



Овладей силами рун!

Веками руны наделялись эзотерическими силами, сулившими превосходство и дар ясновидения тем, кто сумеет их разгадать. Теперь и вы можете овладеть этими дарами, но сначала вам придется победить своих соперников. Будьте беспощадны, наблюдательны и быстры, как молния, чтобы стать Великим Мастером Рун. Возможно, вы — Избранный!

Игра для 2—5 игроков с 8 лет. Средняя продолжительность игры — 20 минут.

КОМПЛЕКТ ИГРЫ

- 49 рун: 1 Руна Судьбы (с точкой) и 48 рун трех цветов, отмеченных руническим знаком (8 пар каждого цвета) (рис. 1);
- 1 мешок;
- Правила игры.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Побеждает игрок, собравший к концу игры наибольшее количество рун.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Руны Судьбы кладут на середину стола, остальные 48 рун остаются в мешке.

Каждый игрок не глядя берет руны из мешка и кладет ее перед собой отмеченной стороной вверх: это его Руна Равновесия. Если у 2 игроков оказываются одинаковые руны, то они должны вернуть свои руны в мешок и взять новые, пока у каждого не будет уникальной Руны Равновесия (рис. 2).

ХОД ИГРЫ

Игроки договариваются о том, кто начнет игру. Игра состоит из нескольких раундов. Каждый следующий раунд начинает игрок, сидящий слева от первого игрока предыдущего раунда.

В начале каждого раунда игроки, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, не глядя достают из мешка определенное количество рун (в зависимости от количества игроков): 2 игрока — 5 рун, 3 игрока — 4 руны, 4 игрока — 3 руны, 5 игроков — 2 руны. Игроки не должны смотреть на взятые руны, держа их спрятанными в своих руках. По сигналу первого игрока все игроки бросают свои руны на середину стола (в сторону Руны Судьбы). Как только руны брошены, игроки стараются найти и собрать клад: как можно больше пар одинаковых рун (рис. 3). При этом нужно соблюдать следующие условия:

- собирать руны можно с помощью лишь одной руки (для надежности вторую руку можно держать за спиной);
- руны нужно собирать по одной — поднятую руны нужно обязательно положить перед собой, добавив ее к своему кладу (рис. 4), и лишь затем начинать поиски новой. Ошибочно поднятую руны не разрешается класть обратно;

- руны, упавшие отмеченной стороной вниз, трогать не разрешается;
- не разрешается собирать Руны Равновесия иклады игроков.

Если какая-либо из брошенных рун совпадает с Руной Равновесия кого-либо из игроков:

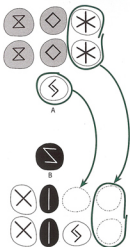
- если ее поднял игрок, Руна Равновесия которого совпадает с брошенной руной, то ему принадлежит вся пара, и он добавляет ее к своему кладу (рис. 5);
- если ее поднял другой игрок, то он добавляет ее к своему кладу (рис. 6). Перед окончанием раунда эта руна поможет получить другие, как это описано в следующем разделе.

Когда все видимые пары рун собраны:

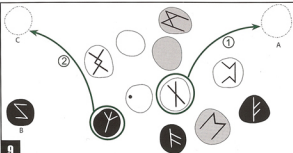
1. Игроки проверяют, есть ли пара у каждой из собранных ими рун (в своем или чужом кладе, либо своя или чужая Руна Равновесия). Ошибочно собранные руны нужно сложить обратно в мешок, к тому же, за каждую ошибочно собранную пару рун нужно заплатить штраф — одну пару из клада игрока. В случае нечетного количества рун оставшуюся руну считают за полную пару.
2. Если руны из одной пары собрали двое игроков, то обе эти руны нужно положить обратно в мешок.
3. Игрок, взявший руну, совпадающую с Руной Равновесия противника, получает эту руну противника, а также все пары рун этого противника, цвет которых совпадает с цветом Руны Равновесия (рис. 7).
4. Если таких игроков было несколько, то важен порядок, в котором выполняются действия, описанные в предыдущем пункте. Этот порядок определяет игрок, который победит в следующем соревновании: каждый игрок кладет свою руну, совпадающую с Руной Равновесия противника, на одинаковом расстоянии от Руны Судьбы и толкает ее в направлении Руны Судьбы. Игрок, руна которого остановится ближе всего к Руне Судьбы, не коснувшись ее (рис. 8), побеждает в этом соревновании.
5. Игроки, оставшиеся без Руны Равновесия, должны получить новую. Соблюдая порядок игроков в этом раунде, игроки по очереди берут руну, лежащую отмеченной стороной вверх и находящуюся ближе всего к Руне Судьбы (рис. 9). Если таких рун не хватает, то игроки, которым не досталась новая Руна Равновесия, в следующем раунде будут участвовать без нее.
6. Все руны, упавшие отмеченной стороной вниз, кладут в мешок (рис. 10).
7. Первый игрок раунда передает мешок игроку, сидящему слева, который станет первым игроком следующего раунда, и следующий раунд может начаться. Обратите внимание: к концу игры некоторым игрокам может не достаться необходимое количество рун. В этом случае руны бросают только те, кто взял хотя бы одну руну, но в сборе рун участвуют все игроки.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

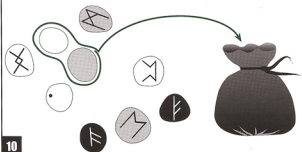
Игра завершается, когда в начале раунда количество рун, оставшихся в мешке, не превышает количества игроков. Побеждает игрок, клад которого насчитывает наибольшее количество рун. В случае ничьей соперников ожидает последнее испытание: Руна Судьбы кладется на середину стола, на одинаковом расстоянии от нее игроки кладут одну из своих рун и толкают ее в направлении Руны Судьбы. Игрок, руна которого остановится ближе всего к Руне Судьбы, не коснувшись ее, объявляется Великим Мастером Рун.



T



1



10