

# 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, допоки 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»)



WoodCatGames

@woodcat.ukr

@WoodCatGames

t.me/woodcat\_pub

## 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