

RÖK





### Imprégnez-vous de la puissance des runes !

Depuis la nuit des temps, les runes sont chargées d'un pouvoir ésotérique, promettant puissance et don de voyance à ceux qui savent les interpréter. Vous avez maintenant accès à ce pouvoir, mais il vous faudra d'abord combattre vos adversaires jusqu'au dernier. Soyez sans pitié et faites preuve d'observation et de rapidité pour passer maître dans l'art runique: **il n'y aura qu'un élu !**

2 à 5 joueurs, dès 8 ans, durée d'une partie : 20 mn.

#### CONTENU

49 runes: la rune du Destin (avec un point), et 48 runes de trois couleurs, chacune gravée d'un signe runique (il y a 8 paires de runes par couleur : cf. fig.1), 1 sac, la règle du jeu.

#### BUT DU JEU

Le joueur qui aura accumulé le plus de runes en fin de partie sera déclaré vainqueur.

#### PRÉPARATION

La rune du Destin est déposée au centre de la table; les 48 autres sont disposées dans le sac. Chaque joueur pioche une première rune et la place devant lui, face visible : c'est sa rune d'Equilibre. Si 2 joueurs piochent deux runes identiques, ils les remettent dans le sac puis piochent à nouveau, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les runes d'Equilibre soient différentes (cf. fig.2).

#### DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Le plus jeune commence le premier tour, puis on joue toujours dans le sens horaire.

Chacun pioche au hasard dans le sac le nombre adéquat de runes :

- 5 runes chacun à 2 joueurs,
- 4 runes chacun à 3 joueurs,
- 3 runes chacun à 4 joueurs,
- 2 runes chacun à 5 joueurs.

Les joueurs ne regardent pas les runes piochées et les gardent cachées dans leurs mains; au signal du premier joueur tous lancent les runes vers le centre de la table. Chacun observe alors attentivement afin de s'emparer avant les autres d'un maximum de paires visibles (cf. fig. 3):

- on ne peut utiliser qu'une seule main pour s'emparer des runes;
  - il est interdit de retourner celles dont la face est cachée;
  - les runes d'équilibre placées devant les joueurs ne peuvent pas être saisies;
  - les runes récoltées sont posées par les joueurs derrière leur rune d'Equilibre: elles constituent leur butin (cf. fig. 4).

Lorsqu'une rune lancée correspond à la rune d'Equilibre de l'un des joueurs :

- si ce joueur s'empare en premier de la rune jumelle qui a été lancée, il complète la paire avec sa rune d'Equilibre et ajoute la paire à son butin (cf. fig. 5);
- si un autre joueur attrape la rune jumelle lancée, il la met dans son butin jusqu'à la fin du tour (cf. fig. 6).

Quand toutes les paires visibles ont été attrapées, on procède dans l'ordre suivant :

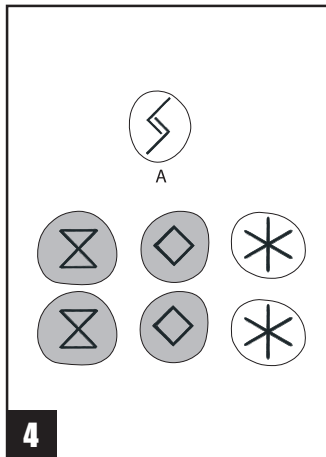
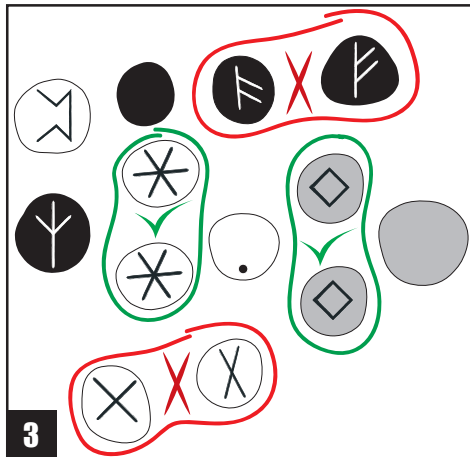
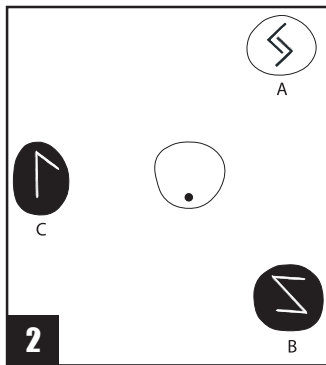
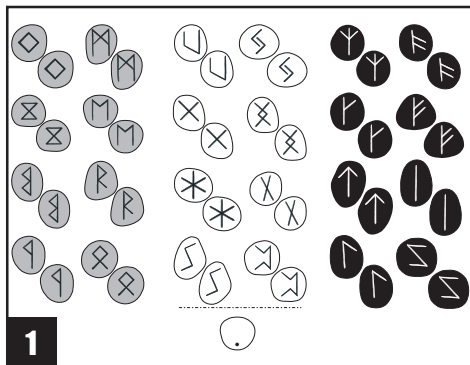
- 1) On vérifie que personne n'a récolté de fausse paire : si un joueur s'est trompé, il remet la fausse paire dans le sac en y ajoutant une paire de son butin (s'il en a) à titre de pénalité, et ce, autant de fois que de fausses paires récoltées.
- 2) Si deux joueurs ont attrapé chacun une rune formant une paire, ces deux runes sont remises dans le sac.
- 3) Le joueur s'étant emparé de la pierre jumelle de la rune d'Equilibre d'un adversaire lui vole sa rune d'Equilibre ainsi que toutes les runes de même couleur présentes dans son butin (cf. fig. 7).
- 4) Si les jumelles de plusieurs runes d'Equilibre de même couleur ont été attrapées, l'ordre de vol des pierres est capital. Pour départager les joueurs qui les ont saisies, chacun fait glisser la rune qu'il a volée au plus près possible de celle du Destin sans la toucher (cf. fig. 8); le plus adroit choisira l'ordre de vol des pierres.
- 5) Les joueurs ayant perdu leur rune d'Equilibre doivent la remplacer. Dans l'ordre de jeu fixé pour ce tour, les joueurs concernés prennent la rune face visible la plus proche de la rune du Destin (cf. fig. 9). Ces runes d'Equilibre doivent toujours être différentes les unes des autres. S'il n'y a pas (ou plus) de rune face visible en jeu, les joueurs qui n'ont pas été servis n'auront pas de rune d'Equilibre au prochain lancer.
- 6) On remet dans le sac les runes restant sur la table et dont la face est cachée. La rune du Destin et le reste des runes visibles restent en place (cf. fig. 10).
- 7) Le premier joueur donne le sac de runes à son voisin de gauche qui devient le premier joueur du prochain lancer. Chacun pioche à nouveau le nombre de runes adéquat et un nouveau tour commence.

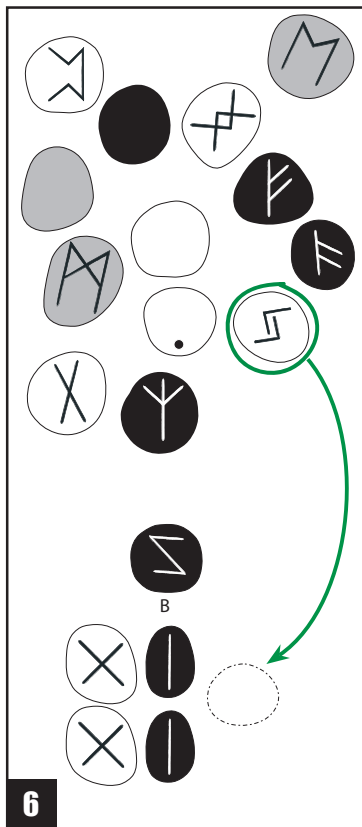
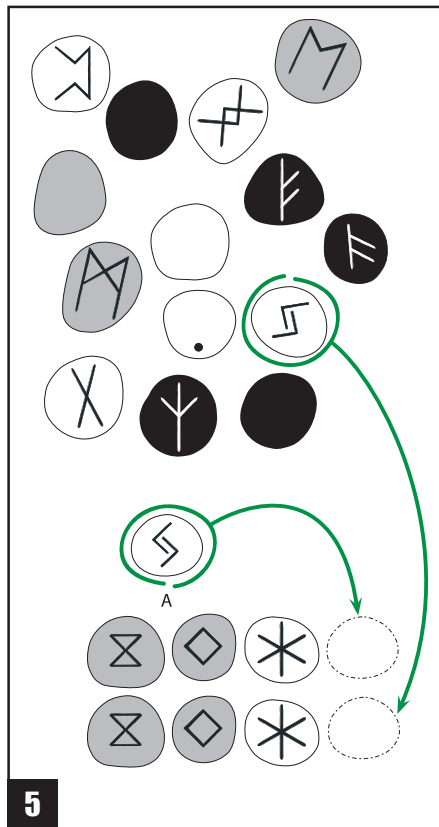
***NB : Lors des derniers lancers, chacun pioche à son tour dans le sac jusqu'à épuisement des runes; certains joueurs pourront alors avoir moins de runes à lancer que d'autres, voire pas de rune du tout en toute fin de partie ; les autres règles restent identiques.***

## **FIN DU JEU**

La partie prend fin lorsque le nombre de runes à lancer est inférieur ou égal au nombre de joueurs: les joueurs comptent alors leur butin et le plus riche est déclaré vainqueur.

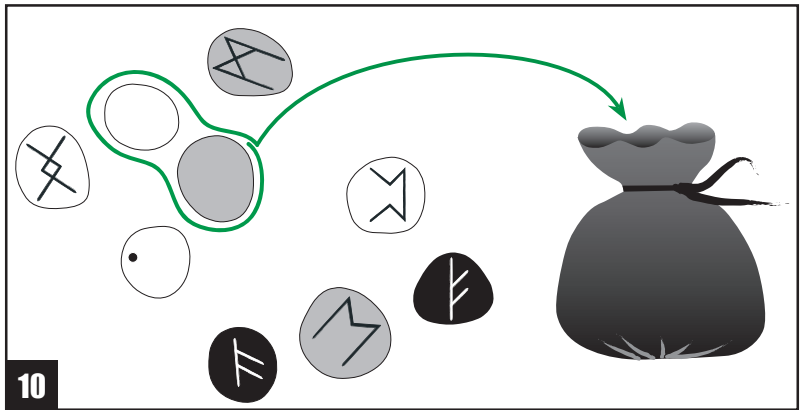
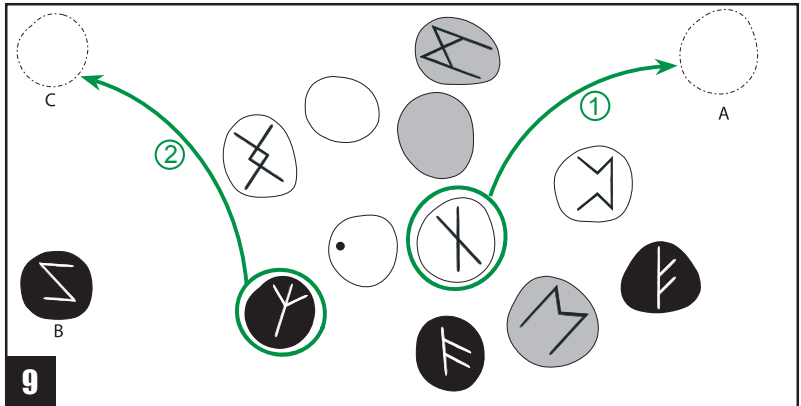
En cas d'égalité, les joueurs concernés se départagent par un dernier défi: on place la rune du Destin au milieu de la table, puis chacun fait glisser une de ses runes le plus près possible de celle-ci; le plus adroit devient alors grand maître des runes.





**7**

**8**





**Gigamic**

® & © Gigamic 2008  
 B.P. 30 - F 62930  
 WIMEREUX - FRANCE  
[www.gigamic.com](http://www.gigamic.com)