angriff.

Karten der gleichen Spielfarbe können sich nie gegenseitig angreifen. Einzelne Angriffe und Aktionen können gegen jeden beliebigen Spieler eingesetzt werden.

Für einen Angriff mit einer ausliegenden Machtkarte ist erneut der auf der Karte angegebene Energiewert zu zahlen. Danach bestimmt der Spieler den Mitspieler, den er angreifen möchte und das direkte Angriffsziel (z. B. eine ausliegende Machtkarte oder eine ungeschützte Runensteinkarte). Es können beliebig viele Angriffe ausgeführt werden, solange die dafür notwendigen Energiekosten gezahlt werden können. Achtung: Jede Karte kann nur ein Mal pro Runde angreifen!



#### Verteidigen

---

Hat der verteidigende Spieler eine Schutzkarte auf der Hand, so kann er diese nun zum Abwehren eines Angriffs einsetzen. Dafür muss er die angegebenen Energiekosten zahlen. Der Verteidiger darf seine Handkarten erst am Ende seiner nächsten Runde wieder auffüllen.

Das Verteidigen mit ausliegenden Machtkarten kostet keine Energie.

## Das Kampfergebnis bestimmen

Der Spieler mit dem höheren Kampfwert auf seiner Machtkarte gewinnt den Kampf. Er darf die besiegte Karte auf seinen Siegstapel legen, sofern einer oder mehrere Siegpunkte auf ihr verzeichnet sind. Andernfalls wird sie auf den Walhall-Stapel gelegt. Die siegreiche Karte erhält nach dem Angriff wieder ihren vollen Kampfwert.

Überzählige Kampfwertpunkte können nicht auf Karten, die nicht Teil des Kampfes sind, übertragen werden.

*Beispiel: Der Riese Ägir (Kampfwert: 5) greift Ratatösk (Kampfwert: 4) an. Ratatösk erleidet 5 Schaden, wird somit besiegt und auf den Walhall-Stapel gelegt. Ägir bleibt an seinem Platz liegen und hat nun wieder seinen vollen Kampfwert, er darf in der aktuellen Runde aber nicht noch einmal angreifen.*

Bei einem Gleichstand nimmt jeder Spieler seine Machtkarte zurück auf die Hand. Das gilt auch für Runensteinkarten.

Bei einer Runensteinkarte entspricht der Kampfwert der Anzahl ihrer derzeitigen Energieeinheiten. Runensteinkarten können nicht angreifen.

Wichtig: Bei der Berechnung des Kampfergebnisses auf die Sonderregeln der beteiligten Karten achten!

## Zu viele Handkarten

Sollte ein Spieler, unabhängig davon ob er gerade aktiv an der Reihe ist oder nur an einem Duell als Verteidiger beteiligt war, mehr als die erlaubte Anzahl an Handkarten besitzen, so muss der Spieler die überzähligen Karten sofort auf den Walhall-Stapel legen. Welche Karte abgelegt wird, bestimmt jeder Spieler selbst.

## Kämpfe mit mehr als einem Angreifer – Kombiangriff

Ein Spieler kann auch mit mehreren Machtkarten gleichzeitig eine einzelne Machtkarte angreifen (er zahlt die Kosten für alle angreifenden Karten vorab). Die Reihenfolge der angreifenden Karten wird vom angreifenden Spieler festgelegt. Der von mehreren zusammen angreifenden Karten zugefügte Schaden bleibt bestehen, bis der Angriff abgeschlossen ist.



Eine angegriffene Karte verteidigt sich nacheinander gegen die angreifenden Karten, mit ihrem jeweils übrigen Kampfwert.

*Beispiel: Ratatösk (Kampfwert: 4) und Grani (3) greifen Tyr (6) an. Die Ergebnisse werden einzeln bestimmt. Grani greift Tyr zuerst an und unterliegt 3 gegen 6. Das Ergebnis: Tyr erleidet 3 Schadenspunkte und Grani wird auf den Walhall-Stapel gelegt. Dann folgt der zweite Teil des Angriffs. Ratatösk fügt Tyr weitere 4 Schadenspunkte zu, Tyr verteidigt sich lediglich mit 3 Schadenspunkten. Ratatösk ist Steger des Kampfes und hat nach Ende des Kampfes wieder seinen vollen Stärkewert. Die Tyr-Karte kommt auf den Siegstapel des angreifenden Spielers.*

#### 4. Karten nachziehen

---

Am Ende seiner Runde füllt der Spieler seine Handkarten durch Nachziehen von beliebigen Gemeinschaftskartenstapeln wieder auf die erlaubte Anzahl auf.

Hat der Spieler in seiner Runde keine Handkarte ausgespielt, darf er am Ende seiner Runde 1 Karte von einem der Gemeinschaftskartenstapel ziehen, muss dafür aber anschließend verdeckt eine seiner Handkarten unter denselben Stapel legen.

**Vision:** Am Ende jeder seiner Runden kann der Spieler ein Mal 3 gleichfarbige Energieeinheiten bezahlen, um mit seinen seherischen Fähigkeiten gezielt nach einer Karte zu suchen. Dazu nimmt er sich einen der Stapel, sucht sich eine Karte heraus (ohne die übrige Reihenfolge zu ändern) und nimmt sie auf die Hand. Auch hier muss die maximale Anzahl an Handkarten beachtet werden.

### SPIELLENDE & BESTIMMEN DES SIEGERS

Das Spiel endet, sobald ein Spieler insgesamt 14 Siegpunkte erspielt hat. Es zählen alle Siegpunkte in der eigenen Auslage und auf den Karten des persönlichen Siegstapels. Zudem gibt es 1 Siegpunkt für jeden Runenstein. Siegpunkte nicht ausgespielter Handkarten zählen nicht zu diesem Ergebnis.

### SPIELVARIANTEN

Um die Spiellänge zu variieren, kann im Voraus eine andere Siegpunktzahl als Spielendebedingung festgelegt werden. Empfohlen für das Spiel zu zweit sind: 14–18 Siegpunkte, für das Spiel zu dritt oder viert: 12–16 Siegpunkte.

**Schnelles Spiel:** Es kann auch eine Rundenanzahl festgelegt werden, nach denen der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt.

FÜR SPIELETIPPS, FAQ UND WEITERE INFOS  
BESUCHT UNS AUF: [www.maradaskartenspiel.de](http://www.maradaskartenspiel.de)

### CREDITS

**Autor:** Fabian Dittmann

**Illustration:** Adriaan Prent

**Spielgestaltung:** Fabian Dittmann

**Beratung:** Tommy Krappweis,  
Norman Cöster

**Redaktion:** Sophia Kleinbongard

**Produktionsmanagement:** Heiko Eller

**Unter Mitarbeit von:** Fiona Carey, Jasmin Ickes, Anna Karnitz, Thomas Kramer, Sabine Machaczek, Ralf Siedek

**Vielen Dank:** Allen Testspielern und Helfern für ihre wertvollen Anregungen und Tipps.