RÚNAKÖVEK

Rüdiger Dorn játéka 2-4 játékos részére, 12 éves kortól

JÁTÉKSZABÁLY

Általános játékelemek:

• **1 játéktábla**

• **68 lénykártya**

60 kék, sárga, zöld vagy piros, 11-től 70-ig számozva

8 fehér sárkánykártya, 71-től 78-ig számozva

hátlap

• **28 ereklye**

kék, sárga, zöld és piros – színenként 7 db

hátlap

• **8 dzsókerereklye**

Ezeket a dzsókereket bármelyik másik ereklye helyett használhatjátok.

• **20 érc**

• **24 rúnakő**

Fajtánként 3 a következőkből: Mágiapontok, Kézlimit, Csere, Dzsókerkő, Plusz, Dupla kockaakció, Extra hatalompont és 3 képességet használni

• **60 drágakő**

kék, sárga, zöld és piros – színenként 15 db

• **15 dzsókerkő**

Ezeket a dzsókerköveket bármelyik másik drágakő helyett használhatjátok.

15 fehér

• **1 kezdőjátékos-jelző**

• **1 dobókocka**

Az első játék előtt rá kell ragasztanotok a matricákat.

• **1 trón**

Az első játék előtt össze kell építenetek.

1)

2)

3)

• **1 játékszabály**

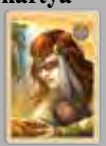
Az egyes játékosok játékelemei:

(A 4 játékos/druida színekben barna, szürke, bézs és fekete):

• **1 játékostábla**

• **1 áttekintőkártya**

előlap

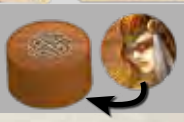


hátlap

• **8 druidakártya** – *100-tól 107-ig számozva*

• **1 pontjelző**

Az első játék megkezdése előtt ragasszátok fel az alsó és felső oldalakra a megfelelő matricákat.



A JÁTÉK CÉLJA

Itt az idő, hogy megkeressük a leghatalmasabb druidát és a trónra ültessük. A játékosok a druidák szerepébe bújva a rúnakövek használatával bizonyítják rátermettségüket. Mágiával megidéznek különböző lényeket, akiknek kihasználják a képességeiket azért, hogy megszerezzék az értékes drágaköveket. A drágakövekből a törpék segítségével ereklyéket készítenek, amik a rúnakövek megszerzéséhez elengedhetetlenül szükségesek.

Ahogy növekszik a druida ereklyegyűjteménye, úgy növekszik rúnaköveinek a hatalma is. A rúnakövek különleges képességekhez és hatalompontokhoz juttatják a druidákat. Ezek a képességek megváltoztatják a szabályokat a druidák számára kedvező irányban. A hatalompontok pedig közelebb juttatják őket a trónhoz. A játék végén az a druida győzedelmeskedik, aki a legtöbb hatalomponttal rendelkezik.

A JÁTÉK MENETE

1.) Fektessétek a **játéktáblát** az asztal közepére.

2.) Tegyétek a játéktábla közepére általános készletként a **drágaköveket**, dzsókerköveket és **ércdarabokat**. Tegyétek a kockát a játéktábla mellé. A **trónt** állítsátok a hatalomsáv 65-ös mezőjére.

3.) Válogassátok szét az előlapjuk szerint a **rúnaköveket**. Minden rúnakőtípusból a játékosok számánál eggyel kevesebbet (lásd táblázat) tegyetek a játéktábla nyolc rúnakőmezőjére.

Játékosok száma:	2	3	4
Rúnakövek száma egy pakliban:	1	2	3

4.) A **dzsókerereklyéket** (fehér) tegyétek a dzsóker kovácsműhelyre.

5.) Az **ereklyéket** lefordítva keverjétek össze, majd a lefordított lapkákat rendezzétek oszlopokba, ez lesz az ereklyekészlet. Végül húzzatok minden kovácsműhelyre egy ereklyét, és képpel felfelé tegyétek rá.

6.) Mindenki vegyen magához egy **játékostáblát**, egy **áttekintőkártyát**, egy **készlet druidakártyát**, és egy **pontjelölőt** a választott színben/szimbólummal, valamint **minden színű drágakőből** 1-et és 1 **dzsókerkövet**.

- *A játékostábláitokat és az áttekintőkártyáitokat tegyétek le magatok elé.*
- *A druidakártyáitokat alaposan keverjétek meg, majd egy lefordított pakliba rendezve tegyétek a játékostáblátok bal oldalára. Ez lesz a személyes húzópaklitok.*
- *Ezek után vegyetek a kezetekbe 4 lapot a húzópaklitokból.*
- *A pontjelzőiteket tegyétek a játéktábla megfelelő startmezőjére.*

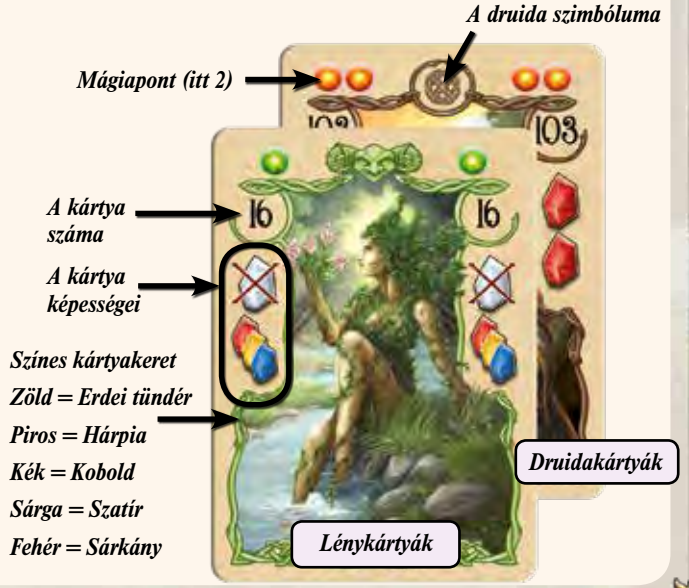
7.) Keverjétek meg a **lénykártyákat**, majd tegyétek a lapokat egy lefordított pakliba rendezve a játéktábla megfelelő mezőjére. Ezután egyesével fordítsatok fel 6 lapot, és a felfordított lapokat jobbról balra sorban egymás után tegyétek a hat kínálatmezőre.

Kivétel: *a fentiek alól kivételek a fehér sárkánykártyák, amiket félre kell raknotok, majd a kártyakínálat feltöltése után vissza kell kevernetek a húzópakliba.*

8.) Válasszatok egy **kezdőjátékost**, aki megkapja a kezdőjátékos-jelzőt, amit a játékostáblájához illeszt.

EGY KÁRTYA LEÍRÁSA

Két kártyatípust találtok a játékban: druidakártyákat és lénykártyákat. A druidakártyákat már a játék elején megkapjátok, a lénykártyákat viszont a játék folyamán szerzitek meg. A kártyákat használhatjátok arra, hogy új kártyát szerezzetek, vagy arra, hogy drágaköveket, hatalompontokat és egyéb dolgokat szerezzetek.



A JÁTÉK MENETE

A Rúnakő játékot több játékfordulón át játsszátok. Az első fordulót a kezdőjátékos kezdi, utána az óramutató járásával megegyező irányban egymás után kerültök majd sorra. Aki sorra kerül, az kiválaszt egyet a következő három akcióból, és azt megcsinálja:

1. LÉNYEK MEGIDÉZÉSE

vagy

2. KÉPESSÉGEK HASZNÁLATA

vagy

3. EREKLYEKOVÁCSOLÁS

A soron lévő játékos az akciója után **becserélheti az ereklyéit** hatalompontokra és egy rúnakőre.

Végül **feltölti a kezében tartott lapokat.** Annyi lapot húz a saját húzópaklijából, hogy 4 lap legyen a kezében.

Ezek után a játékot a következő játékos folytatja.

A játék az után a forduló után ér véget, amelyikben az egyik játékos legalább **65 hatalompontot** szerzett, és következik egy végső értékelés.

EGY JÁTÉKOS KÖRE RÉSZLETESEN:

A soron lévő játékos megcsinál egyet a következő három akcióból: 1. LÉNYEK MEGIDÉZÉSE vagy 2. KÉPESSÉGEK HASZNÁLATA vagy 3. EREKLYEKOVÁCSOLÁS.

1. LÉNYEK MEGIDÉZÉSE

A játékos a kezében tartott lapok mágiapontjait használja arra, hogy különböző lényeket megidézzen.

Egy lény megidézéséhez szükséges mágiapontok száma attól függ, hogy az adott lénykártya melyik kártyahelyen fekszik a kínálatban. Ez minden kártya alatt látható a játéktáblán.

A játékos annyi azonos mágia színű kártyát és/vagy többszínű mágiakártyát játszik ki a kezéből, amennyit akar, és összeadja azok mágiapontjait. Ezen mágiapontjai használatával annyi lényt idézhet meg a kínálatból, amennyit akar, és ki tud fizetni. A játékos a megidézett lapokat a kijátszott lapjaival együtt a saját dobópaklijára teszi. Az esetlegesen megmaradt mágiapontok elvesznek.

A többszínű mágiapontok, amik a sárkánykártyákon (fehér kártyák) illetve a druidakártyákon vannak, bármelyik mágiaszínhez hozzáadhatóak.

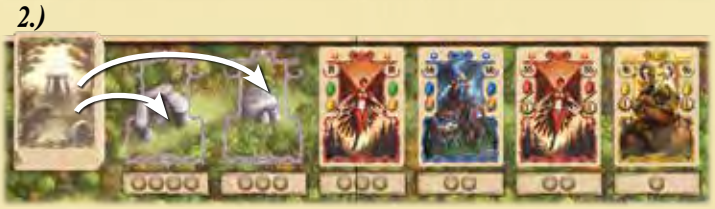
Megjegyzés: *A megidézett lény színe és a kijátszott mágiapont színe nem kell, hogy megegyezzen egymással.*

Ezek után töltsétek fel a kínálatot a következőképpen: a kínálatban megmaradt kártyákat toljátok jobbra addig, míg nem marad üres hely a kártyák között. Ekkor töltsétek fel a kínálat bal oldalán lévő üres mezőket a húzópakliból. Abban az esetben, ha elfogytak a húzópakli lapjai, akkor keverjétek meg az általános dobópakli lapjait, és alakítsatok ki belőlük egy új húzópaklit.

Megjegyzés: *Abban az igen ritka esetben, amikor a húzópakli és a dobópakli lapjai is elfogytak, a kínálatot csak akkor töltitek fel, amikor kerülnek lapok az általános dobópaklira.*

Ez a kártya 3 mágiapontba kerül.

Példa: A játékosnak 3 mágiapont áll rendelkezésére. Úgy dönt, hogy megidézi a 2 mágiapontért a kék és 1 mágiapontért a zöld kártyát.. A játékos ezek után a megidézett lapokat a saját lapjaival együtt a saját dobópaklijára teszi.



2. KÉPESSÉGEK HASZNÁLATA

A soron lévő játékos kiválaszt 2 lapot a kezéből, amiket felfordítva letesz maga elé. Nem játszhat ki csak 1 lapot a játékos.

Ezután használhatja a két kártya képességét egymás után, tetszése szerinti sorrendben. Ha nem tudja, vagy nem akarja az egyik képességet használni, akkor azt nem használja.

Megjegyzés: *Abban az igen ritkán előforduló esetben, ha a játékosnak már csak egyetlen kártyája van, akkor csak a másik 2 akció közül választhat.*

Példa: A játékos először a kék kártya képességét használja, és egy kék drágakövéért kap két dzsókerkövet a készletből. Az egyik dzsókerkővel kihasználja a zöld kártyája képességét. A beadott 1 dzsókerkőért kap 3 drágakövet a készletből (piros, sárga és kék színekben, színenként 1-et).

A kártyákra nyomtatott számok határozzák meg, hogy mi történik az egyes kártyákkal:

Nagyobb értékű kártya:

Ha ez egy lénykártya, akkor ezt az általános dobópaklira kell tenni. Ha ez egy druidakártya (játékos kezdőkártyák), ki kell venni a játékból, és vissza kell tenni a játék dobozába.

Kisebb értékű kártya:

Ezt a kártyát a játékos a saját dobópaklijára teszi – függetlenül attól, hogy ez egy lénykártya, vagy egy druidakártya.

Példa: A kék lénykártya (21-es) a magasabb értékű, ezért ezt az általános dobópaklira teszi a játékos. A zöld (16-os) kártyát, mivel az kisebb értékű, a játékos a saját dobópaklijára teszi.

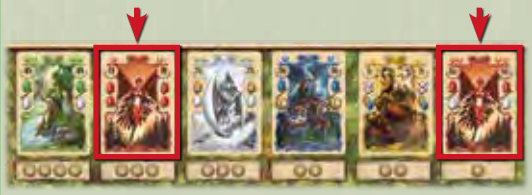
HÁROM KÜLÖNBÖZŐ KÁRTYAKÉPESSÉG VAN

1) Alapképességek: A játékos kihasználja a kártyákon feltüntetett képességeket (1 vagy 2, a kártyától függ)

Drágakő – A játékos elveszi a kártyán látható színű drágakövet a készletből *(ha van olyan a készletben).*

Tetszés szerinti drágakő – A játékos elvesz egy általa választott színű drágakövet a készletből *(dzsókerkövet nem vehet el, és csak olyan követ tud elvenni, amilyen van a készletben).*

Kártya – A játékos elvesz egy, a kártya színével megegyező színű kártyát a kínálatból (ha van olyan színű kártya a kínálatban), és ráteszi a saját dobópaklijára.



Példa: A játékos elveheti és a dobópaklijára teheti a két piros kártya egyikét a kínálatból.

Tetszés szerinti kártya – A játékos elvesz egy általa választott kártyát a kínálatból, és ráteszi a saját dobópaklijára.

Példa: A játékos elveheti és a dobópaklijára teheti bármelyik kártyát a kínálatból

Dzsókerkő – A játékos elvesz 1 dzsókerkövet a készletből *(ha van ott).*

Dobókocka – A játékos dob a kockával, majd megkapja a megfelelő jutalmat:

Tetszés szerinti drágakő – A játékos elvesz egy általa választott színű drágakövet a készletből *(dzsókerkövet nem vehet el, és csak olyan követ tud elvenni, amilyen van a készletben).*

Csere: a játékos kicseréli az egyik sárga, piros, kék vagy zöld drágakövét 1 dzsókerkőre a készletből *(ha van a készletben).*

1 vagy 2 hatalompont: A játékos azonnal megkapja a kártyán látható hatalompontot.

Érc: A játékos elvesz 1 ércet a készletből *(ha van a készletben).*

Kártya: A játékos elveszi az általános húzópakli legfelső lapját, és a saját dobópaklijára teszi.

2) Választható képességek: A játékos kiválasztja és kihasználja a kártyán feltüntetett két képesség közül az egyiket.

Példa: A játékos elvehet vagy egy piros, vagy egy kék drágakövet a készletből.

3) Csereképességek: A játékos beteszi az általános készletbe a kártyán feltüntetett drágakövet és/vagy dzsókerkövet, és megkapja érte cserébe a feltüntetett hatalompontot és/vagy drágakövet a készletből. A dzsókerkövek bármelyik drágakő helyett beadhatóak a készletbe.

3. EREKLYEKOVÁCSOLÁS

A játékos maximum **2 ereklyét** kovácsoltathat, amiknek **különböző** kovácsműhelyekből kell származniuk.

Egy ereklye kovácsolásához a játékosnak be kell adnia adott számú drágakövet annak az ereklyének a színében, amelyik az adott kovácsműhelynél fekszik. A beadandó drágakövek száma az egyes kovácsműhelyeket előtt van feltüntetve.

A fehér dzsókerereklye kovácsolásáért a játékosnak **4 tetszés szerinti drágakövet** kell beadnia. ***Fontos:*** *A játékos a körében csak 1 dzsókerereklyét kovácsolhat.*

A játékos a drágaköveket visszateszi a központi készletbe, a kovácsolt ereklyét pedig a játékostáblájára, az alsó vagy a felső hatalomsorának a megfelelő helyére teszi. Ha abban a sorban már fekszik egy megegyező színű ereklye, akkor a játékos abba a sorba már nem tehet egy további olyan színű ereklyét. A játékos egy már letett ereklyét nem helyezhet át.

Egy dzsókerereklyét le lehet tenni egy dzsókermezőre, vagy a hatalomsorok bármelyik másik mezőjére.

Kovácsoláskor bármelyik színes drágakő helyett - letehető egy dzsókerkő.

A játékos választhatja azt az alternatív eljárást is, hogy 3 ércet ad be egy ereklye kovácsolásáért a megadott drágakövek helyett. Ilyen esetben az ereklye bármelyik kovácsműhelyről elvehető, de mindig 3 ércet kell beadni.

Kovácsolási szabályok:

Maximum 2 ereklye kovácsolható különböző kovácsműhelyekből.

Az érccel történő kovácsoláskor nem jár a bónusz.

Példa: *A játékos 2 ereklyét kovácsol. Elsőként 2 sárga drágakő és 1 dzsókerkő beadásáért kovácsolja meg a sárga ereklyét, amiért azonnal kap a készletből 1 ércet. A sárga ereklyét az alsó hatalomsorába teszi, mert a felső hatalomsorában már fekszik egy sárga ereklye. Ezután kovácsol egy dzsókerereklyét 3 drágakő és 1 dzsókerkő beadásával, amit a felső hatalomsorába a piros ereklye helyére tesz.*

Példa: *A játékos bead 3 ércet, amiért kovácsol egy dzsókerereklyét.*

Ebben a három kovácsműhelyben a játékos az ereklye mellé egy bónuszt is kap, amit azonnal fel kell használnia:

Megjegyzés: *A játékos nem kap bónuszt, ha az ereklyéért 3 érccel fizetett.*

Dobókocka – A játékos dob a kockával, majd megcsinálja a kocka által meghatározott akciót (bővebben lásd az 5. oldalon).

Érc – a játékos elvesz 1 ércet a készletből *(ha van ott).*

3 hatalompont – a játékos azonnal kap 3 hatalompontot.

Megjegyzés: *A játékos a kapott bónuszt, a mennyiben lehetséges, használhatja arra, hogy egy második ereklyét kovácsoljon.*

Miután a játékos befejezte a kovácsolást, a megüresedett kovácsműhelyekre húzzatok új ereklyéket a készletből, és képpel felfelé tegyétek az üres helyekre. Abban az esetben, ha elfogytak az ereklyék a készletből, keverjétek meg a képpel felfelé lévő dobópaklit, és hozzátok létre az új készletet.

Megjegyzés: *Abban az igen ritka esetben, ha a dzsókerereklye pakli kiürülne, nem kerül a helyére új ereklye. Ettől a ponttól kezdve nem lehet dzsókerereklyét kovácsolni.*

Az akció után a játékosnak lehetősége van arra, hogy az ereklyéit hatalompontokra és egy rúnakőre becserélje.

Az ereklyék becserélése

A játékos dönthet arról, hogy az egyik olyan hatalomsorából, amiben legalább 2 ereklyéje van, minden ereklyét azonnal becserél hatalompontra és egy rúnakőre, vagy ezt egy későbbi időpontban szeretné megtenni. Amennyiben a játékos az ereklyék becserélése mellett dönt, a következők szerint kap hatalompontokat:

Egy sorban lévő ereklyék száma:	2	3	4	5
Hatalompontok száma:	3	6	10	15

Valamint a játékos elvesz egy rúnakövet a kínálatból, és a játékostáblájához illeszti. A rúnakő valamilyen speciális képességgel ruházza fel a játékost egészen a játék végéig. Attól kezdve, hogy egy játékos 4 rúnakővel rendelkezik, csak hatalompontokat kap, további rúnakövet nem. Egy játékosnál sem lehet két azonos fajta rúnakő.
A rúnakövek speciális képességeiről a szabály 8. oldalán olvashattok részletesen.

A beadott ereklyékből egy képpel felfelé lapokból álló dobópaklit alkossatok a játéktábla mellett. A dzsókerereklyéket viszont ne tegyétek erre a dobópaklira, hanem azokat mindig tegyétek vissza a dzsóker-kovácsműhelybe.

Példa: A játékos az alsó hatalomsora 2 ereklyéjét cseréli be, amiért 3 hatalompontot kap és egy rúnakövet a választása szerint. A rúnakövet a játékostáblájához illeszti.

A kézben tartott lapok feltöltése

A játékos feltölti a kezében tartott lapok számát 4 darabra, amennyiben ez szükséges. Ha elfogytak a saját húzópaklijából a lapok, akkor újra kell kevernie a dobópaklija lapjait, és egy új húzópaklit kell kialakítania.

Megjegyzés: *Ha a játékosnak kevesebb, mint 4 kártya van a kezében, akkor annyit kell húznia, amennyi szükséges ahhoz, hogy ismét 4 lap legyen a kezében.*

Példa:
A játékos kezében 2 lap van, ezért 2 lapot húz azért, hogy ismét 4 lap legyen a kezében.

A játékot a következő játékos folytatja.

A JÁTÉK VÉGE ÉS A VÉGSŐ ÉRTÉKELÉS

A játéknak az után a forduló után van vége, amelyikben az egyik játékos 65 vagy több hatalompontot elér. Amikor a fordulót végigjátszottátok (mindenkinek ugyanannyi köre volt), következik a végső értékelés. Még megkapjátok a következő hatalompontokat:

- A megmaradt **drágakövek** és/vagy **ércek** és/vagy **dzsókerkövek** **három** darabonként 1 hatalompontot hoznak.
- az ereklyék a két hatalomsorban:

Megmaradt ereklyék darabszáma egy sorban:	2	3	4	5
Érte járó hatalompontok:	3	6	10	15

Akinek most a **legtöbb hatalompontja** van, az lett a játék **győztese és elfoglalhatja a druidák trónját.** Egyezőség esetén a játéknak több győztese van.

Példa: A fekete játékos még 3 hatalompont kap a megmaradt ereklyéiért, valamint 1 hatalompont a drágaköveiért. A bézs játékos még 6 hatalompont kap a megmaradt ereklyéiért, valamint 1 hatalompont a drágaköveiért és ércért. A bézs játékosnak lett a legtöbb hatalompontja, ezért ő lett a játék győztese.

A RÚNAKÖVEK SPECIÁLIS KÉPESSÉGEI

Mágiapontok

1. A LÉNYEK MEGIDÉZÉSE akciót választó játékos mindig **+2 mágiaponttal** rendelkezik. Ezt a két pontot hozzáadja ahhoz a mágiaponthoz, amit a kijátszott kártyáival elért. Akkor is, ha a játékos nem játszik ki egyetlen kártyát sem, két mágiaponttal megidézhet egy lényt.

Kézlimit

A játékos **kézlimitje 6**. Amikor feltölti a kezében tartott lapokat, akkor 6 darabra tölti fel és nem 4 darabra.

Csere

A játékos a körében **egy alkalommal**

vagy

- 1 drágakövét becserél a készletbe 1 ércre

vagy

- 1 ércét becseréli a készletbe 1 általa választott színű drágakőre (dzsókerkőre nem).

Dzsókerkő

A játékosnak 1 drágakövet (dzsókerkövet nem) kell tennie erre a rúnakőre az általános készletből, hogy aktiválja a rúnakő a speciális képességét. A játékos maga dönt arról, hogy mikor tesz drágakövet erre a rúnakőre. Miután rátett egy drágakövet erre a rúnakőre, azt onnan már a játék végéig nem veheti le. Amint egy valamilyen színű drágakövet erre a rúnakőre tett, számára az összes ilyen színű drágakő ettől kezdve dzsókerkő lesz.

Megjegyzés: *Ezt a drágakövet a játékos nem számolhatja bele a végső értékelésbe.*

Megjegyzés: *Ezt a három képességet a tulajdonosa attól a pillanattól, amikor megkapta a rúnakövet, azonnal használhatja.*

Plusz

2. A KÉPESSÉGEK HASZNÁLATA akció során, amikor a játékos olyan kártyákat játszik ki, amiken választási lehetőség van, akkor nem kell választania, hanem minden ilyen kártya mindkét képességét kihasználhatja.

Dupla kockaakció

2. A KÉPESSÉGEK HASZNÁLATA akció során, amikor a játékos olyan kártyát játszik ki, amin kockadobás van, a játékos egyszer dob a kockával, de nem 1x, hanem 2x hajthatja végre a kocka-akciót. Dönthet úgy is, hogy csak 1x hajtja végre.

Megjegyzés: *Nem duplázódik meg az a bónuszdobás, amit a játékos egy ereklye kovácsolása útján szerez.*

Extra hatalompont

2. A KÉPESSÉGEK HASZNÁLATA akció során, amikor a játékos olyan kártyát játszik ki, amin hatalompont van, akkor minden ilyen kártya után +1 hatalompontot kap.

Megjegyzés: *Nem jár a +1 hatalompont a bónusz hatalompontok után, amiket a játékos egy ereklye kovácsolása útján szerez.*

3 képességet használni

2. A KÉPESSÉGEK HASZNÁLATA akció során a játékos 2 kártya helyett 3 kártyát is kijátszhat, és ezek akcióit tetszése szerinti sorrendben végrehajthatja. Ha így tesz, akkor csak a legalacsonyabb értékű lapot teszi a saját dobópaklijára, a másik két magasabb értékű kártyát az általános dobópaklira teszi, vagy végleg kiteszi a játékból.

Példa: A 103-as druidakártya kimegy a játékból, a fehér 77-es kártya az általános dobópaklira kerül, a 67-es lap (legalacsonyabb értékű) a játékos személyes dobópaklijára kerül.

est. 1989

QUEEN GAMES

Importálja és forgalmazza a Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100., www.piatnik.hu

© Copyright 2019 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.