

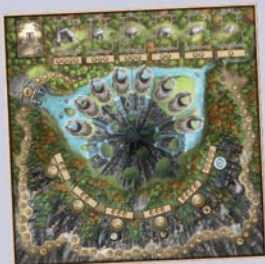
RUNE STONES

A game by Rüdiger Dorn for 2 - 4 players aged 12 years and older

COMPONENTS

Shared game components:

- 1 Game Board



- 68 Creature cards



60 in blue, yellow, green, or red (numbered from 11 to 70)

8 Dragon cards in white (numbered from 71 to 78)

Reverse

- 28 Artifacts



7 each of blue, yellow, green, and red

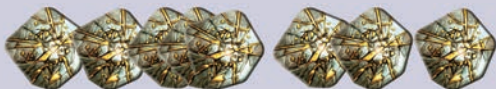
Reverse

- 8 Wild artifacts

These can be used to replace any other artifact.



- 20 Ore pieces



- 24 Rune stones



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

- 60 Gems



15 each of blue, green, yellow, and red

- 15 Wild gems

White gems can be used to replace any other colored gem.



15x white

- 1 First player marker



- 1 Die

The stickers must be applied before playing.



- 1 Throne

The throne has to be assembled before the first game.



- 1 Rules booklet

Game materials for each player

(in each of the four druid (player) colors: brown, grey, beige and black):

- 1 Player Board

- 1 overview card



Front

Reverse



- 8 Druid cards - (with numbers from 100 to 107)



- 1 Scoring marker

Attach the corresponding colored sticker to both sides of each scoring marker before the first game.



ゲームの目的

最も強力なドルイドを見つける時が来ました、彼らは王位をねらっています！

プレイヤーは、強力なルーン・ストーンを扱うスキルを証明しなければならぬドルイドの役割を引き受けます。魔法でクリーチャーを召喚し、その能力を利用して、貴重な宝石を手に入れましょう。これらの宝石は才能のあるドワーフに渡さなければなりません。彼らはそれらを使用してアーティファクトを作成する方法を知っています。

アーティファクトのコレクションが増えるにつれて、ドルイドのルーン・ストーンはより強力になります。各それぞれのストーンはドルイドに永続的な能力（およびパワーポイント）を与えます。能力は宝石やアーティファクトの獲得に役立ち、パワーポイントはプレイヤーが切望された王位を手に入れる機会を増やします。

ゲーム終了時に最もパワーポイントが高いドルイドが王位に上がり、ゲームの勝者となります。

セットアップ

1) ゲームボードをプレイエリアの中央に置きます。

2) 共通のサプライとして、**全ての宝石**（**ワイルド宝石**も含めて）と**鉱石の欠片**をゲームボードの中央に置きます。ダイスをボードのそばに置きます。玉座はパワーポイント・トラックの65に置きます。

3) ルーン・ストーンを表面の種類で分けます。それぞれのルーン・ストーンをプレイヤー人数より1枚少ない数だけ、ゲームボードの8個のスペースに置きます。

プレイヤーの人数	2	3	4
ルーン・ストーンの数	1	2	3

4) ワイルド（白色）アーティファクトをワイルド鍛冶屋のスペースに重ねて置きます。

5) アーティファクトを裏向きでよく混ぜ、ゲームボードのそばにサプライとして置きます。そして、ランダムに1枚ずつを各鍛冶屋のスペースに置きます。



アーティファクト・サプライ



6) 各プレイヤーは、色とシンボルを選び、プレイヤーボード、概要カード、ドルイドカードの1セット、得点マーカーを取ります。さらに、各色の宝石1個ずつとワイルド宝石1個を受け取ります。

- プレイヤーごとに
- プレイヤーボードと概要カードを手元に置きます。
 - ドルイドカードをよく混ぜ、プレイヤーボードの左側に裏向きの山札にして置きます。
 - 山札から4枚カードを引き、最初の手札とします。

得点マーカーをゲームボードのスタート位置に置きます。



7) 全てのクリーチャーカードをよく混ぜ、山札として対応するスペースに置きます。山札から6枚のカードをめくり、表向きにしてディスプレイスペースに左から順に並べます。

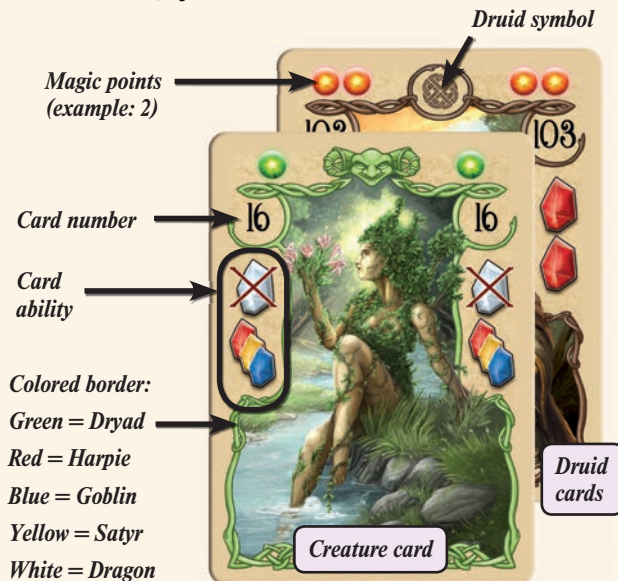
例外: もし、白いドラゴンカードを引いたら、一旦脇に置いておき、ディスプレイを埋めていきます。その後山札に戻して混ぜ直します。

8) ランダムにファースト・プレイヤーを決め、ファースト・プレイヤー・マーカーを渡します。



クリーチャーとドルイドカード

カードには、ドルイドとクリーチャーの2種類あります。プレイヤーはドルイドカードを持ってゲームを始め、クリーチャーカードは召喚する必要があります。ゲーム中、カード効果を使用すると、新しいカードを召喚したり、宝石やパワーポイントを獲得したりできます。



ゲームのプレイ

ルーン・ストーンはゲームラウンドを繰り返していきます。ファースト・プレイヤーから始め、時計回りに続けます。手番プレイヤーは、3つのアクションから1つを選んで実行します。

1ST SUMMON CREATURES



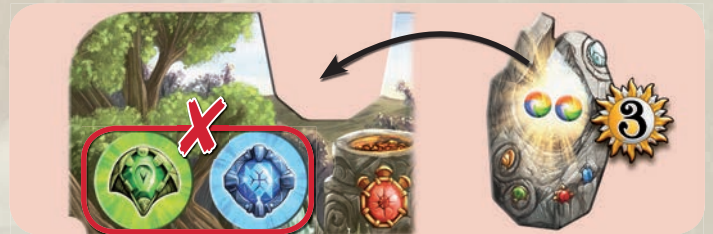
2ND UTILIZE ABILITIES



3RD FORGE ARTIFACTS



アクションを完了したら、アーティファクトをパワーポイントやルーン・ストーンに変換することができます。



そして、手札が4枚になるように山札から引いて補充します。

次のプレイヤーの手番になります。

一人のプレイヤーの得点が65点に達するか超えるまでプレイを続け、ラウンドを完了したら最終得点計算に入ります。



手番の詳細

最初に、プレイヤーは3つのアクション

1ST SUMMON CREATURES

2ND UTILIZE ABILITIES

3RD FORGE ARTIFACTS

から1つ選んで実行します。

1ST SUMMON CREATURES 1 クリーチャーの召還

プレイヤーは手札のカードの魔法ポイントを使用して、ディスプレイからクリーチャーを召喚します。クリーチャーを召喚するために必要な魔法ポイントの数は、ディスプレイ内のそのカードの位置によって異なり、各カードの下のゲームボードに示されています。

プレイヤーは、1色または多色の魔法ポイントを何枚でもカードから好きなだけ支払い、魔法ポイントを合計して、プレイできます。この魔法のポイントを使って、ディスプレイから購入できるだけのクリーチャー（複数可）を召喚できます。

召喚されたカードとプレイされたすべてのカードは、プレイヤーの捨て札に置かれます。余分な魔法ポイントは失われます。ドラゴンカード（白）またはドルイドカードの多色の魔法ポイントは、任意の色の魔法に追加できます。

注：召喚されたクリーチャーの色は、使用される魔法の色と一致する必要はありません。

最後に、ディスプレイを補充します。残りのすべてのカードを右に移動し、空きスペースを埋めます。ディスプレイの左側の空きスペースに、山札からカードを引きます。

山札がなくなるたびに、捨て札をシャッフルし、新しい山札として使用します。

注：まれに、山札と捨て札が空である場合、新しいカードが捨て札に追加されたときにのみディスプレイに再補充されます。



例：このカードのコストは3魔法ポイント



例：プレイしたカードの魔法ポイントは3です。2ポイントで青と1ポイントで緑のカードを召還します。召還したカードをプレイしたカードと同じように捨て札に置きます

1)



2)



2ND UTILIZE ABILITIES 2 効果の活用

プレイヤーは手札から2枚のカードを選択し、手元に出します。1枚のカードのみをプレイすることはできません。

プレイヤーは、両方のカードの能力を任意の順序で実行できます。特定の能力を実行したくない、または実行できない場合、その能力は無視されます。

注：プレイヤーが手札を1枚しか持っていないというまれなケースでは、アクション「クリーチャーの召還」または「アーティファクトの作製」しか選択できません。



例：最初に青のカードの効果を使い、青の宝石を1個捨ててワイルド宝石を2個得ます。そしてこのワイルド宝石の1個を捨てて2枚目（緑）のカードの効果を使います。サプライから赤、黄、青の宝石を得ます。

2枚のカードに印刷されている番号によって、各カードごとに何が起るかが決まります。

数字が大きいカード：

クリーチャーカードの場合、共通の捨て札の山に追加されます。ドルイドカード（つまり、プレイヤーの初期カード）である場合、ゲームから削除され、箱に戻されます。

小さい番号のカード：

クリーチャーカードでもドルイドカードでも、プレイヤー自身の捨て札置き場に追加されます。



例：青のクリーチャー（21）は番号が大きいので共通の捨て札に置かれます。緑のカード（16）は番号が小さいので自分の捨て札置き場に置かれます。

効果には3つのタイプがあり

1) **基本効果**：カードに記されている効果（カードに応じて1または2こ）を実行します。



宝石 - 可能なら、対応する色の宝石を共通のサプライから取ります。



任意の宝石 - 可能なら、ワイルド宝石を除く任意の色の宝石を共通のサプライから取ります。



カード - 可能なら、対応する色のカードをディスプレイから1枚選んで取り、捨て札置き場に追加します。



例：ディスプレイから赤のカードのどちらかを取ることができ、捨て札置き場に置きます。



任意のカード - 任意の色のカードをディスプレイから1枚選んで取り、捨て札置き場に追加します。



例：ディスプレイから任意のカードを1枚取り、捨て札置き場に置きます。



ワイルド宝石 - 可能なら共通のサプライからワイルド宝石を1個取ります。



ダイス - ダイスを振り出目に応じた報酬を得ます。



任意の宝石 - 可能なら、ワイルド宝石を除く任意の色の宝石を共通のサプライから取ります。



交換 - 任意の色の宝石を1個、ワイルド宝石と交換します。



1または2点 - 直ちに1点または2点を得ます。



鉱石 - 共通のサプライから鉱石を1枚得ます。



カード - 共通の山札から1枚引いて、自分の捨て札置き場に追加します。

2) **選択効果**：2つの効果から1つを選び実行しなくてはなりません。



または



例：サプライから赤、または、青の宝石を1個得ます。

3) **交換効果**：示されている宝石/ワイルド宝石を共通のサプライに戻し、示されている得点や宝石を共通のサプライから得ます。



プレイヤーは2カ所の別々の鍛冶屋を訪れて2つまでのアーティファクトをつくることができます。

アーティファクトをつくるには、その鍛冶屋にあるアーティファクトの色と一致する宝石を必要な数だけ支払わなくてはなりません。必要な数は鍛冶屋の下に記されています。

ワイルドアーティファクトをつくるには、任意の色の宝石を4個支払わなくてはなりません。重要：手番には1個のワイルドアーティファクトしかつくることはできません。

宝石は共通のサプライに戻し、アーティファクトは、プレイヤーボードの2列のパワー列のうち対応するスペースに置きます。対応するスペースがないときは、その色のアーティファクトをつくることはできません。一度置いたらアーティファクトは動かすことはできません。

ワイルドアーティファクトは、ワイルドスペースが任意のスペースに置くことができます。

アーティファクトを作製する際に、ワイルド宝石は任意の色の宝石として置き換えることができます。

別の方法として、プレイヤーはアーティファクトを得るために必要な数の宝石の代わりに3枚の鉱石を捨てることができます。その場合、アーティファクトがどの鍛冶屋から来るかは関係ありません。常に3枚の鉱石です。



作製ルール：



別々の鍛冶屋から2個までのアーティファクトが作れます。鉱石を払った場合はボーナスがありません。



例：2個のアーティファクトを作りました。最初に2個の黄色の宝石と1個のワイルド宝石を払います。直ちにサプライから鉱石1枚得て、黄のアーティファクトを下のパワー列に置きます。それから3個の宝石と1個のワイルド宝石を払ってワイルド・アーティファクトを作ります。ワイルド・アーティファクトを上列の赤のスペースに置きます。



3カ所の鍛冶屋は追加のボーナスを提供し、プレイヤーはその鍛冶屋でアーティファクトを作製したらすぐに得ます：注：3枚の鉱石を使用してアーティファクトをつくった場合はボーナスは得られません。



ダイスを振る—ダイスを振り、出目に応じた報酬（p 5 参照）を得ます



鉱石1枚を得る—共通のサプライから鉱石を1枚得ます



3点得る—3点を得ます

注：ボーナスは、2つ目のアーティファクトをつくるために使用できます。

プレイヤーが作製アクションを完了した後、空いた鍛冶屋ごとにサプライから新しいアーティファクトを引き、表向きに置きます。アーティファクトの山札がなくなるたびに、表向きで捨て札をシャッフルし、それを新しい山札として使用します。

注：まれなケースでワイルド・アーティファクトのサプライが枯渇した場合、ワイルドの鍛冶屋を補充することはできません。当分の間、プレイヤーはワイルド・アーティファクトを作製することはできません。



手番のアクションを終えたら、パワーポイントとルーン・ストーンを得るためにアーティファクトを変換する機会があります。

● アーティファクトの変換

プレイヤーは、パワーポイントとディスプレイからルーン・ストーン1枚を得るために、または後で使用するために保持するために、少なくとも2枚のアーティファクトを含むどちらかのパワー列からすべてのアーティファクトを破棄することを選択します。アーティファクトを破棄することに決めた場合、次のようにパワーポイントを獲得します。

列にあるアーティファクトの数	2	3	4	5
獲得するパワーポイント	3	6	10	15

追加で、ディスプレイからルーン・ストーンを1枚取り、プレイヤーボードの上部にはめ込みます。ルーン・ストーンはプレイヤーに残りのゲームの間特別な能力を与えます。既に4枚のルーン・ストーンを持っていたら、パワーポイントのみ得ます。別のルーン・ストーンを得ることはできません。同じルーン・ストーンを持つことはできません。

ルーン・ストーンの特別な能力は8ページを参照してください。

捨て札のアーティファクトはゲームボードのそばに表向きの山札にして置きます。ワイルドアーティファクトは別にして、ワイルド鍛冶屋に直ぐに戻します。



例：下のパワー列から2個のアーティファクトを捨て札にして3点と選んだルーン・ストーンを得ます。ルーン・ストーンはプレイヤーボードにはめ込みます。



● 手札の補充

最後に、必要な手札が4枚になるように山札から補充します。山札が空になったら常に、捨て札をよく混ぜ、新たな山札をつくり使います。

注：合計で4枚に満たないときは、あるだけの手札で行います。



例：山札から2枚のカードを引き、手札を4枚に補充します。

次のプレイヤーの手番となります。

ゲームの終了と最終得点計算

ゲームは、プレイヤーが65ポイントに到達または通過したラウンドの終わりに終了します（すべてのプレイヤーが同じターン数を取ります）。その後、プレイが終了し、プレイヤーは最終得点計算を続けます。プレイヤーは以下の追加のパワーポイントを獲得します：

- ・ 3個の宝石および/またはワイルド宝石および/または鉱石ごとに1パワーポイント
- ・ 2つのパワー列のアーティファクトの場合：

列にあるアーティファクトの数	2	3	4	5
得られるポイント	3	6	10	15

最もパワーポイントのあるプレイヤーがゲームの勝者となり、ドルイドの王位を獲得します！ 最多ポイントが同点の場合、同点のプレイヤーが勝利を共有します。



例：黒のプレイヤーは、アーティファクトから3点と残った宝石から1点で4点。ベージュのプレイヤーは、アーティファクトから6点と残った宝石と鉱石から1点で7点を得ます。ベージュのプレイヤーの勝利です。

ルーン・ストーンの特珠効果



魔法ポイント

● **1ST SUMMON CREATURES** のアクションを実行する際に、追加の2つの魔法ポイントがあるものとして使うことができます。プレイしたカードに任意の魔法ポイントを足します。全くカードを使わなくても、クリーチャーの召還にこの2つの魔法ポイントを使うことさえできます。



手札上限

プレイヤーの手札の上限が6枚になります。手札の補充の際には4枚でなく6枚まで補充します。



変換

手番に一度だけ：

- ・ 宝石1個をサプライの鉱石1枚と交換できます
- または
- ・ 鉱石1枚をサプライの任意の色の宝石（白は除く）と交換できます



ワイルド宝石

能力を発動するために、サプライから宝石を1個（ワイルドを除く）取ってこのルーン・ストーンの上に置かなくてはなりません。これをいつ行うかはプレイヤー次第です。一度置いたらゲームの最後までそこに置かれ取り除くことはできません。ゲームの終了時まで、その色の宝石をワイルド宝石として使うことができます。

注：この宝石はゲーム終了時の得点計算では数えません



注：上記の3つの能力は、ルーン・ストーンを獲得した直後に使用できます。



プラス

● **2ND UTILIZE ABILITIES** のアクションを実行するときに選択する効果を1つではなく両方とも実行することができます。



ダイスアクションの効果の2倍

● **2ND UTILIZE ABILITIES** のアクションの実行中にダイスを振ることができるカードをプレイする場合、まずダイスを振ります。その後、その報酬を2回実行します。一回または両方のアクションを放棄することもできます。

注：アーティファクトの作製でダイスを振るときには効果は2回になりません。



特別のパワーポイント

● **2ND UTILIZE ABILITIES** のアクション実行中にパワーポイントを得ることができるカードをプレイした場合、常に1点を追加で得ます。

注：アーティファクトの作製でパワーポイントを得るときには効果はありません。



3枚の能力を使う

● **2ND UTILIZE ABILITIES** のアクションを実行するときに、2枚ではなく3枚のカードをプレイすることができます。好きな順番で効果を使えます。こうしたら、一番数字の小さいカードは自分の捨て札置き場に置き、残りの2枚のカードはカードの種類に応じて、共通の捨て札かゲームから取り除きます。



例：ドルイドカード(103)はゲームから取り除かれ、白のカード(77)は共通の捨て札に置かれます。最も番号の小さい緑のカード(67)は自分の捨て札に置かれます。

est. 1989

