

РУНИЦІ

ОГЛЯД ГРИ

Збирайте енергію з рунічних каменів, щоби позмагатися за звання Повелителя рун! Лише той, хто збере найбільшу кількість мани з рунічних каменів, зможе перемогти в цьому запеклому змаганні.

Ви викладатимете карти, аби створювати області одного кольору, і контролюватимете їх за допомогою своїх рунічних майстрів. Гравець, який матиме найбільше очок, перемагає в грі.



ПРИГОТУВАННЯ

- Розмістіть стартову карту в центрі ігрової зони.
- Перетасуйте карти рун і покладіть утворену колоду долілиць неподалік від ігрової зони.
- Кожен гравець отримує 3 жетони рунічних майстрів вибраного кольору та бере 3 карти зі сформованої колоди.
- Гравець, який останнім читав скандинавські міфи, стає першим гравцем.

ХІД ГРАВЦЯ

Впродовж гри гравці по чергово здійснюють свої ходи, доки кожен гравець не розмістить усіх своїх рунічних майстрів.

Ваш хід складається з двох фаз, що йдуть у такому порядку:

1. Викласти карту.
2. Узяти карту з колоди АБО розмістити рунічного майстра.

1. ВИКЛАСТИ КАРТУ

У цій фазі ви маєте викласти карту з руки. Кожна карта розділена на 6 секцій із руною в кожній секції. Щоб викласти карту, розмістіть її поверх однієї або більше карт в ігровій зоні, накриваючи принаймні 1 руну ТА дотримуючись принаймні одного з правил:

- Кольори рун на вашій карті мають збігатися з кольорами рун під ними, якщо це можливо АБО



- Кольори рун на вашій карті мають збігатися з кольорами всіх суміжних до них рун на інших картах, якщо це можливо.



Заборонено розміщувати карту цілковито поверх іншої карти (накриваючи всі 6 рун) чи розміщувати карту поверх рунічного майстра.
Також заборонено поєднувати області рун одного кольору, що вже контролюються рунічним майстром іншого гравця.

2. УЗЯТИ КАРТУ АБО РОЗМІСТИТИ РУНІЧНОГО МАЙСТРА

У цій фазі вирішіть: хочете взяти карту або розмістити рунічного майстра.

УЗЯТИ КАРТУ

Візьміть верхню карту з колоди собі в руку. Якщо колода вичерпалася, ця опція стає недоступною, і ви мусите розмістити рунічного майстра.

РОЗМІСТИТИ РУНІЧНОГО МАЙСТРА

Щоб розмістити рунічного майстра, просто покладіть його на область рун, що ще не контролюється рунічним майстром суперника.

Цей рунічний майстер тепер контролює цю та всі інші руни у визначеній області.

Область складається з усіх поєднаних між собою рун одного кольору, які вертикально та/або горизонтально суміжні одна з одною.



Заувага. Викладаючи карти в наступних ходах, ви можете розширювати або звужувати область чи області, контрольовані одним або кількома рунічними майстрами.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гравець закінчує для себе гру, щойно розмістить свого останнього рунічного майстра.

Інші гравці продовжуватимуть грати, допоки вони також не розмістять своїх останніх рунічних майстрів.

Однак вони більше не можуть брати карти з колоди.

Після розміщення всіх рунічних майстрів гра закінчується, і гравці підраховують свої очки.

Гравець із найбільшою кількістю очок перемагає та стає Повелителем рун!

ОЧКИ

Ви отримуєте очки за кожен руну, яка контролюється вашим рунічним майстром.



1 ОЧКО



2 ОЧКИ



3 ОЧКИ

ДОДАТКОВЕ ПРАВИЛО

На початку свого ходу ви можете взяти карту. Якщо ви це зробите, скиньте карту наприкінці свого ходу. Тримайте скинуту карту поруч із собою. Ви втратите 1 очко наприкінці гри за кожну скинуту карту.

ВЕРХОВНІ МАЙСТРИ (мікро ДОПОВНЕННЯ)

Під час приготування до гри роздайте по 1 жетону верховного майстра кожному гравцю. Правила гри доповнюються новою можливістю: після розміщення рунічного майстра ви можете викласти жетон верховного майстра на руну поруч із ним (навіть по діагоналі), щоб змінити колір руни на колір вашого жетона.



Заборонено викладати жетон поверх рунічного майстра, а також викладати карту поверх жетона.

АДЕПТИ (мікро ДОПОВНЕННЯ)

Під час приготування до гри роздайте по 1 карті адепта кожному гравцю.

Гравці самостійно вирішують, якою стороною карти грати.

ЗЕЛЕНА МАГІЧНА СТОРОНА

Візьміть 1 карту після розміщення свого першого рунічного майстра. З цього моменту ви мусите мати на 1 карту більше, аніж кількість рунічних майстрів у вашому запасі.



СИНЯ МАГІЧНА СТОРОНА

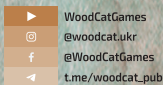
Один раз за гру ви можете проігнорувати 1 руну під розміщеною вами картою або поруч із нею.

Ви не можете таким робом звужувати область суперника.



ВМІСТ ГРИ

- 16 карт рун
- 1 стартова карта (ідентична з обох сторін)
- 9 жетонів рунічних майстрів (по 3 кожного кольору)
- 3 жетони верховних майстрів (доповнення «Верховні майстри»)
- 3 карти адептів (доповнення «Адепти»)



НАД ГРОЮ ПРАЦЮВАЛИ:

Автор гри: Zemilio

Ілюстрації: Tristam Rossin & Marco Salogni

Видання: «Little Rocket Games»

Керівництво локалізацією:

Некрасов Костянтин, Сєрова-Некрасова Валерія

Переклад: Наконечний Андрій

Візуальна адаптація: Удалова Юлія

Редактура: Драч Максим

Коректура: Дубчак Владислав