

RUNE STONES

Autor: Rüdiger Dorn, gra dla 2 - 4 graczy od 12 lat

ELEMENTY GRY

Elementy wspólne dla wszystkich graczy:

- 1 plansza



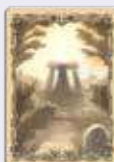
- 68 kart stworów



60 kart w kolorach niebieskim, żółtym, zielonym lub czerwonym (numerowanych od 11 do 70)



8 białych kart smoków (numerowanych od 71 do 78)



Rewersy

- 28 artefaktów



po 7 niebieskich, żółtych, zielonych i czerwonych



rewersy

- 8 artefaktów-jokerów

Mogą zastępować kolorowe artefakty



- 20 minerałów



- 24 kamienie runiczne



Po 3: „magiczne punkty”, „limit ręki”, „wymiana”, „klejnot-joker”, „plus”, „podwójna akcja kostki”, „dodatkowe punkty mocy” i „użyj trzech kart”

- 60 klejnotów



po 15 niebieskich, żółtych, zielonych i czerwonych

- 15 białych klejnotów-jokerów

białe klejnoty mogą zastępować klejnoty innych kolorów



15 białych

- 1 znacznik pierwszego gracza



- 1 kostka

Przed pierwszą rozgrywką należy nakleić na ścianki kostki nalepki



- 1 tron

Przed rozgrywką należy zmontować tron



- 1 instrukcja

Elementy gry przydzielane przed rozgrywką każdemu graczowi (w kolorach czterech druidów-graczy: brązowym, szarym, beżowym i czarnym):

- 1 planszeczka gracza

- 1 karta pomocy



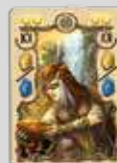
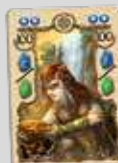
Awers



Rewers



- 8 kart druidów – (o numerach od 100 do 107)



- 1 znacznik punktacji

Przed pierwszą grą należy nakleić po obu stronach znaczników nalepki w kolorach zgodnych z kolorami znaczników.



CEL GRY

Nadszedł czas, by znaleźć najpotężniejszego druida, godnego zasiąść na tronie!

Gracze wcielają się w role druidów, którzy muszą udowodnić swoje umiejętności władania kamieniami runicznymi. Używają magii, by przywołać stwory, po czym korzystają z ich zdolności, aby pozyskać klejnoty. Klejnoty trafiają do utalentowanych krasnoludów, potrafiących wykuć z nich artefakty.

Gdy kolekcja artefaktów urośnie, można ją wymienić na kamienie runiczne. Każdy kamień runiczny daje druidowi specjalne zdolności i przynosi punkty mocy. Zdolności ułatwiają pozyskiwanie kolejnych klejnotów i artefaktów, a punkty mocy przybliżają do upragnionego tronu. Druid, który na zakończenie gry ma najwięcej punktów mocy, zasiada na tronie i zostaje zwycięzcą gry.

PRZYGOTOWANIE GRY

1.) Połóżcie **planszę** na środku pola gry.

2.) Połóżcie **wszystkie klejnoty** (łącznie z **białymi**) oraz wszystkie **minerały** na środku planszy, tworząc wspólny magazyn. **Kostkę** połóżcie obok planszy. **Tron** ustawcie na polu 65 toru punktacji.

3.) Posortujcie **kamienie runiczne** według rodzajów. Każdy rodzaj kamieni należy położyć na innym polu. Liczba używanych w grze kamieni każdego rodzaju jest o jeden mniejsza od liczby graczy (jak w tabelce).

Liczba graczy	2	3	4
Liczba kamieni runicznych na jednym polu	1	2	3

4.) Ustawcie **białe artefakty** jeden na drugim na polu białej kuźni.

5.) Potasujcie kolorowe **artefakty** i ustawcie je obrazkami do dołu obok planszy. Następnie wybierzcie losowo pięć artefaktów i połóżcie je obrazkami do góry na polach pięciu kuźni.



6.) Każdy gracz otrzymuje **planszетkę**, **kartę pomocy**, jeden zestaw **kart druida** oraz jeden **znacznik punktacji** w wybranym kolorze. Dodatkowo każdy gracz bierze ze wspólnego magazynu **po jednym klejnocie** każdego koloru, łącznie z **białym**.

Każdy gracz

- kładzie przed sobą planszетkę i kartę pomocy
- tasuje swoje karty druida, tworzy z nich talię i kładzie ją po lewej stronie planszетki, obrazkami do dołu

• z wierzchu talii 4 karty, tworzą jego startową rękę. Wszyscy gracze ustawiają swoje znaczniki na polach startowych.

7.) Potasujcie wszystkie **karty stworów** i połączcie utworzoną z nich talię ogólną obrazkami do dołu na odpowiednim polu w narożniku planszy. 6 wierzchnich kart z talii wyklada się obrazkami do góry na odpowiednich polach na brzegu planszy.

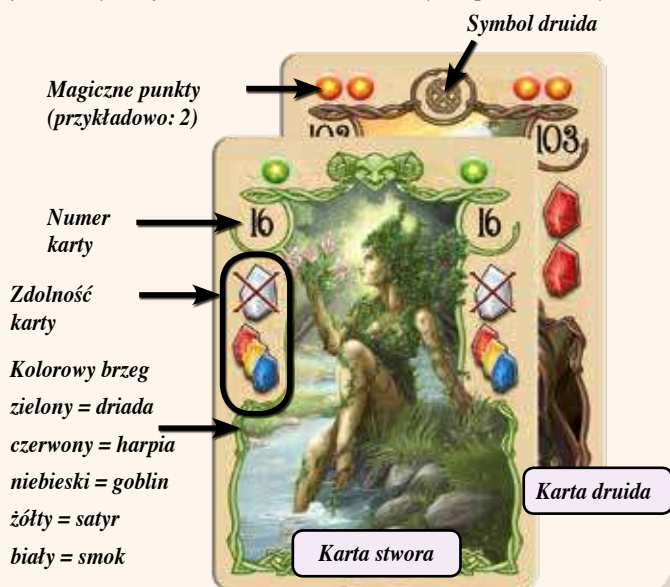
Wyjątek: Jeżeli wśród sześciu układanych kart trafi się karta ze smokiem, odłóżcie ją na bok i uzupełnijcie pole kolejną kartą z talii. Następnie wtasujcie kartę smoka do talii.

8.) Wylosujcie gracza rozpoczynającego i dajcie mu **znacznik pierwszego gracza**.



KARTY STWORÓW I DRUIDÓW

Są dwa rodzaje kart: karty druidów i karty stworów. Gracze zaczynają rozgrywkę z kartami druidów i dopiero w trakcie gry „przywołują stwory” czyli pozyskują karty stworów. Zagranie karty pozwala na wykorzystanie jej zdolności. Może to być prawo wzięcia karty, klejnotu albo minerału, zdobycie punktu mocy itd.



PRZEBIEG GRY

Gra składa się z kolejnych rund. Gracz startowy zaczyna każdą rundę, wszyscy pozostali wykonują ruchy w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara. Gracz, na którego przypada kolejka, wybiera jedną z trzech akcji:

1. PRZYWOŁANIE STWORÓW



lub

2. UŻYCIĘ ZDOŁNOŚCI KART



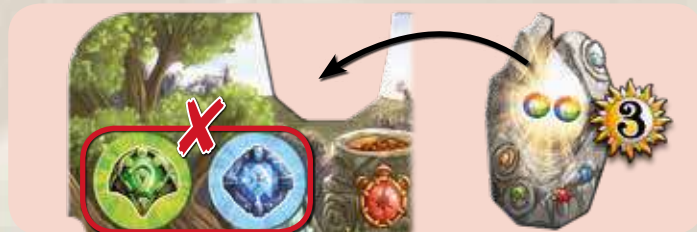
lub

3. WYKUCIE ARTEFAKTÓW



Po wykonaniu akcji gracz może

wymienić artefakty za co otrzymuje punkty mocy i jeden kamień runiczny.



Następnie gracz **uzupełnia rękę** do czterech kart, dociągając brakujące ze swojej talii.

Do gry przystępuje następny gracz.

Rozgrywka trwa do chwili, gdy jeden z graczy zdobędzie **65** lub więcej punktów. Kończy się wtedy rozpoczęta rundę i gracze przeprowadzają **kończącą punktację**.

SZCZEGÓŁOWY OPIS TURY GRACZA

Gracz wybiera jedną z trzech możliwych akcji: **1. PRZYWOŁANIE STWORÓW** lub **2. UŻYCIĘ ZDOŁNOŚCI KART** lub **3. WYKUCIE ARTEFAKTÓW**

1. PRZYWOŁANIE STWORÓW

Gracz wykorzystuje magiczne punkty, umieszczone na kartach, które wyklada z ręki, aby przywołać stwory czyli pozyskać karty, leżące na sześciu polach na planszy.

Liczba punktów, potrzebna do pozyskania karty, zależy od pozycji karty i jest określona przez liczbę kropek, namalowanych obok pola, na którym leży karta.

Gracz może w jednym ruchu użyć dowolnej liczby kart z magicznymi punktami **jednego koloru** oraz ewentualnie kart z punktami wielokolorowymi. Zsumowane magiczne punkty pozwalają na wzięcie tylu kart, ile gracz jest w stanie nimi opłacić.

Pozyskane karty oraz karty wykorzystane do przywołania stworów gracz odkłada obrazkami do góry na swój stos kart zagranych, po prawej stronie planszетки. Jeżeli na kartach było więcej magicznych punktów, niż potrzebował do pozyskania kart, niewykorzystane punkty przepadają.

Wielokolorowe magiczne punkty z białych kart smoków oraz z kart druidów (numer 107), mogą być używane wraz z punktami dowolnego koloru.

Uwaga: kolory przywoływanych stworów nie muszą być zgodne z kolorami magicznych punktów użytych do pozyskania kart.

Następnie należy przesunąć pozostałe na planszy karty w prawo (w kierunku mniejszej liczby kropek), nie pozostawiając między nimi wolnych pól, a na opróżnione pola wyłożyć kolejne karty z talii ogólnej. Jeżeli ogólna talia wyczerpie się, należy przetasować wspólny stos kart odrzuconych i utworzyć z niego nową talię.

Uwaga: W rzadkim przypadku, gdy kart w talii i na stosie kart odrzuconych zabraknie, pola na planszy uzupełnia się kartami dopiero wtedy, gdy gracz odrzuci jakieś karty.



Przykład: Ta karta kosztuje 3 magiczne punkty.



Przykład: Gracz ma do dyspozycji 3 magiczne punkty. Decyduje się na wzięcie niebieskiej karty za 2 punkty i zielonej za 1 punkt. Kładzie obie pozyskane karty wraz z trzema użytymi do zakupu na swój stos kart zagranych.



2. UŻYCIĘ ZDOŁNOŚCI KART

Gracz wybiera dwie karty z ręki i kładzie je na stole przed sobą. Nie można zagrać jednej karty.

Gracz może użyć zdolności kart w dowolnej kolejności. Jeżeli nie chce lub nie może użyć jakiejś zdolności, zdolność w tym ruchu nie zostaje wykorzystana.

Uwaga: Jeżeli gracz ma tylko jedną kartę, może wykonać tylko akcję „Przywołanie stworów” albo „Wykucie artefaktów”.



Przykład: Gracz najpierw wykorzystuje zdolność niebieskiej karty – odkłada do wspólnego magazynu jeden niebieski klejnot i bierze dwa białe. Następnie, wykorzystując zdolność zielonej karty, wymienia we wspólnym magazynie biały klejnot na czerwony, żółty i niebieski.

Numer karty określa, co się z nią dzieje po zagraniu, czyli użyciu zdolności:

Karta z wyższym numerem:

Jeżeli jest to karta stwora, gracz odkłada ją na **wspólny stos kart odrzuconych**. Jeżeli jest to karta druida (tzn. jedna z kart startowych gracza), wypada z gry i jest odkładana do pudełka.

Karta z niższym numerem

Niezależnie od tego, czy jest to karta stwora czy druida, gracz odkłada ją na **swoj stos kart zagranych**.



Przykład: Niebieska karta stwora (21) ma wyższy numer i jest odkładana na wspólny stos kart odrzuconych. Zielona karta (16) ma niższy numer i gracz kładzie ją na swój stos kart zagranych.

SĄ 3 RODZAJE ZDOLNOŚCI:

1) Podstawowe zdolności: Gracz korzysta ze zdolności (jednej lub dwóch) według tego, co jest na karcie:



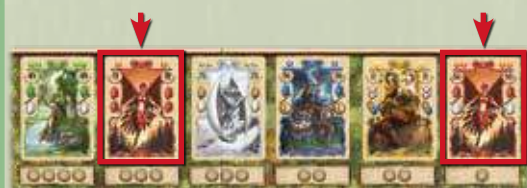
Klejnót – Gracz bierze ze wspólnego magazynu klejnót we wskazanym kolorze, o ile klejnót jest dostępny



Dowolny klejnót – Gracz bierze ze wspólnego magazynu klejnót w wybranym kolorze (z wyjątkiem białego), o ile klejnót jest dostępny



Karta – Gracz bierze z planszy jedną kartę wskazanego koloru (o ile taka jest na planszy) i kładzie ją na swój stos kart zagranych.



Przykład: Gracz może wziąć z planszy i odłożyć na swój stos kart zagranych jedną z dwóch czerwonych kart.



Dowolna karta – gracz bierze i odkłada na swój stos kart zagranych jedną dowolnie wybraną kartę spośród leżących na planszy.



Przykład: Gracz może wziąć z planszy i odłożyć na swój stos kart zagranych jedną dowolnie wybraną kartę.



Biały klejnót – Gracz bierze ze wspólnego magazynu jeden biały klejnót, o ile jest dostępny.



Kostka – Gracz rzuca kostką i otrzymuje korzyść, zależną od wyniku rzutu:



Dowolny klejnót – Gracz bierze ze wspólnego magazynu klejnót w wybranym kolorze (z wyjątkiem białego), o ile klejnót jest dostępny



Wymiana Gracz może wymienić we wspólnym magazynie jeden żółty, czerwony, niebieski albo zielony klejnót na jeden biały, o ile jest dostępny.



1 lub 2 punkty Gracz natychmiast otrzymuje 1 lub 2 punkty mocy (przesuwa znacznik na torze punktacji)



Minerał Gracz bierze ze wspólnego magazynu jeden minerał.



Karta Gracz bierze wierzchnią kartę z talii ogólnej (o ile są w niej karty) i kładzie na swój stos kart zagranych.

2) Zdolności opcjonalne: Gracz musi wybrać jedną z dwóch zdolności przedstawionych na karcie.



Przykład: Gracz bierze ze wspólnego magazynu jeden niebieski lub jeden czerwony klejnót.

3) Wymiana: Gracz oddaje do wspólnego magazynu klejnót (klejnoty) i dostaje za to klejnoty lub punkty mocy. Na obrazku pokazane jest użycie zdolności karty numer 60 – wymiana dwóch czerwonych klejnotów na 3 punkty mocy, o które znacznik gracza przesuwany jest na torze punktacji.



3. WYKUCIE ARTEFAKTÓW

Gracz może w jednej kolejce wykuć **maksymalnie dwa artefakty w dwóch różnych kuźniach**.

Aby wykuć artefakt, gracz musi zapłacić podaną przy kuźni liczbę klejnotów w kolorze artefaktu.

Aby wykuć biały artefakt, gracz musi zapłacić **4 klejnoty w dowolnych kolorach**. **Uwaga:** w jednej kolejce gracz może wykuć najwyżej jeden biały artefakt.

Klejnoty wykorzystane do zapłaty za wykucie artefaktów trafiają do wspólnego magazynu, a wykute artefakty gracz umieszcza na polach odpowiednich kolorów na swojej planszeczce. Jeżeli oba pola danego koloru są zajęte, gracz nie może wykuć artefaktu w tym kolorze. Umieszczonego na danym polu artefaktu nie można przesuwać na inne pole planszeczki.

Biały artefakt może być umieszczony albo na białym polu albo na dowolnym innym.

Płacąc za wykuvanie artefaktów można zastąpić kolorowy klejnot białym.

Zamiast klejnotami, gracz może zapłacić za wykucie artefaktów trzema minerałami. Nie ma znaczenia, w której kuźni wykuvany jest artefakt – opłata zawsze wynosi trzy minerały.

Zasady wykuvania:

W jednej turze można wykuć maksymalnie dwa artefakty.

Gracz, płacący za wykucie artefaktu minerałami, nie otrzymuje premii podanej przy kuźni.



Przykład: Gracz wykuv dwa artefakty. Za pierwszy płaci dwoma żółtymi i jednym białym klejnotem. Natychmiast otrzymuje jeden minerał, a artefakt umieszcza w dolnym rzędzie swojej planszeczki (w górnym rzędzie jest już żółty artefakt). Następnie gracz wykuv biały artefakt, płacąc dwoma zielonymi, jednym niebieskim i jednym białym klejnotem. Biały artefakt umieszcza na czerwonym polu górnego rzędu.



Przykład: Gracz oddaje do wspólnego magazynu trzy minerały i wykuv biały artefakt.

Trzy kuźnie dają natychmiastową premię za wykucie artefaktu:

Uwaga: Gracz nie otrzymuje premii, gdy za wykucie płaci minerałami.



Rzut kostką – Gracz rzuca kostką i w zależności od tego, jaka ścianka wypadnie, otrzymuje odpowiednią korzyść (patrz str. 5).

Minerał – Gracz bierze ze wspólnego magazynu jeden minerał.

3 punkty mocy – Gracz otrzymuje 3 punkty mocy (przesuwa znacznik na torze punktacji)

Uwaga: Otrzymana premia może być użyta do wykucia drugiego artefaktu.

Gdy gracz zakończy akcję wykuvania, opróżnione pola kuźni zapełnia się artefaktami z magazynu artefaktów obok planszy. Jeżeli artefakty w magazynie skończą się, należy przetasować artefakty odrzucone przez graczy i stworzyć z nich nowy magazyn artefaktów.

Uwaga: W rzadkim przypadku, gdy zabraknie białych artefaktów, nie można ich zastąpić innymi. Gracze nie mogą wykuv białych artefaktów, jeżeli nie ma ich w kuźni.



Po zakończeniu czynności związanych z wybraną akcją, gracz ma możliwość **wymiany zgromadzonych artefaktów na punkty mocy** i jeden **kamień runiczny**.

Wymiana artefaktów

Gracz może zdecydować, czy chce z któregoś rzędu, zawierającego przynajmniej 2 artefakty, odrzucić wszystkie artefakty i zdobyć punkty mocy oraz jeden kamień runiczny, czy też chce zostawić artefakty na później. Jeżeli zdecyduje się na odrzucenie artefaktów, otrzymuje punkty mocy o wartości podanej w tabelce:

Liczba artefaktów w rzędzie	2	3	4	5
Liczba punktów mocy	3	6	10	15

Dodatkowo gracz bierze jeden z kamieni runicznych, dostępnych na planszy i umieszcza go w jednej z czterech wnęk na górze swojej planszeczki. Każdy kamień runiczny daje graczowi dodatkową zdolność, z której może korzystać do końca gry. Jeżeli gracz ma już 4 kamienie runiczne, za odrzucenie artefaktów dostaje tylko punkty mocy. Gracz nie może mieć dwóch takich samych kamieni runicznych.

Na stronie 8 opisane są specjalne zdolności, związane z poszczególnymi kamieniami runicznymi.

Odrzucone artefakty odkłada się obrazkami do góry obok planszy. Nie dotyczy to białych artefaktów, które natychmiast wracają na stos obok białej kuźni.

Uzupełnienie ręki

Na koniec swojej tury gracz uzupełnia liczbę kart w ręce do 4, dobierając ze swojej talii. Jeżeli talia wyczerpie się, gracz tasuje swój stos kart zagranych i robi z niego nową talię.

Uwaga: Jeżeli gracz ma łącznie mniej niż 4 karty, bierze do ręki wszystkie, jakie ma.



Przykład: Gracz odrzuca dwa artefakty z dolnego rzędu i otrzymuje 3 punkty mocy oraz dowolnie wybrany kamień runiczny. Umieszcza go we wnęcie swojej planszeczki.



Przykład: Gracz bierze z talii dwie karty, aby uzupełnić swoją rękę do czterech kart.

Do gry przystępuje następny gracz w kolejności zegarowej.

ZAKOŃCZENIE GRY I KOŃCOWĄ PUNKTACJA

Gra kończy się po rundzie, w której jeden z graczy osiągnął lub przekroczył 65 punktów (wszyscy gracze muszą mieć tyle samo tur). Gra kończy się i następuje końcowa punktacja. Gracze zdobywają punkty według następujących zasad:

- **1 punkt mocy** za każde **3 klejnoty** (kolorowe albo **białe**) i/lub **minerały**
- **Za artefakty** w obu rzędach:

Liczba artefaktów w rzędzie	2	3	4	5
Liczba punktów mocy	3	6	10	15

Gracz z **największą liczbą punktów mocy** zostaje zwycięzcą i zajmuje tron druidów! W przypadku równej liczby punktów może być więcej zwycięzców.



Przykład: Czarny gracz zdobywa 4 punkty mocy – 3 za artefakty i 1 za klejnoty. Beżowy gracz zdobywa 7 punktów – 6 za artefakty i 1 za klejnoty i minerały. Beżowy gracz wyprzedza czarnego i zostaje zwycięzcą.

SPECJALNE ZDOŁNOŚCI KAMIENI RUNICZNYCH



Magiczne punkty

Przy wykonywaniu akcji

1. PRZYWOŁYWANIE STWORÓW,

gracz ma do dyspozycji dodatkowo 2 magiczne punkty. Dodaje je do punktów na kartach, które gracz zagrywa w celu przywołania stworów.

Nawet gdy nie zagra żadnej karty, może użyć tych punktów do przywołania stwora.



Limit ręki

Maksymalna liczba kart w ręce gracza zostaje zwiększona do 6. Uzupełniając karty w ręce gracz dobiera tyle, aby mieć w ręku 6 zamiast 4.



Wymiana

Raz na turę gracz może:

- Wymienić **jeden** z posiadanych **klejnotów** na **jeden minerał** ze wspólnego magazynu albo
- Wymienić **jeden minerał** na **jeden klejnot** ze wspólnego magazynu, z wyjątkiem białego klejnotu.



Klejnot-joker

Aby aktywować zdolność tego kamienia, gracz kładzie na nim jeden dowolnie wybrany klejnot (poza białym) ze wspólnego magazynu. Decyzja o tym, kiedy to zrobić, należy do gracza. Raz umieszczony na kamieniu klejnot pozostaje tam do końca gry. Od chwili umieszczenia na kamieniu klejnotu, wszystkie klejnoty tego koloru stają się (podobnie jak białe klejnoty) jokerami, tzn. mogą zastępować klejnoty innych kolorów.

Uwaga: Klejnotu leżącego na tym kamieniu nie uwzględnia się podczas końcowej punktacji.



Uwaga: Trzy wymienione powyżej zdolności zaczynają działać natychmiast po zdobyciu odpowiedniego kamienia runicznego.



Plus

Przy wykonywaniu akcji

2. UŻYCIE ZDOŁNOŚCI KART

gracz może używać obu zdolności kart, na których są dwie zdolności do wyboru.



Podwójna akcja kostki

Przy zagrywaniu kart z symbolem kostki podczas akcji

2. UŻYCIE ZDOŁNOŚCI KART

gracz rzuca raz kostką ale otrzymuje podwojoną korzyść z tego rzutu.

Uwaga: Efekt rzutu kostką, stanowiącego premię za wykucie artefaktu, nie jest podwajany.



Dodatkowe punkty mocy

Podczas zagrywania kart, dających punkty mocy podczas akcji **2. UŻYCIE ZDOŁNOŚCI KART**, gracz otrzymuje jeden dodatkowy punkt za każdą taką kartę.

Uwaga: Punkty uzyskiwane za wykucie artefaktów nie są zwiększane.



Użyj 3 kart

Przy wykonywaniu akcji

2. UŻYCIE ZDOŁNOŚCI KART

gracz może zagrać 3 karty zamiast 2 i w dowolnej kolejności użyć ich zdolności. Jeżeli to zrobi, kartę o najniższym numerze umieszcza na stosie kart zagranych, a karty o wyższych numerach są odrzucane albo na wspólny stos kart odrzuconych albo trafiają do pudełka (karty druida).



Przykład: Karta druida (103) wypada z gry, a biała karta (77) trafia na wspólny stos kart odrzuconych. Zielona karta (67) ma najniższy numer, więc gracz kładzie ją na swój stos kart zagranych.

est. 1989

