Un jeu de Rüdiger Dorn, pour 2 à 4 joueurs, à partir de 12 ans



Matériel commun à tous les joueurs :

• 1 plateau de jeu



68 cartes Créature



60 cartes réparties entre les couleurs suivantes : bleu, jaune, vert et rouge (numérotées de 11 à 70).



8 cartes blanches (cartes Dragon) (numérotées de 71 à 78)



• 28 pions Artéfact











7 pour chacune des couleurs suivantes : bleu, jaune, vert et rouge Verso

8 pions Artéfact joker

Vous pouvez les utiliser pour remplacer n'importe quel autre pion Artéfact



• 20 jetons Minerai



• 24 pierres runiques



3 pour chacune des capacités suivantes : "Points de magie", "Main de cartes agrandie", "Échange", "Joker", "Avantage", "Double bonus", "Point de victoire supplémentaire" et "Utiliser 3 capacités".

• 60 pierres précieuses ъ 🧃



15 pour chacune des couleurs suivantes : bleu, vert, jaune et rouge

• 15 pierres précieuses joker

Elles peuvent être utilisées pour remplacer n'importe quelle autre couleur.

• 1 pion Premier joueur



• 1 dé

Vous devez placer les autocollants sur le dé avant la première partie.

• 1 Trône

Vous devez assembler le Trône comme indiqué ci-contre avant la première partie.





• 1 livret de règles

Matériel pour chaque joueur

(pour chacune des couleurs de joueur/druide suivantes : marron, gris, beige et noir):

• 1 plateau personnel

1 carte Vue d'ensemble







• 8 cartes Druide - (numérotées de 100 à 107)







• 1 marqueur de score

Vous devez placer les autocollants de la couleur correspondante à votre marqueur sur chaque côté de ce dernier avant votre première partie.



BUT DU JEU

Il est grand temps de trouver le druide le plus puissant du royaume afin qu'il puisse prendre le pouvoir et s'asseoir sur le trône! Dans Rune Stones, vous incarnez des druides et vous devez prouver votre habileté à maitriser les fameuses pierres runiques. Vous pouvez utiliser votre puissante magie pour invoquer des créatures et utiliser leurs capacités afin de récupérer les célèbres pierres précieuses de la vallée sans fin. Les talentueux nains sauront vous aider à obtenir de nombreux artéfacts à partir de ces pierres précieuses, ce qui est indispensable pour créer une

pierre runique. Plus votre collection d'artéfacts augmente et plus vos pierres runiques deviennent puissantes. Chaque pierre runique vous octroie une capacité permanente pour vous aider au long de la partie, ainsi que des points de victoire. Tandis que les capacités vous aident à récupérer plus de pierres précieuses et d'artéfacts plus rapidement, les points de victoire augmentent quant à eux vos chances de devenir le druide le plus puissant du royaume. Le joueur qui possède le plus de points de victoire à la fin de la partie réussit à accéder au trône des druides et est déclaré vainqueur!

MISE EN PLACE

- 1.) Placez le plateau au centre de la zone de jeu.
- 2.) Placez toutes les pierres précieuses (y compris les pierres précieuses joker) ainsi que les jetons Minerai au centre du plateau de jeu, de façon à former la réserve. Gardez le dé à portée de main près du plateau de jeu. Placez le Trône sur la case 65 de la piste de score.
- **3.)** Triez les tuiles Pierre runique en fonction de leurs rectos. Selon le nombre de joueurs, placez le nombre de tuiles Pierre runique suivant sur chacune des 8 cases prévues à cet effet sur le plateau de jeu :

Nombre de joueurs :	2	3	4
Nombre de tuiles Pierre runique sur chaque case :	1	2	3



7.) Mélangez toutes les cartes Créature et formez une pile, faces cachées, que vous placez sur la case prévue à cet effet du plateau de jeu. Révélez les 6 premières cartes de cette pile et placez-les, une par une et faces visibles, sur les 6 cases du plateau de jeu, de la gauche vers la droite. Exception: Si au cours de cette étape vous piochez une carte Dragon (blanche), mettez-la de côté pour le moment. Après avoir placé les 6 cartes sur le plateau de jeu, remettez les cartes Dragon dans la pile.

8.) Déterminez aléatoirement un premier joueur et donnez-lui le pion Premier joueur.



LES CARTES CRÉATURE ET LES CARTES DRUIDE

Il y a deux types de cartes différentes : les cartes Créature et les cartes Druide. Vous commencez la partie avec 8 cartes Druide et vous pouvez ensuite récupérer des cartes Créature lors de vos tours de jeu. Vous pouvez utiliser ces cartes afin d'obtenir de nouvelles cartes, ou bien afin de gagner des pierres précieuses, des points de victoire ou encore des bonus lorsque vous utilisez leurs différentes capacités. Symbole de druide



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie de Rune Stones est divisée en plusieurs tours de jeu. Le premier joueur commence puis les autres joueurs continuent dans le sens des aiguilles d'une montre. A votre tour, vous devez choisir et effectuer une des trois actions suivantes :

🔘 I. INVOQUER DES CRÉATURES



ou

2. UTILISER DES CAPACITÉS



ou

🔘 3. FORGER DES ARTÉFACTS



Une fois que vous avez effectué votre action, vous pouvez choisir de réaliser une action <u>Échanger des Artéfacts</u> afin de gagner des **points de victoire** et une **pierre runique**.



Vous devez ensuite <u>Compléter votre main</u> et piocher des cartes de votre pile de façon à en avoir de nouveau 4 en main.

C'est ensuite au joueur suivant d'effectuer son action.

La partie se termine lorsqu'à la fin d'un tour de jeu, un joueur a atteint ou dépassé 65 points de victoire.

UN TOUR DE JEU EN DÉTAILS :

Vous commencez par effectuer une des trois actions suivantes : L INVOQUER DES CRÉATURES ou 2. UTILISER DES CAPACITÉS ou 3. FORGER DES ARTÉFACTS.

I. INVOQUER DES CRÉATURES

Vous utilisez les points de magie représentés sur les cartes de votre main afin d'invoquer des créatures parmi celles placées faces visibles sur le plateau. Le nombre de points de magie requis pour chaque créature varie en fonction de la position de la carte sur le plateau et est indiqué sous cette dernière. Lors de votre tour, vous pouvez utiliser tous les points de magie d'une même couleur que vous possédez dans votre main afin d'invoquer des créatures (vous ne pouvez pas combiner des points de magie de plusieurs couleurs différentes). Pour ce faire, jouez les cartes de votre main qui comportent toutes la même couleur et additionnez ensuite les différents points de magie représentés sur ces dernières. Vous pouvez prendre autant de cartes Créature que vous le souhaitez parmi celles disponibles, sous réserve que vous puissiez toutes les payer. Placez ensuite les cartes que vous venez de récupérer ainsi que les cartes dont vous vous êtes servi pour faire votre achat sur votre défausse. Les points de magie en surplus sont perdus. Les points de magie multicolores représentés sur les cartes Dragon (blanches) ou sur les cartes Druide sont considérés comme des jokers et peuvent être ajoutés à n'importe quelle autre couleur.

Note: La couleur des cartes Créature invoquées ne doit pas forcément correspondre à la couleur des points de magie utilisés.

Pour finir, réapprovisionnez les cartes Créature: Déplacez toutes les cartes restantes sur le plateau de jeu vers la droite, en ne laissant aucune case vide. Puis placez une nouvelle carte de la pile sur chacune des cases inoccupées. Lorsque la pile de cartes est épuisée, mélangez la défausse afin de former une nouvelle pile. Il peut arriver dans de rares occasions que la pile de cartes et la défausse soient toutes les deux épuisées. Dans ce cas, vous ne rajoutez des cartes Créature sur les cases inoccupées que lorsque de nouvelles cartes sont ajoutées à la défausse.



Exemple : Cette carte nécessite 3 points de magie.



Exemple : Le joueur dispose de 3 points de magie. Il décide de récupérer la carte bleue pour 2 points de magie ainsi que la carte verte pour un point de magie. Il place les cartes utilisées ainsi que les cartes nouvellement acquises dans sa défausse.



💿 2. [|TILISER DES CAPACITÉS

Vous choisissez deux des cartes de votre main et les placez devant vous, faces visibles. Vous n'avez pas le droit de ne jouer qu'une seule carte, vous êtes obligé d'en choisir deux.

Vous avez le droit d'utiliser les capacités des deux cartes dans l'ordre de votre choix. Si vous ne souhaitez pas ou ne pouvez pas utiliser une des capacités, cette dernière est perdue.

Note : Il peut arriver en de rares occasions qu'il ne vous reste qu'une seule carte en main. Dans ce cas, vous ne pouvez choisir que les actions "Invoquer des créatures" et "Forger des artéfacts".



Exemple: Le joueur commence par utiliser la capacité de sa carte bleu et défausse une pierre précieuse bleue afin de prendre deux pierres précieuses joker de la réserve. Il utilise ensuite une des pierres précieuses joker ainsi récupérées pour utiliser la capacité de sa deuxième carte (verte) et récupérer 3 pierres précieuses (une rouge, une jaune et une bleue) de la réserve.

Une fois les capacités utilisées, placez vos cartes dans la défausse ou retirez-les du jeu, en fonction du numéro indiqué dessus, comme expliqué ci-dessous :

Pour la carte comportant le plus grand numéro :

S'il s'agit d'une carte Créature, placez-la dans la défausse de cartes Créature. S'il s'agit d'une de vos cartes Druide, elle est retirée du jeu et replacée dans la boite.

Pour la carte comportant le plus petit numéro :

Peu importe s'il s'agit d'une carte Créature ou d'une de vos cartes Druide, placez-la dans votre défausse.



Exemple: La carte Créature bleue (21) comporte le plus grand numéro et est donc placée sur la défausse de cartes Créature. La carte verte (16) qui possède quant à elle le plus petit numéro est placée sur la défausse du joueur.

IL Y A 3 TYPES DE CAPACITÉS DIFFÉRENTES :

1) Les capacités de base : Effectuez l'action (ou les 2 actions sur certaines cartes) représentée sur la carte :



Pierre précieuse - Prenez une pierre précieuse de la couleur représentée dans la réserve, si possible.



Pierre précieuse au choix - Prenez une pierre précieuse de la couleur de votre choix (à l'exception d'une blanche) de la réserve.



Carte - Prenez une carte Créature de la couleur indiquée parmi celles disponibles (si possible) et placez-la dans votre défausse.



Exemple: Le joueur peut prendre une des deux cartes rouges parmi les cartes Créature disponibles et la placer dans sa défausse.



Carte au choix - Prenez la carte Créature de la couleur de votre choix parmi celles disponibles et placez-la dans votre défausse.



Exemple : Le joueur peut prendre n'importe quelle carte Créature parmi celles disponibles et la placer sur sa défausse.



Pierre précieuse joker - Prenez une pierre précieuse joker dans la réserve, si possible.



Dé - Lancez le dé et effectuez l'action représentée :



Pierre précieuse au choix - Prenez une pierre précieuse de la couleur de votre choix (à *l'exception d'une blanche*) de la réserve.



Echange: Echangez une de vos pierres précieuses jaune, bleue, rouge ou verte contre une pierre précieuse joker de la réserve.



1 ou 2 points : Gagnez immédiatement 1 ou 2 points de victoire et déplacez votre marqueur en conséquence sur la piste de score.



Minerai: Prenez un jeton Minerai dans la réserve, si possible.



Carte: Piochez la première carte de la pile de cartes Créature et placez-la dans votre défausse.

2) Les capacités multiples : Choisissez une des deux actions représentées et effectuez-la.





OU



Exemple : Le joueur a le choix entre prendre une pierre précieuse rouge ou une pierre précieuse bleue de la réserve.

3) Les capacités d'échange : Replacez les pierres précieuses et/ou les pierres précieuses joker représentées sur la carte dans la réserve et gagnez les points de victoire et/ou les pierres précieuses indiqués.







🔾 🔾 3. FORGER DES ARTÉFACTS

Vous pouvez forger jusqu'à deux artéfacts par tour, qui doivent provenir de deux forges différentes.

Lorsque vous souhaitez forger un artéfact, vous devez dépenser des pierres précieuses de la couleur correspondant à l'artéfact en question. Le nombre de pierres précieuses que vous devez dépenser est indiqué devant chacune des forges.

Si vous souhaitez forger un artéfact joker, vous devez dépenser 4 pierres précieuses de la couleur de votre choix.

Important: Vous ne pouvez forger qu'un seul artéfact joker par tour.

Replacez les pierres précieuses ainsi dépensées dans la réserve et placez l'artéfact récupéré sur la case qui lui correspond, sur l'une des deux rangées de votre plateau personnel. S'il n'y a pas de case disponible, vous ne pouvez pas forger ce type d'artéfact. Une fois que vous avez posé un artéfact, vous ne pouvez plus le déplacer.

Vous pouvez placer un artéfact joker sur la case qui lui correspond sur votre plateau personnel ou sur n'importe quelle autre case disponible de la rangée de votre choix.

Lorsque vous forgez un artéfact, vous pouvez remplacer n'importe quelle pierre précieuse par une pierre précieuse joker.

Vous pouvez également défausser trois jetons Minerai au lieu des pierres précieuses requises afin de forger un artéfact. Dans ce cas, le nombre indiqué devant chacune des forges n'est pas pris en compte, le coût est toujours de trois jetons Minerai.



Exemple: Le joueur décide de forger deux artéfacts. Pour le premier, il défausse 2 pierres précieuses jaunes et 1 pierre précieuse joker. Il gagne immédiatement un jeton Minerai et place l'artefact jaune qu'il vient de forger sur la rangée du bas de son plateau personnel, car il y a déjà un artéfact sur la rangée du haut. Il choisit ensuite de forger un artéfact joker en utilisant 3 pierres précieuses et une pierre précieuse joker. Il le place ensuite sur la case rouge de la rangée du haut de son plateau personnel.





Exemple : Le joueur défausse trois jetons Minerai et forge un artéfact joker.

Trois des forges vous offrent un bonus supplémentaire que vous récupérez immédiatement lorsque vous y forgez un artéfact :

Note: Vous ne recevez cependant pas ce bonus si vous forgez un artéfact en utilisant trois jetons Minerai.



Dé - Lancez le dé et effectuez l'action indiquée par le lancer (voir page 5).



Minerai - Prenez un jeton Minerai de la réserve (si possible).



Points - Gagnez immédiatement 3 points de victoire.

Note: Vous pouvez utiliser ces bonus pour forger votre deuxième artéfact, si besoin.

Une fois que vous avez terminé de forger vos artéfacts, prenez un nouveau pion Artéfact de la réserve pour toutes les forges vides et placez-le, face visible, sur ces dernières.

Lorsque la réserve de pions Artéfact est épuisée, mélangez la défausse afin de former une nouvelle réserve.

Note: Il peut arriver dans de rares cas que la réserve de pions Artéfact joker soit épuisée et que vous ne puissiez donc pas réapprovisionner la forge correspondante. Dans ce cas, vous ne pouvez plus forger aucun artéfact joker avant que de nouveaux pions soient disponibles.



Lorsque vous avez terminé votre action, vous avez la possibilité d'échanger vos pions Artéfact contre des points de victoire et une pierre runique.

Echanger des artéfacts

Vous devez décider pour chacune des deux rangées de votre plateau personnel qui contient au moins 2 pions Artéfact, si vous souhaitez défausser tous les pions Artéfacts de la rangée afin de gagner des points de victoire ainsi qu'une pierre runique ou si vous souhaitez les conserver pour les utiliser plus tard. Si vous choisissez de défausser vos pions Artéfact, vous gagnez les points de victoire suivants :

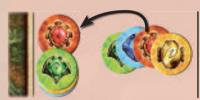
Nombre de pions Artéfact dans la rangée :	2	3	4	5
Points de victoire gagnés :	3	6	10	15

En plus des points de victoire, vous récupérez une pierre runique parmi celles disponibles sur le plateau de jeu et vous la placez en haut de votre plateau personnel, sur une des cases prévues à cet effet. Chaque pierre runique vous octroie une capacité spéciale pour le reste de la partie. Si vous possédez déjà 4 pierres runiques, vous ne pouvez plus en récupérer de nouvelle et vous ne gagnez que les points de victoire. Vous n'avez pas le droit de posséder deux fois la même pierre runique. Les capacités des pierres runiques sont expliquées en détails à la page 8 de ce livret.

Tous les pions Artéfact défaussés sont placés en une pile de défausse, faces visibles, près du plateau de jeu, à l'exception des artéfacts joker. Ces derniers sont immédiatement replacés sur la forge correspondante.



Exemple: Le joueur défausse les deux artéfacts placés sur la rangée du bas de son plateau personnel et gagne 3 points de victoire ainsi qu'une pierre runique de son choix. Il place ensuite la pierre runique au-dessus de son plateau personnel.





Compléter sa main

Pour finir, piochez de nouvelles cartes de votre pile de façon à en avoir de nouveau 4 en main. Lorsque votre pile de cartes est épuisée, mélangez votre défausse afin de former une nouvelle pile. Si vous possédez un total de moins de 4 cartes, prenez toutes vos cartes en main.



Exemple: Le joueur prend deux cartes de sa pile de façon à avoir de nouveau 4 cartes en main.

Puis c'est au tour du joueur suivant d'effectuer son tour de jeu.

FIN DE PARTIE ET DÉCOMPTE FINAL

La partie se termine lorsqu'à la fin d'un tour de jeu, un des joueurs a atteint ou dépassé 65 points de victoire. Le décompte final des points a ensuite lieu. Vous gagnez des points de victoire supplémentaires pour les éléments suivants :

- 1 point de victoire pour chaque tranche de 3 pierres précieuses et/ou pierres précieuses joker et/ou pions Minerai
- Les pions Artéfacts placés sur les rangées de votre plateau personnel :

Nombre de pions Artéfact dans la rangée :	2	3	4	5
Points de victoire gagnés :	3	6	10	15

Le joueur avec le plus de points de victoire à l'issue de ce décompte est déclaré vainqueur et accède au trône des druides! En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.



Exemple: Le joueur gagne 4 points de victoire à la fin de la partie: 3 pour ses artéfacts et 1 pour ses pierres précieuses restantes. Le joueur blanc gagne quant à lui 7 points de victoire: 6 pour ses artéfacts et 1 pour ses pierres précieuses et ses jetons Minerai. Le jueur blanc est donc celui qui possède le plus de points de victoire et il remporte donc la partie.

CAPACITÉS SPÉCIALES DES PIERRES RUNIQUES



Points de magie :

Lorsque vous effectuez l'action

L INVOQUER DES CRÉATURES, vous disposez de deux points de magie supplémentaires de la couleur de votre choix. Ces points de magie sont ajoutés à ceux des cartes de votre main que vous

décidez d'utiliser. Vous avez également de droit d'utiliser ces points de magie pour invoquer des créatures même si vous ne jouez aucune carte.



Main de cartes agrandie :

La taille de votre main de cartes est désormais de 6 cartes. Lorsque vous piochez de nouvelles cartes pour réapprovisionner votre main, vous devez désormais piocher jusqu'à en avoir 6 au lieu de 4.



Echange:

Une fois par tour, vous avez la possibilité d'effectuer une des actions suivantes :

- Echanger une de vos pierres précieuses contre un jeton Minerai de la réserve OU
- Echanger un de vos jetons Minerai contre une pierre précieuse de la réserve, à l'exception d'une pierre précieuse joker.



Joker:

Vous devez prendre une pierre précieuse de votre choix dans la réserve – à l'exception d'une pierre précieuse joker – et la placer sur cette pierre runique de façon à activer sa capacité. Vous pouvez effectuer cette action au moment de votre choix. Une fois

placée, la pierre précieuse reste sur la pierre runique jusqu'à la fin de la partie. Toutes vos pierres précieuses de la même couleur que celle placée sur la pierre runique sont désormais considérées comme des pierres précieuses joker et ce, jusqu'à la fin de la partie (elles peuvent donc remplacer n'importe quelle autre couleur, comme les pierres précieuses blanches).

Note: Cette pierre précieuse n'est pas prise en compte dans le décompte des points à la fin de la partie.





Note: Vous pouvez utiliser les trois capacités expliquées ci-dessus immédiatement après avoir récupéré la pierre runique.



Avantage:

Lorsque vous effectuez l'action

2. UTILISER DES CAPACITÉS, vous pouvez utiliser les deux actions des cartes avec des capacités multiples, au lieu de devoir en choisir une seule.



Double bonus:

Lorsque vous jouez une carte qui vous permet de lancer le dé lors de l'action

2. UTILISER DES CAPACITÉS, vous pouvez récupérer deux fois le bonus indiqué par votre lancer.

Note : Le bonus que vous récupérez lors du lancer de dé obtenu en forgeant un artéfact ne peut pas être doublé.



Point de victoire supplémentaire :

Lorsque vous jouez une carte qui vous rapporte des points de victoire lors de l'action

2. UTILISER DES CAPACITÉS, vous gagnez 1 point de victoire supplémentaire pour chaque carte jouée qui vous en octroie.

Note : Les points de victoire obtenus en forgeant un artéfact ne sont pas augmentés de cette façon.



Utiliser 3 capacités :

Lorsque vous effectuez l'action

2. UTILISER DES CAPACITÉS, vous pouvez jouer 3 cartes au lieu de 2 (si vous le souhaitez) et bénéficier de leurs capacités dans l'ordre de votre choix. Seule la carte avec le nombre le

plus faible est replacée sur votre défausse. Les autres cartes sont retirées du jeu ou bien placées sur la défausse générale, en fonction de leur type.



Exemple : La carte Druide (103) est retirée du jeu, la carte blanche (77) est placée sur la défausse de cartes Créature et la carte verte avec le plus petit numéro (67) est placée sur la défausse du joueur.

