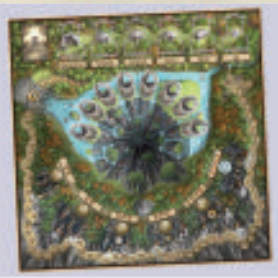
RUNE STONES

Een spel van Rüdiger Dorn voor 2 - 4 spelers vanaf 12 jaar en ouder.

ONDERDELEN

Spelonderdelen:

• 1 Speelbord



• 68 Wezenkaarten

60 in blauw, geel, groen of rood (met nummers van 11 tot 70)

8 in wit (Draak kaarten) (met nummers van 71 tot 78)

Achterzijde

• 28 Artefacten

7 elk van blauw, geel, groen en rood *Achterzijde*

• 8 Joker artefactfiches

Deze kunnen worden gebruikt om elke andere kleur artefact te vervangen.

• 20 ertsfiches

• 24 Runenstenen

3 elk van: "Magie punten", "Maximum hand kaarten", "Ruilen", "Joker edelsteen", "Plus", "2x Gooien" en "3 Vaardigheden gebruiken".

• 60 edelstenen

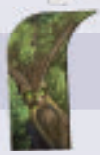
15 elk van blauw, groen, geel en rood

• 15 Jokeredelstenen

Deze kunnen worden gebruikt om elke andere kleur edelsteen te vervangen.

15x wit

• 1 Startspeler speelstuk



• 1 Dobbelsteen

Plak voor het eerste spel de stickers op de dobbelsteen.

• 1 Troon

Zet de troon voor het eerste spel in elkaar.

• 1 Spelregels

Spelmateriaal voor iedere speler

(in de vier speler/druïden kleuren: bruin, grijs, beige en zwart):

• 1 Spelerbord
• 1 overzichtskaart

Voorzijde

Achterzijde

• 8 Druïdekaarten – *(met getallen van 100 tot 107)*

• 1 Scorestenen

De overeenkomstige kleuren stickers moeten, vóór het eerste spel, aan beide zijden van elke scoresteen worden geplakt.

DOEL VAN HET SPEL

In Rune Stones nemen de spelers de rol van druïden aan. De krachtigste druïde zal de troon bestijgen. De spelers moeten bewijzen dat ze de runenstenen kunnen hanteren.

Ze roepen wezens op met behulp van magie en maken gebruik van hun vaardigheden om de kostbare edelstenen uit de mysterieuze vallei te halen. De getalenteerde dwergen weten van deze edelstenen verschillende artefacten te maken, die onmisbaar zijn om een runensteen te maken.

Met zijn groeiende verzameling artefacten worden de runenstenen van de druïde steeds krachtiger. Elke runensteen geeft de druïde een permanente vaardigheid en krachtpunten. Terwijl de vaardigheden helpen om betere en snellere toegang tot edelstenen en artefacten te krijgen, vergroten de krachtpunten de kansen van de speler om de troon te claimen.

De druïde met de meeste krachtpunten aan het einde van het spel zal de troon bestijgen en is de winnaar van het spel!

VOORBEREIDING

1.) Leg het **speelbord** in het midden van de tafel.

2.) Plaats **alle edelstenen** *(ook de joker edelstenen)* en **ertsfiches** in het midden van het speelbord. Dit is de algemene voorraad. Leg de **dobbelsteen** dichtbij het speelbord. De **troon** wordt op nummer 65 van het krachtpuntenspoor geplaatst.

3.) Sorteer de runenstenen aan de hand van de voorzijde. Afhankelijk van het aantal spelers wordt een aantal van elk type runensteentegel op elk van de runensteenplaatsen op het speelbord gelegd.

Aantal spelers:	2	3	4
Aantal runenstenen per plaats:	1	2	3

4.) Maak een stapel van de **joker artefactfiches** en plaats deze op de joker smederij.

5.) Schud alle **artefactfiches** en plaats deze met de beeldzijde naar beneden naast het speelbord als voorraad. Pak willekeurig één artefact voor elke smederij en plaats deze met de beeldzijde naar boven.

6.) Iedere speler kiest een **spelerbord**, een **overzichtskaart**, een **set druïdekaarten** en een **scoresteen** in de gekozen kleur en symbool. Geef daarnaast **één edelsteen van elke kleur** plus **één joker edelsteen** aan elke speler.

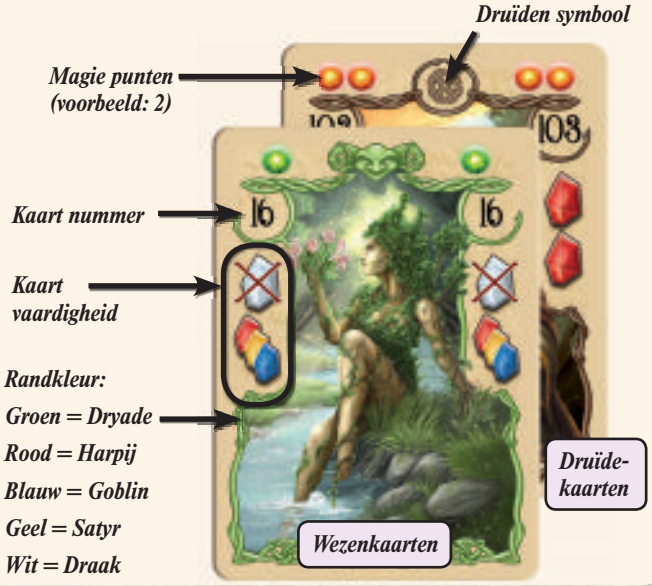
- *Iedere speler legt zijn spelersbord en overzichtskaart voor zich.*
- *Iedere speler schudt zijn startkaarten en legt ze met de beeldzijde omlaag aan de linkerkant van het spelerbord. Dit is de trekstapel.*
- *Vervolgens trekt iedere speler 4 kaarten van zijn trekstapel als starthand.*
- *Alle spelers plaatsen hun scoresteen op de overeenkomstige startlocatie.*

7.) Schud **alle wezenkaarten** en leg deze met de beeldzijde omlaag op de aangegeven plaats als trekstapel. Plaats één voor één de bovenste 6 kaarten met de beeldzijde naar boven van links naar rechts op de zes velden met het aanbod van wezenkaarten. ***Uitzondering:*** *als er een witte drakenkaart wordt getrokken, leg deze dan even apart. Nadat het aanbod is voltooid, schud je ze terug in de stapel.*

8.) Bepaal willekeurig de startspeler en geef deze het **startspelerspeelstuk**.

DE WEZEN EN DRU DEN KAARTEN

Er zijn twee soorten kaarten: Druïden- en Wezenkaarten. Spelers beginnen met druïdenkaarten en roepen wezenkaarten op gedurende het spel. Kaarten worden gebruikt voor: oproepen van nieuwe wezenkaarten, verkrijgen van edelstenen, krachtpunten en andere mogelijkheden wanneer kaarteffecten worden gebruikt.



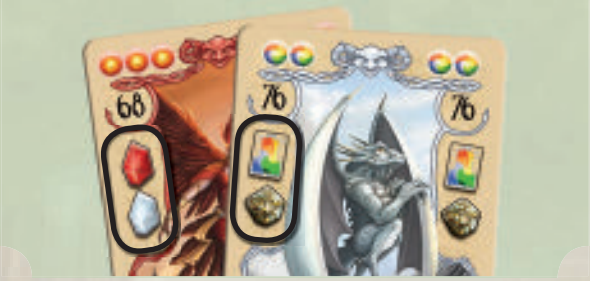
SPELVERLOOP

Rune Stones wordt gespeeld over meerdere spelrondes. De startspeler begint, de anderen volgen met de klok mee. De actieve speler **kiest één van de drie mogelijke acties** en voert vervolgens de gekozen actie uit:

1. WEZENS OPROEPEN

of

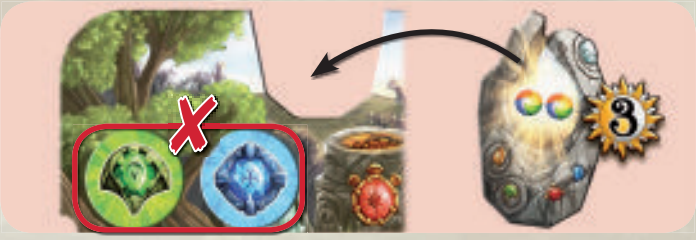
2. VAARDIGHEDEN GEBRUIKEN



of

3. ARTEFACTEN SMEDEN

Nadat de speler zijn actie heeft beëindigd, mag de speler zijn **artefacten inruilen** voor **krachtpunten** en **één runensteen**.



Daarna vult de speler, van zijn trekstapel, zijn hand aan tot 4 kaarten (**Je hand aanvullen**).

Vervolgens is de volgende speler aan de beurt.

Het spel eindigt na de spelronde waarin ten minste één speler **65 of meer krachtpunten** heeft behaald.

EEN BEURT VAN DE SPELER IN DETAIL:

Eerst voert de speler één van de volgende drie acties uit: 1. WEZENS OPROEPEN of 2. VAARDIGHEDEN GEBRUIKEN of 3. ARTEFACTEN SMEDEN.

1. WEZENS OPROEPEN

De speler gebruikt de magische punten van zijn handkaarten om wezens uit het aanbod op te roepen.

Het vereiste aantal magische punten voor het oproepen van een wezen hangt af van de positie van die kaart in het aanbod en wordt onder elke kaart aangegeven.

Tijdens zijn beurt mag de speler alle magische punten van één bepaalde kleur gebruiken om wezens op te roepen. De speler speelt kaarten uit zijn hand met dezelfde magiekleur en telt de magische punten op. Met behulp van deze magische punten mag de speler zoveel wezens uit het aanbod oproepen als hij wil en kan. Vervolgens legt de speler de opgeroepen wezenkaart(en) samen met de gespeelde kaart(en) op zijn aflegstapel. Alle overtollige magische punten gaan verloren.

De multikleuren magische punten van drakenkaarten (wit) of een druïde kaart kunnen aan elke magische kleur worden toegevoegd.

Opmerking: *de kleur van de opgeroepen wezens hoeft niet overeen te komen met de gebruikte magische kleuren.*

Vul ten slotte het aanbod aan. Verschuif eerst alle resterende kaarten naar rechts, zonder lege tussenliggende velden achter te laten. Vul ten slotte de lege velden in het aanbod van links naar rechts met nieuwe kaarten van de trekstapel.

Wanneer de trekstapel op is, wordt de aflegstapel geschud en als nieuwe trekstapel gebruikt. ***In het uitzonderlijke geval*** *als de algemene trek- en aflegstapel beide op zijn, wordt het aanbod weer aangevuld zodra er kaarten op de algemene aflegstapel worden gelegd.*

Voorbeeld: deze kaart kost 3 magie punten.

Voorbeeld: de speler heeft 3 magie punten beschikbaar. De speler besluit om een blauwe kaart voor 2 en een groene kaart voor 1 magie punt op te roepen. Hij legt de opgeroepen kaarten en zijn gespeelde kaarten op zijn aflegstapel.

2. VAARDIGHEDEN GEBRUIKEN

De speler kiest **twee** van zijn handkaarten en speelt deze voor zich uit. De speler mag niet slechts één kaart spelen.

De speler mag de mogelijkheden van beide kaarten in willekeurige volgorde uitvoeren. Als de speler een bepaalde vaardigheid niet wil of kan gebruiken, dan gaat deze vaardigheid verloren.

In het zeldzame geval *dat een speler nog maar één handkaart over heeft, kan hij alleen de actie „Wezens oproepen" of „Artefacten smeden" kiezen.*

Voorbeeld: de speler gebruikt eerst zijn blauwe kaart om een blauwe edelsteen af te leggen en daarvoor 2 joker edelstenen te pakken. Vervolgens gebruikt hij zijn groene kaart om een joker edelsteen af te leggen en daarvoor 3 edelstenen: rood, geel en blauw uit de voorraad te pakken.

Waardeer vervolgens de gekozen kaarten, afhankelijk van het getal, als volgt:

De kaart met het hoogste getal:

Als het een wezenkaart is, gaat deze naar de **algemene aflegstapel**; als het een druïdekaart is, gaat deze uit het spel en terug in de speldoos.

De kaart met het laagste getal:

Het maakt niet uit of het een wezenkaart of druïdekaart is, deze kaart wordt toegevoegd aan de **eigen aflegstapel** van de speler.

Voorbeeld: de blauwe wezenkaart (21) heeft het hoogste getal en wordt daarom op de algemene aflegstapel gelegd. De groen kaart (16) heeft een lager getal en gaat naar de aflegstapel van de speler.

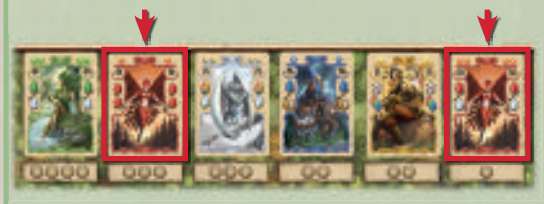
Er zijn 3 verschillende vaardigheden:

1) Basisvaardigheden: De speler voert de acties *(1 of 2 afhankelijk van de kaart)* uit zoals weergegeven op de kaart:

Edelsteen – De speler pakt een edelsteen met dezelfde kleur uit de algemene voorraad, indien beschikbaar.

Elke edelsteen – De speler pakt een edelsteen naar keuze *(geen jokeredelsteen)* uit de algemene voorraad, indien beschikbaar.

Kaart – De speler pakt een kaart met dezelfde kleur uit het aanbod *(indien beschikbaar)* en legt deze op zijn aflegstapel.



Voorbeeld: de speler kan één van de twee rode kaarten uit het aanbod op zijn aflegstapel leggen.

Elke kaart – De speler pakt een kaart naar keuze uit het aanbod en legt deze op zijn aflegstapel.

Voorbeeld: de speler kan één van de kaarten uit het aanbod kiezen en de gekozen kaart op zijn aflegstapel leggen.

Joker edelsteen – De speler pakt een jokeredelsteen *(wit)*, indien beschikbaar.

Dobbelsteen – De speler gooit de dobbelsteen en voert de gerolde actie uit:

Elke edelsteen: De speler pakt een edelsteen naar keuze *(geen jokeredelsteen)* uit de algemene voorraad, indien beschikbaar.

Ruilen: de speler ruilt een van zijn gele, rode, blauwe of groene edelstenen voor een joker-edelsteen uit de algemene voorraad, indien beschikbaar.

1 of 2: De speler scoort direct 1 of 2 krachtpunten.

Erts: De speler pakt een ertsfiche uit de algemene voorraad.

Kaart: De speler trekt de bovenste kaart van de wezenstrekstapel en legt deze op zijn aflegstapel.

2) Keuzevaardigheden: De speler moet één van de twee weergegeven vaardigheden kiezen en deze uitvoeren.

Voorbeeld: de speler kan een rode of blauwe edelsteen uit de algemene voorraad pakken.

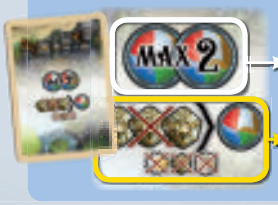
3) Wisselvaardigheden: De speler legt de afgebeelde edelstenen en/of jokeredelstenen in de algemene voorraad terug en krijgt vervolgens de afgebeelde punten en/of edelstenen uit de algemene voorraad.

3. Artefacten smeden

De speler mag maximaal **twee artefacten** smeden die uit **twee verschillende smederijen** moeten komen.

Bij het smeden van een artefact, moet de speler edelstenen in de kleur van het artefact besteden in die smidse. Het exacte aantal edelstenen wordt weergegeven onder elke smidse.

Smeedregels:



Maximaal 2 artifacten van verschillende smidse kunnen worden gesmeden.

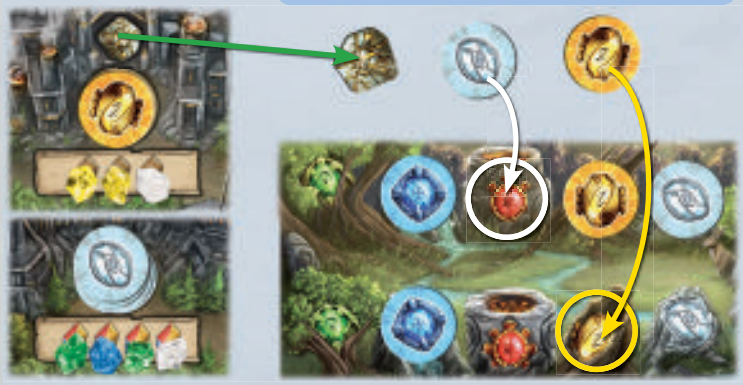
Als er met erts wordt betaald, krijgt de speler geen bonus.

Als de speler een witte jokerartefact smeedt, besteedt de speler **4 willekeurige edelstenen**. ***Belangrijk:*** *een speler mag slechts één jokerartefact in zijn beurt smeden.*

Leg de edelstenen terug in de algemene voorraad en plaats het artefact op een overeenkomstig symbool van de twee krachtrijen op je spelerbord. Als er geen overeenkomstig symbool is, kun je geen artefact van deze kleur smeden. Eenmaal geplaatst kan het artefact niet meer worden verplaatst.

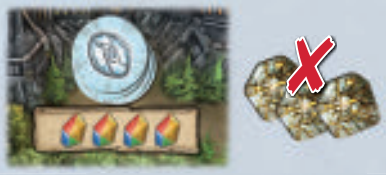
Je mag een jokerartefact op het jokersymbool of op een ander symbool van een krachtrij plaatsen.

Bij het smeden van een artefact kan elke gekleurde edelsteen worden vervangen door een joker edelsteen.



Voorbeeld: de speler smeed twee artefacten. De eerste betaald hij met twee gele en een joker edelsteen. Hij krijgt direct een (bonus) ertsfiche uit de algemene voorraad en legt het gele artefact op de onderste krachtrij, omdat er op de bovenste rij al een gele artefact ligt. Vervolgens betaald hij 3 edelstenen en een joker edelsteen en smeed daarmee een joker artefact die hij op de plaats van het rode artefact op de bovenste rij legt.

Als alternatief kan de speler , in plaats van het vereiste aantal edelstenen, drie ertsfiches afleggen om het artefact te krijgen. In dat geval maakt het niet uit van welke smidse het artefact komt; het zijn altijd drie ertsfiches.



Voorbeeld: de speler legt drie ertsfiches af en smeed daarmee een joker artefact.

Drie smederijen bieden een extra bonus die de speler direct ontvangt bij het smeden van een artefact van die smederij:

Opmerking: *De speler krijgt de bonus* ***niet****, als hij het artefact smeedt door drie ertsfiches af te leggen.*

Dobbelsteen – De speler gooit de dobbelsteen en voert de gerolde actie uit *(zie pagina 5).*

Erts – De speler pakt een ertsfiche uit de algemene voorraad.

Punten – De speler krijgt 3 krachtpunten.

Opmerking: *De bonus kan in principe worden gebruikt om het tweede artefact te smeden.*

Nadat de speler zijn smeedactie heeft beëindigd, wordt voor elke lege smidse een nieuw artefact uit de voorraad gepakt en met de beeldzijde naar boven geplaatst.

Als de trekstapel met artefacten op is, schud je de open aflegstapel en gebruik je deze als nieuwe trekstapel.

Opmerking: *in het zeldzame geval dat de voorraad jokerartefacten op is, kun je de smidse van de jokerartefacten niet meer aanvullen. De spelers kunnen zolang geen jokerartefacten smeden.*

Nadat de speler zijn actie heeft beëindigd, heeft de speler de mogelijkheid om zijn **artefacten in te wisselen voor krachtpunten en één runensteen.**

Artefacten omruilen

De speler kan voor elk van zijn twee rijen met krachtsymbolen, die ten minste 2 artefacten bevat, de keuze maken of hij alle artefacten van die rij wil afleggen om krachtpunten en één runensteen uit het aanbod te krijgen of ze te bewaren voor later gebruik. Als de speler besluit om de artefacten af te leggen, krijgt hij als volgt krachtpunten:

Aantal artefacten in een rij:	2	3	4	5
Aantal behaalde krachtpunten:	3	6	10	15

Vervolgens neemt de speler één runensteen van het aanbod en plaatst deze boven zijn spelersbord. Elke runensteen geeft de speler een speciale vaardigheid voor de rest van het spel. Als een speler al 4 runen stenen bezit, krijgt hij alleen krachtpunten en geen runenstenen meer. Een speler mag geen runensteen nemen die hij reeds heeft. *Raadpleeg de pagina 8 voor meer informatie over deze speciale vaardigheden.*

Afgelegde artefacten worden met de beeldzijde naar boven naast het speelbord geplaatst. Uitzondering: jokerartefacten plaats je direct terug op de jokersmidse.

Voorbeeld: de speler legt twee artefacten van de onderste rij af en krijgt daarvoor 3 krachtpunten en een runensteen naar zijn keus. Hij legt deze runensteen op zijn spelersbord.

Je hand aanvullen

Ten slotte vult de speler, indien nodig, zijn hand aan tot 4 kaarten en pakt deze van zijn trekstapel. Wanneer zijn trekstapel op is, schud hij zijn aflegstapel en gebruikt deze als hun nieuwe trekstapel.

Opmerking: *heeft de speler in totaal minder dan 4 kaarten, dan neemt hij alle kaarten op hand.*

Voorbeeld: de speler pakt twee kaarten van zijn trekstapel om zijn hand tot 4 kaarten aan te vullen.

Daarna is de volgende speler aan de beurt.

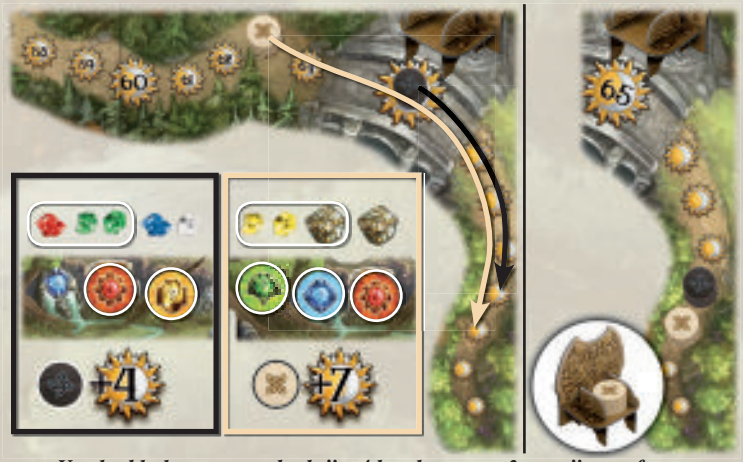
EINDE VAN HET SPEL EN DE EINDTELLING

Het spel eindigt na de ronde, waarin ten minste één speler 65 of meer krachtpunten heeft behaald. Spelers gaan door naar de laatste puntentelling. De spelers krijgen nu extra krachtpunten voor het volgende:

- **1 krachtpunt** voor **elke 3** edelstenen en/of jokeredelstenen en/of ertsfiches.
- Voor **artefacten** in de twee kracht rijen:

Aantal artefacten in een rij:	2	3	4	5
Aantal behaalde krachtpunten:	3	6	10	15

De speler met de meeste krachtpunten is de winnaar van het spel en bestijgt de troon van de druïden! In het geval van een gelijkspel delen de spelers de overwinning.



Voorbeeld: de zwarte speler krijgt 4 krachtpunten, 3 van zijn artefacten en 1 van zijn overgebleven edelstenen. De beige speler krijgt 7 krachtpunten, 6 van zijn artefacten en 1 van zijn overgebleven edelstenen. De beige speler staat het verst op het krachtpunten spoor en wint het spel.

SPECIALE VAARDIGHEDEN VAN DE RUNEN STENEN

Magische punten:

Bij het uitvoeren van de actie 1. WEZENS OPROEPEN heeft de speler twee extra magische punten tot zijn beschikking. Deze worden toegevoegd aan eventuele magische punten van de gespeelde kaarten. Zelfs als de speler helemaal geen kaarten speelt, kan hij deze twee magische punten gebruiken om wezens op te roepen.

Maximum aantal handkaarten:

Het maximaal aantal kaarten van de speler wordt verhoogd tot 6 kaarten. Bij het aanvullen van de hand vult de speler deze aan tot 6 kaarten in plaats van 4.

Omruilen:

De speler mag **eenmaal** tijdens zijn beurt:

- één **edelsteen** ruilen voor één **ertsfiche** uit de algemene voorraad

of

- één **ertsfiche** ruilen voor één **edelsteen** *(behalve een witte joker edelsteen)*

Extra jokeredelstenen:

De speler plaats één van zijn edelstenen – geen jokeredelsteen – op deze runensteen om de vaardigheid te activeren. De speler heeft de keuze wanneer hij dit wil doen. Eenmaal geplaatst, blijft de edelsteen op de runensteen en mag voor de rest van het spel niet worden verwijderd. Deze speler beschouwt alle edelstenen van die kleur voor de rest van het spel als jokeredelstenen.

Opmerking: *deze edelsteen telt niet mee bij de eindscore.*

Opmerking: *de drie bovengenoemde vaardigheden kunnen direct na het verkrijgen van het artefact worden gebruikt.*

Plus:

Bij het uitvoeren van de actie 2. VAARDIGHEDEN GEBRUIKEN, mag de speler beide acties van kaarten met keuzevaardigheden gebruiken in plaats van slechts één.

Dubbele dobbelsteen actie:

Als de speler kaarten speelt waarmee hij de dobbelsteen mag gooien tijdens het uitvoeren van de actie 2. VAARDIGHEDEN GEBRUIKEN, gooit de speler de dobbelsteen eenmaal en voert vervolgens de gerolde actie tweemaal uit. De speler mag ervoor kiezen om één of beide acties te laten vervallen.

Let op: *de dobbelsteenworp verkregen door het smeden van een artefact kan niet worden verdubbeld.*

Extra krachtpunt:

Als de speler kaarten speelt die krachtpunten geven tijdens het uitvoeren van de actie 2. VAARDIGHEDEN GEBRUIKEN, krijgt de speler 1 extra krachtpunt voor elke overeenkomstige kaart.

Let op: *bij het smeden van een artefact krijg je hierdoor geen extra krachtpunten*

3 vaardigheden gebruiken:

Bij het uitvoeren van de actie 2. VAARDIGHEDEN GEBRUIKEN, mag de speler 2 of 3 kaarten spelen en de vaardigheden in elke gewenste volgorde gebruiken. Alleen de kaart met het laagste getal wordt op de aflegstapel van de speler gelegd. De andere kaart(en) wordt (worden) uit het spel verwijderd of op de algemene aflegstapel gelegd, afhankelijk van het type kaart.

Voorbeeld: de druïden kaart (103) wordt uit het spel verwijderd, de witte kaart (77) wordt op de algemene aflegstapel gelegd. De groene kaart met het laagste getal wordt op de aflegstapel van de speler gelegd.

est. 1989 QUEEN GAMES

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