

# RUNE STONES

A gioco di Rüdiger Dorn per 2 - 4 giocatori da 12 anni in su

## Componenti

### Componenti di gioco condivisi:

- 1 Tabellone di gioco



- 68 carte Cretaura



60 blu, gialle, verdi e rosse  
(numerate da 11 a 70)

8 carte Drago bianche  
(numerate da 71 a 78)

Retro

- 28 Artefatti



7 ciascuno in blu, giallo, verde e rosso

Retro

- 8 Artefatti selvaggi

Puoi usare questi per  
sostituire qualsiasi  
altro artefatto.



- 20 Pezzi di minerale



- 24 Tessere Rune stones



3 ognuno per "Magic points," "Maximum Hand Size," "Exchange," "Wild gem,"  
"Plus," "Double die action," "Extra power point," and "Utilize 3 abilities."

- 60 Gemme



15 ognuna in blu verde giallo e rosso

- 15 Gemme selvagge

Le gemme bianche possono essere  
usate per sostituire gli altri colori.



15x bianche

- 1 Segnalino primo giocatore



- 1 Dado

Gli adesivi vanno applicati prima di  
iniziare a giocare.



- 1 Trono

Il trono deve essere montato  
prima di iniziare a giocare.



- 1 Manuale delle regole

### Componenti di gioco per ogni giocatore

(per ciascuno dei 4 druidi (giocatori): grigio, verde, beige e nero):

- 1 Plancia giocatore

- 1 carta riepilogo



Fronte

Retro



- 8 Carte Druido - (numerate da 100 a 107)



- 1 Segnalino punteggio

Applica i corrispondenti stiker ad entrambe i lati di  
ognuno dei segnalini punteggio prima di giocare.



## Obiettivo della partita

È giunto il momento di trovare il druido più potente, che possa reclamare il trono!

I giocatori assumeranno il ruolo di druidi che devono dimostrare le loro abilità nel maneggiare le potenti pietre runiche. Evoca creature magiche e beneficia delle loro abilità, il tutto alla ricerca di gemme preziose. Queste gemme vanno date ai nani di talento, che sanno come usarli per realizzare artefatti.

Man mano che la loro collezione di manufatti cresce, le pietre raccolte dal druido diventano più potenti. Ogni pietra conferisce al druido un'abilità permanente (oltre a punti potere). Le abilità aiuteranno ad acquisire gemme e artefatti, e i punti potere aumentano le possibilità del giocatore di rivendicare l'ambito trono.

Il druido con il maggior numero di punti potere alla fine del gioco sale al trono ed è il vincitore del gioco.

# Set-up

**1.)** Metti il tabellone al centro del tavolo di gioco.

**2.)** Metti tutte le gemme (incluse quelle bianche) e i minerali al centro del tabellone, a formare la riserva. Metti il dato vicino al tabellone. Il trono viene piazzato nello spazio 65 del tracciato dei punti potere.

**3.)** Ordina le **rune stones** in base al tipo. Piazzane una in meno rispetto al numero dei giocatori per ogni tipo (*guarda a fianco*) in ognuno degli 8 spazi indicate nel tabellone.

<b>Numero di giocatori:</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
<b>Numero di rune stones :</b>	<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>

**4.)** Impila gli artefatti selvaggi (*bianchi*) negli spazi fucina.

**5.)** Mischia gli artefatti a faccia in giù e piazzali accanto al tabellone come riserva. Poi, a caso, pesca e metti a faccia in su un artefatto per ogni spazio fucina.



**6.)** Ogni giocatore prende una plancia una carte riepilogo. Un set di carte druido e un segnalino punteggio del proprio colore. E simbolo. In aggiunta, riceve una gemma per ogni colore più **una gemma selvaggia**.

**Ogni giocatore**

- mette la plancia e la carta riepilogo di fronte a se.
- mischia le proprie carte druido e forma una pila di carte a faccia in giù a sinistra della propria plancia di gioco.
- pesca 4 carte dalla propria pila come mano iniziale. Tutti i giocatori piazzano il proprio segnalino punteggio sullo spazio iniziale del tabellone di gioco.



## Giocare la partita

**7.)** Mischia le carte creatura e piazzale insieme nello spazio designato come pila di pesca. Rivela le Prime 6 carte del mazzo e mettile a faccia in su negli spazi dedicati, da sinistra a destra.

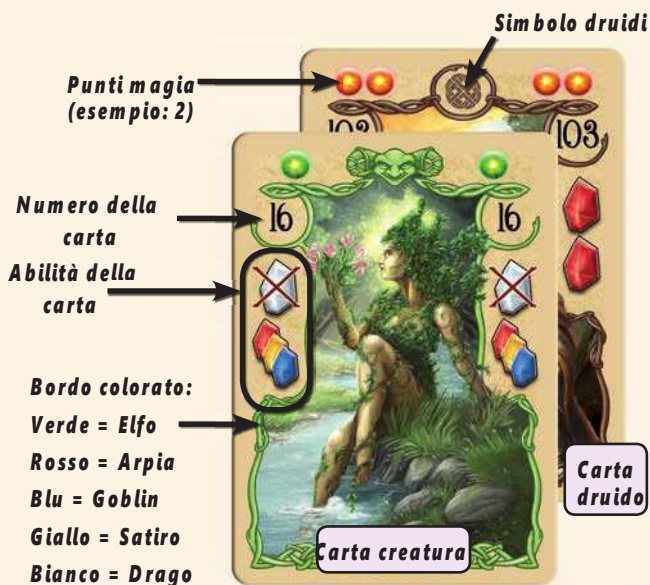
**Eccezione:** se una carta drago viene pescata, mettila da parte. E finisci di riempire gli spazi. Poi, rimischiale le carte dentro Al mazzo di pesca.

**8.)** Determina casualmente il primo giocatore e dai Ad esso il segnalino primo giocatore



## Le carte druido e creatura

Ci sono due tipi di carte: druido e creatura. I giocatori partono con le carte druido e devono evocare le carte creatura durante il gioco. Gli effetti delle carte permettono ai giocatori di evocare nuove carte, guadagnare gemme o punti potere, e altro ancora.



**Rune Stones** si svolge in una serie di round. Il primo giocatore inizia e gli altri seguono in senso orario. Il giocatore di turno sceglie una delle tre azioni disponibili, poi segue il successivo e così via.

### 1<sup>st</sup> Evocare Creature



### 2<sup>nd</sup> Utilizzare abilità



### 3<sup>rd</sup> Forgiare artefatti






Dopo aver completato l'azione, il giocatore può **scambiare artefatti** per **punti potere** e 1 **rune stone**.



Poi, il giocatore **riporta la propria mano** a 4 carte prendendole dalla propria pila di pesca.

Il gioco ora passa al giocatore successivo. La partita prosegue sino a che un giocatore non ha guadagnato **65 punti** o più. Poi si può procedere al conteggio finale

# Il turno del giocatore nel dettaglio:

Nel turno il giocatore può svolgere 1 tra queste azioni  1<sup>st</sup> evocare creature  2<sup>nd</sup> utilizzare abilità  
o  3<sup>rd</sup> Forgiare artefatti

## 1<sup>st</sup> Evocare creature

Il giocatore usa i punti magia delle carte della propria Mano per evocare le creature dal tabellone. Il numero di punti magia per evocare una creatura dipende dalla posizione di quella carta, ovvero quello mostrato sul tabellone sotto ogni carta.

Un giocatore può giocare tutte le carte che vorrebbe dalla propria mano di un **singolo colore**, o una carta multicolore, sommando i punti magia. Questi punti magia possono essere usati per evocare quante più creature il giocatore è in grado di pagare.

Le carte evocate e tutte le carte giocate vengono messe nella pila degli scarti del giocatore. Tutti i punti magia in eccesso vengono persi.

I punti magia multicolori delle carte drago (bianche) o di una carta druido possono essere aggiunti a qualsiasi colore di magia.

Nota: il colore delle creature evocate non deve corrispondere al colore della magia usata.

Infine, riempire gli spazi vuoti nel tabellone. Sposta tutte le carte rimanenti a destra, senza lasciare spazi vuoti. Metti una carta dal mazzo di pesca su ogni spazio vuoto a sinistra.

Ogni volta che il mazzo di pesca è esaurito, mescola gli scarti e usali come nuovo mazzo di pesca.

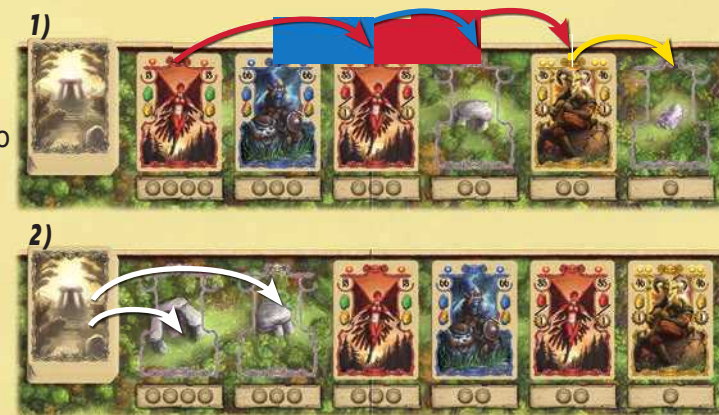
**Nota:** nel raro caso in cui il mazzo delle carte pescate e degli scarti sia vuoto, gli spazi vengono riempiti solo quando vengono aggiunte nuove carte al mazzo degli scarti.



Esempio: questa carta costa 3 punti magia.



Esempio: Il giocatore ha 3 punti magia a sua disposizione. Decide di evocare la carta blu per 2 punti e la carta verde per 1 punto. Mette le carte evocate nella pila degli scarti insieme alle carte che ha utilizzato.



## 2<sup>nd</sup> Utilizzare abilità

Il giocatore sceglie **due** delle proprie carte che ha in mano e le gioca di fronte a se. È possibile attivare le abilità di più carte nello stesso turno.

Il giocatore può eseguire le abilità di entrambe le carte in qualsiasi ordine.

Se non vuole eseguire una certa abilità o non può farlo quell'abilità viene sprecata.

**Nota:** nel raro caso in cui il giocatore ha solo una carta nella sua mano, esso deve scegliere necessariamente l'azione 1, evocare una carta creatura



Esempio: il giocatore sceglie di utilizzare l'abilità della sua carta blu per prima e scarta una gemma blu per prendere due gemme selvagge (bianche). Poi usa una delle gemme appena ottenute per attivare la sua seconda carta per prendere una gemma di ciascun colore dalla riserva

Il numero stampato sulla carta determina cosa accade alla carta stessa.

### La carta con il numero più alto:

Se è una carta creatura, essa è aggiunta alla pila degli scarti generali a fianco del tabellone. Se è una carta Druido (quella iniziale di un giocatore) viene rimossa dal gioco e rimessa nella scatola.

### La carta con il numero più basso:

A prescindere dal tipo (druido o creatura) la carta viene messa nella pila degli scarti del giocatore.



*Esempio: La carta creatura blu (21) ha il valore più alto e va messa nella pila generale degli scarti. La carta creatura verde (16) con il valore più basso, è messa nella pila degli scarti del giocatore.*

## Ci sono 3 tipi diversi di abilità:

**1) Abilità base:** Il giocatore svolge l'abilità (1 o 2 a seconda delle carte) come mostrato sulla carta:



**Gemma** – Prendi una gemma dalla riserva del colore indicato, se disponibile.



**Gemma qualsiasi** – Prendi una gemma qualsiasi (non una gemma bianca) dalla riserva se disponibile



**Carta** – Il giocatore prende una carta del colore indicato dal tabellone (se disponibile), e la aggiunge alla sua pila degli scarti.



**Carta qualsiasi** – Il giocatore può prendere una carta qualsiasi dal tabellone e metterla nella sua pila degli scarti.



**Gemme selvaggie** – Prendi una gemma selvaggia (bianca) dalla riserva generale, se disponibile.



**Dado** – Lancia il dado e ricevi il bonus in esso indicato:



**Gemma qualsiasi** – Prendi una gemma qualsiasi dalla riserva generale (non una bianca), se disponibile



**Scambio:** Scambia una gemma gialla, rossa, blu o verde con una gemma bianca presa dalla riserva generale.



**1 o 2 punti:** fai subito 1 o 2 punti potere.



**Minerale:** Prendi un pezzo di minerale dalla riserva generale.



**Carta:** Prendi la carta in cima al mazzo di pesca comune e mettila nella tua pila degli scarti.

**2) Abilità opzionali:** Il giocatore deve scegliere una delle due abilità indicate nella carta



*Esempio: Il giocatore può prendere 1 gemma rossa o blu dalla riserva generale. Non può prenderle entrambe.*

**3) Abilità di scambio:** Il giocatore può rimettere le gemme indicate nella riserva generale e guadagnare i punti vittoria e/o le gemme indicate nella carta attivata.



## 3<sup>rd</sup> Forgiare artefatti

Il giocatore può creare fino a due artefatti che devono provenire da due fucine diverse.

Quando si forgia un artefatto, il giocatore deve spendere un numero di gemme corrispondenti al colore del manufatto su quella fucina. Il numero esatto di gemme è mostrato sotto ogni fucina.

Per forgiare l'artefatto selvaggio (bianco), un giocatore deve spendere 4 gemme di qualsiasi colore.

**Importante:** un giocatore può forgiare solo un artefatto selvaggio (bianco) nel proprio turno.

Le gemme vengono restituite alla riserva generale e l'artefatto viene posizionato nello spazio corrispondente in una delle due file di potere sulla plancia del giocatore. Se non c'è spazio libero di quel colore, non è possibile creare artefatto di quel colore. Una volta posizionato, l'artefatto non può essere spostato.

Puoi posizionare un artefatto selvaggio nello spazio selvaggio (bianco) di una qualsiasi delle due righe o in qualsiasi altro spazio di entrambe le file potere. Durante la forgiatura di un manufatto, qualsiasi gemma colorata può essere sostituita da una gemma selvaggia.

In alternativa, il giocatore può scartare tre pezzi di minerale invece del numero richiesto di gemme per ottenere l'artefatto. In quel caso non importa da quale fucina provenga il manufatto; servono sempre tre pezzi di minerale.



**Regole della forgia:**

Max 2 artefatti da differenti fucine possono prendersi.

Quando un giocatore usa il minerale non prende il bonus.



**Esempio:** Il giocatore forgia 2 artefatti. Per primo paga due gemme gialle e una gemma selvaggia (bianca). Prende immediatamente uno degli artefatti gialli dal tabellone e lo posiziona nella propria plancia. Lo mette nella riga inferiore perché nella prima c'è già un artefatto giallo. Adesso paga 3 gemme colorate e una bianca per prendere un artefatto selvaggio (bianco) e lo mette nella prima riga nello spazio dell'artefatto rosso.



**Esempio:** Il giocatore scarta tre pezzi di minerale e prende un artefatto selvaggio (bianco).

### Tre fucine danno un bonus aggiuntivo che il giocatore guadagna immediatamente quando forgia

**Nota:** Il giocatore non prende il bonus se l'artefatto è forgiato usando 3 pezzi di minerale.



**Tira il dato** – il giocatore tira il dado e prende il bonus uscito (vedi pag. 5).



**Prendi 1 minerale** – il giocatore prende un minerale dalla riserva.



**Guadagna 3 punti potere** – il giocatore guadagna 3 punti.

**Nota:** Il bonus ottenuto può essere potenzialmente usato per forgiare il secondo artefatto.

Dopo che il giocatore ha terminato la propria azione di forgiatura, pesca un nuovo artefatto dalla riserva per ogni fucina vuota e lo posiziona a faccia in su. Ogni volta che la riserva degli artefatti è esaurita, mescola gli scarti e usali come nuova riserva di pesca.

**Nota:** nel raro caso in cui la riserva degli artefatti selvaggi (bianchi) esaurisce, non puoi rimettere il segnalino sulla fucina. Per il resto della partita i giocatori non possono più forgiare gli artefatti bianchi.



Dopo che il giocatore ha finito la sua azione, può **scambiare gli artefatti per punti potere e 1 rune stone**.

### Scambiare artefatti

Il giocatore può decidere per ciascuna delle sue due file di potere contenente almeno 2 artefatti se vuole scartare tutti gli artefatti da quella fila per ottenere punti potere e una pietra runica dal tabellone, o conservarli per un uso successivo. Se decide di scartare gli artefatti, ottiene punti potere come segue:

<b>Numero di artefatti in una riga:</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>Numero di punti potere guadagnati:</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>10</b>	<b>15</b>

Inoltre, il giocatore prende una rune stone dal tabellone e la piazza sulla propria plancia. Ogni rune stone conferisce al giocatore un'abilità speciale per il resto del gioco. Se un giocatore possiede già 4 pietre runiche, guadagna solo punti potere, ma non un'altra rune stone.

Un giocatore non può prendere un segnalino rune stone se possiede già.

A pagina 8 del presente regolamento sono riportati in dettaglio le abilità delle rune stone

Gli artefatti scartati vengono raggruppati a faccia in su accanto al tabellone, ad eccezione degli artefatti selvaggi, che vengono immediatamente rimessi nella fucina selvaggia.



**Esempio:** Il giocatore scarta due artefatti dalla riga più in basso e guadagna 3 punti potere più un segnalino rune stone a sua scelta da mettere nella propria plancia.



### Pesca la tua mano di carte

Infine, il giocatore pesca, dalla propria pila, tante carte fino ad averne di nuovo 4 in mano. Se la sua pila di pesca esaurisce, mescola la sua pila degli scarti e la utilizza come nuovo mazzo di pesca.

**Nota:** se il giocatore ha in totale meno di 4 carte, pesca tutte quelle che può.



**Esempio:** Il giocatore ha 2 carte in mano e ne pesca altre 2 fino ad averne di nuovo 4.

La partita ora prosegue con il giocatore successivo.

## Fine del gioco e conteggio finale

Il gioco termina alla fine di un round in cui un giocatore ha raggiunto o superato 65 punti (tutti i giocatori effettueranno lo stesso numero di turni). Dopo l'ultimo turno, i giocatori guadagnano punti potere aggiuntivi come segue:

- **1 punto potere** per ogni **3 gemme e/o gemme bianche**/o pezzi di **minerale**
- In base agli **artefatti** nelle due righe sulla plancia:

<b>Numero di artefatti in ogni riga:</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>	<b>5</b>
<b>Numero di punti potere guadagnati:</b>	<b>3</b>	<b>6</b>	<b>10</b>	<b>15</b>



**Esempio:** Il giocatore nero guadagna 4 punti potere, 3 per i suoi artefatti e 1 per gemme rimanenti. Il beige guadagna 7 punti, 6 dai suoi artefatti e 1 dalle sue gemme e manufatti restanti. Il beige è davanti sul tracciato e vince la partita

# Abilità speciali delle rune stones



## Magic points:

Quanto svolge l'azione:

● **1<sup>a</sup> Evoca creatura** il giocatore ha 2 punti magia addizionali a sua disposizione. Questi sono aggiunti ai punti magia delle carte. I punti magia possono essere usati anche senza giocare carte per evocare le creature



## Maximum Hand Size:

Il numero di carte che in mano che un giocatore può tenere è aumentato fino a 6 carte invece che 4.



## Exchange:

Una sola volta durante il turno, puoi:

- Scambiare **una delle gemme** per **1 minerale** preso dalla riserva oppure
- Scambiare **uno o più minerali** per **una o più gemme** dalla riserva generale.



## Wild gem:

Il giocatore piazza in qualsiasi momento una gemma dalla riserva generale - non una gemma selvaggia - su questa tessera per attivare la sua abilità. Una volta piazzata, la gemma rimane in quel posto e non può essere rimossa per il resto della partita. Una volta piazzata, tutte le gemme di quel colore sono considerate gemme selvagge per il resto della partita.

**Nota:** Questa gemma non conta nel punteggio di fine partita.



**Nota:** Le tre abilità sopra descritte possono essere immediatamente usate dopo aver preso la tessera rune stone.



## Plus:

Quanto svolge l'azione:

● **2<sup>nd</sup> Utilizzare abilità**, il giocatore può prendere entrambi i bonus indicati nelle abilità delle carte con la "/".



## Double die action:

Quanto giochi una carta che permette di tirare il dado durante l'azione

● **2<sup>nd</sup> Utilizzare abilità**, il giocatore lancia il dado una volta ma prende 2 volte. Puoi sempre decidere se prendere o meno i bonus.

**Nota:** Il lancio del dado ottenuto dalla fucina durante la forgia non attiva questa tessera rune stone.



## Extra power point:

Quando giochi una carte che fa prendere punti potere durante l'azione

● **2<sup>nd</sup> Utilizzare abilità**, il giocatore guadagna un punto extra per ogni carta.

**Nota:** I punti potere guadagnati forgiando un artefatto non attivano questa tessera rune stone.



## Utilize 3 abilities:

Quanto svolge l'azione:

● **2<sup>nd</sup> Utilizzare abilità**, il giocatore sceglie di attivare 3 carte invece di 2, sfruttando le abilità nell'ordine che crede. La carte con valore più basso viene messa nella pila degli scarti del giocatore, mentre le due con il valore più alto vengono messe nella pila generale degli scarti o scartate a seconda del tipo.



**Esempio:** La carta druido (103) viene rimossa dal gioco mentre la carta drago bianca (77) viene messa nella pila degli scarti. La carta verde (67) è messa nella pila degli scarti del giocatore.

est. 1989

