

RUNE

OPIS GRY

Zbierz energię z kamieni runicznych, aby przywołać Zemilio z innego wymiaru!

Jedynie ten, który zbierze najwięcej many z kamieni runicznych będzie w stanie ukończyć rytuał. Będziecie zagrywać karty aby stworzyć obszary o tym samym kolorze i kontrolować je za pomocą Waszych Mistrzów Run. Gracz, który na koniec gry będzie kontrolować najwięcej many wygrywa grę.

PRZYGOTOWANIE DO GRY

Umieść Kartę Startową na środku stołu. Potasuj Karty Run i umieść je rewersem do góry z boku obszaru gry - to Wasza Talia Dobierania.

Każdy z graczy bierze 3 Mistrzów Run w wybranym przez siebie kolorze oraz dobiera 3 karty z Talii Dobierania.



Losowo ustalcie kto będzie pierwszym graczem.

TURA GRACZA

Gra przebiega w serii tur, rozgrywanych kolejno przez graczy, w ramach których realizuje się dwie akcje. Kolejno są to:

1. Wykładanie karty
2. Dobieranie karty LUB zagranie Mistrza Run.

Gra kończy się w momencie, gdy każdy gracz zagra swojego ostatniego Mistrza Run.

1. WYKŁADANIE KARTY

W tej fazie musisz wyłożyć kartę ze swojej ręki. Każda z kart podzielona jest na 6 sekcji. W każdej z nich znajduje się po jednej Runie. Dokładając kartę musisz ułożyć ją na jednej lub kilku kartach znajdujących się już w obszarze gry. Dokładana karta musi zostać umiejscowiona w taki sposób, aby zasłaniała przynajmniej 1 sekcję z Runą widoczną na karcie lub kartach pod spodem ORAZ aby spełniała przynajmniej jedną z poniższych zasad:

Każda z Run musi być takiego samego koloru jak Runa, którą przykrywa (jeśli przykrywa Runy) LUB



Każda z Run musi być takiego samego koloru jak wszystkie stykające się z nią Runy (NIE na skos) na innych kartach (jeśli styka się z innymi Runami).



Nie możesz całkowicie przykrywać innej karty (zakrywając wszystkie Runy).

Nie możesz przykryć swoją kartą Mistrza Run. Nie możesz łączyć rejonów o tym samym kolorze kontrolowanych przez Mistrza Run przeciwnika.

2. DOBIERANIE KARTY LUB ZAGRANIE MISTRZA

W tej fazie decydujesz, czy chcesz dociągnąć kartę, czy wprowadzić do gry swojego Mistrza Run.

DOBIERANIE KARTY

Aby dobrać kartę, dociągnij wierzchnią kartę z Talii Dobierania do swojej ręki. Jeśli w Talii Dobierania nie ma już żadnej karty, nie możesz już dociągać kolejnych kart i musisz zagrać swojego Mistrza Run.

ZAGRYWANIE MISTRZA RUN

Aby umieścić Mistrza Run, połóż go na Runie, która nie jest jeszcze kontrolowana przez Mistrza Run przeciwnika. Od tego momentu twój Mistrz Run kontroluje tę, jak i wszystkie inne Runy w obszarze. Obszar składa się ze wszystkich połączonych Run tego samego koloru, które stykają się ze sobą w poziomie i/lub pionie.



Uwaga: zagrywając karty w późniejszych turach możesz zmniejszyć bądź powiększyć obszary kontrolowane przez Mistrzów Run. Zarówno swoich jak i zagranych przez przeciwników.

KONIEC GRY

W momencie, w którym gracz umieści swojego ostatniego Mistrza Run, inicjuje on fazę końca gry. Od teraz jego tura jest pomijana, a reszta graczy będzie kontynuować rozgrywkę do czasu, gdy również oni umieszczą wszystkich swoich Mistrzów Run na obszarze gry. Dodatkowo od tego momentu **nie mogą oni wybrać akcji dobierania karty** i w drugiej fazie swojej tury będą mogli jedynie umieścić Mistrza Run.

Gdy wszyscy Mistrzowie Run zostali umieszczeni na planszy, gra kończy się i gracze liczą swoje punkty. Gracz, który zdobył najwięcej punktów wygrywa.

PUNKTY

Ilość zdobywanych punktów uzależniona jest od rodzaju kontrolowanej przez Ciebie many - każdy rodzaj Runy generuje manę innej wartości. Zdobysz punkty za każdą Runę kontrolowaną przez Twoich Mistrzów Run.



1 PUNKT



2 PUNKTY



3 PUNKTY

ELEMENTY GRY

16 Kart Run

1 Karta Startowa (taka sama po obu stronach)

3 Karty Adeptów (W dodatku Adepci)

9 Mistrzów Run (3 na każdy kolor)

3 Znaczniki Arcymistrza (Rozszerzenie Arcymistrz)



CREDITS

Game Designer: Zemilio

Ilustracje: Tristam Rossin & Marco Salogni

Little Rocket Games: www.littlerocketgames.com

Tłumaczenie: Andrzej Jarzyna

Przetłumaczone przez zespół Moria

ZASADA OPCJONALNA

Na początku Twojej tury możesz dobrać kartę. Jeśli tak zrobisz, musisz odrzucić jedną kartę z ręki na koniec swojej tury. Odrzucaj te karty na Twój własny stos. Dostajesz -1 punkt na koniec gry za każdą odrzuconą w ten sposób kartę.

ARCYMISTRZ (mikro-ROZSZERZENIE)

Podczas Przygotowania do Gry rozdaj graczom po 1 znaczniku. Do podstawowych zasad dodajemy poniższą:



Po zagraniu Mistrza Run gracz może dodatkowo umieścić otrzymany wcześniej znacznik zakrywając nim Runę stykającą się z Mistrzem Run (również na skos) zmieniając w ten sposób kolor wybranej Runy na kolor Twojego znacznika.



Nie możesz umieszczać znacznika na polu zajmowanym przez Mistrza Run.
Nie możesz umieszczać kart na znaczniku.

ADEPCI (mikro-ROZSZERZENIE)

Podczas Przygotowania do Gry rozdaj po jednej karcie Adepta każdemu z graczy. Gracze mogą zdecydować którą stronę karty będą grać.

Strona Zielonej Magii

Dobierz 1 kartę w momencie umieszczania swojego pierwszego Mistrza Run.



Strona Niebieskiej Magii

Raz na grę, w fazie układania karty, możesz zignorować 1 Runę pod lub stykającą się z kartą, którą właśnie umieszczasz. Nie możesz w ten sposób zmniejszyć regionu kontrolowanego przez przeciwnika.

