

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# RUNE STONES

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

## MATÉRIEL

### Matériel commun à tous les joueurs :

- 1 plateau de jeu



- 68 cartes Créature



60 cartes réparties entre les couleurs suivantes : 8 cartes blanches (cartes Dragon) Verso  
bleu, jaune, vert et rouge (numérotées de 11 à 70). (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



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.



15x blanches

- 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



Recto Verso



- 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 maîtriser 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 artefacts à partir de ces pierres précieuses, ce qui est indispensable pour créer une

Pierre runique. Plus votre collection d'artefacts 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'artefacts 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

- 4.) Placez les pions Artéfact joker sur la forge joker (celle la plus à droite du plateau).

- 5.) Mélangez les pions Artéfact faces cachées et formez une réserve que vous placez près du plateau de jeu. Puis, piochez aléatoirement un pion Artéfact pour chacune des 5 forges du plateau de jeu et placez-les sur ces dernières, faces visibles.



1.)



- 6.) Chaque joueur choisit une couleur et un symbole et prend un plateau personnel, une carte Vue d'ensemble, une série de cartes Druide et un marqueur de score correspondant à cette couleur et à ce symbole. De plus, chaque joueur reçoit une pierre précieuse de chaque couleur ainsi qu'une pierre précieuse joker.

- Placez votre plateau personnel ainsi que votre carte Vue d'ensemble devant vous.
- Mélangez vos cartes de départ (les cartes Druide) et formez une pile, faces cachées, que vous placez sur le côté gauche de votre plateau personnel. Cette pile représente votre réserve de cartes.
- Puis, piochez les 4 premières cartes de votre pile afin de constituer votre main de départ.
- Placez ensuite votre marqueur de score sur la case correspondante, au début de la piste de score.



## 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** :

### 1. 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 **Échanger des Artéfacts** afin de gagner des points de victoire et une pierre runique.



Vous devez ensuite **Compléter votre main** 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.

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**

Points de magie  
(exemple : 2)

Numéro de la  
carte

Capacité  
de la carte

Bordure colorée :

Vert = Dryade

Rouge = Harpie

Bleu = Gobelin

Jaune = Satyre

Blanc = Dragon



# UN TOUR DE JEU EN DÉTAILS :

Vous commencez par effectuer une des trois actions suivantes : **1. INVOQUER DES CRÉATURES** ou **2. UTILISER DES CAPACITÉS** ou **3. FORGER DES ARTÉFACTS**.

## 1. 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. UTILISER 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 boîte.

**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 :**

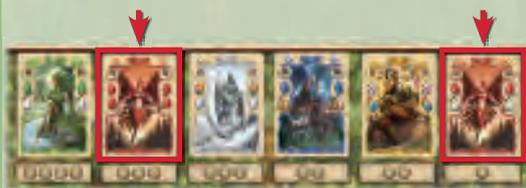
**1) Les capacités de base :** Effectuez l'action (ou les 2 actions sur certaines cartes) représentée sur la carte :

**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.



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.

Remplacez 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 Minerais 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 Minerais.



### Règles pour forger un artéfact :

Vous ne pouvez forger au maximum que deux artéfacts provenant de deux forges différentes.

Lorsque vous utilisez des jetons Minerais pour forger un artéfact, vous ne recevez pas le bonus de la forge.



**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 Minerais et place l'artéfact 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 Minerais 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 Minerais.



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



**Minerais** - Prenez un jeton Minerais 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 joueur 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

**1. 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 le 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 artefact 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 artefact 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.*

est. 1989



# RUNE STONES

## NOCTURNAL CREATURES

 EXTENSION 1

Les créatures de la nuit sont parfois dangereuses mais peuvent également se révéler être de puissants alliés. Vous avez désormais la possibilité d'invoquer une "Banshee" pour obtenir de nouvelles capacités. De plus, les druides les plus vigilants parviendront peut-être à attraper un "Feu follet", qui s'avère être très utile car il octroie un bonus à la personne qui parvient à le capturer.

### MATÉRIEL

• 16 cartes Banshee



4x Pillage



4x Échange  
de cartes



4x Résurrection



4x Feu follet

• 1 plateau Nuit



Pioche

• 18 tuiles Feu follet



2x PVs, 4x Dé & Pierre précieuse, 3x Dé & Minerai, 1x Deux pierres précieuses



2x Pierre précieuse joker, 2x Invocation, 2x Pioche, 2x Jouer une carte

• 11 jetons Nuit



3x Feu follet

8x Pas de Feu follet

Verso

• 1 livret de règles

## CHANGEMENTS LORS DE LA MISE EN PLACE

- 1.) Mélangez les cartes Banshee avec les autres cartes Créature afin de former la pile de cartes Créature.



- 2.) Placez le plateau Nuit à côté du plateau de jeu. Mélangez les tuiles Feu follet faces cachées, puis formez une pile que vous placez sur la case la plus à gauche du plateau Nuit. Révélez les 4 premières tuiles de cette pile et placez-les sur les cases prévues à cet effet du plateau Nuit.

- 3.) Mélangez les jetons Nuit faces cachées et placez-les sur la piste de score de façon à ce qu'il y en ait un toutes les 5 cases jusqu'à la case 50. Les jetons Nuit restent en place sur la piste de score tout au long de la partie. Le jeton Nuit non-utilisé est remplacé dans la boîte de jeu.

## CHANGEMENTS PENDANT LA PARTIE

### LES CARTES BANSHEE

Les cartes Banshee fonctionnent de la même façon que les autres cartes Créature, mais elles apportent de nouvelles capacités :



#### Pillage :

Tous les autres joueurs doivent vous donner une pierre précieuse de la couleur indiquée, si possible. S'ils ne possèdent pas de pierre précieuse de la couleur requise, ils ne vous donnent rien.



*Exemple : Les joueurs marron et noir doivent donner une pierre précieuse bleue au joueur beige. Le joueur gris ne possède pas de pierre précieuse bleue et ne donne donc rien au joueur beige.*



### Résurrection :

Vous pouvez choisir la carte de votre choix dans la défausse de cartes Créature et la placer dans votre propre défausse.

*Note : Si la défausse de cartes Créature est vide au moment où vous jouez cette carte, vous ne pouvez pas utiliser cette capacité.*



*Exemple : Le joueur choisit la carte rouge (68) dans la défausse de cartes Créature et la place sur sa propre défausse.*



### Échange de cartes :

Vous pouvez prendre n'importe quelle carte de la défausse de cartes Créature et l'ajouter directement à votre main.

Après avoir utilisé cette capacité, la carte Banshee est détruite et vous devez la placer dans la défausse de cartes Créature. La deuxième carte que vous avez jouée lors de votre tour est quant à elle placée dans votre défausse, quel que soit le numéro indiqué dessus.

*Note : Si vous possédez également la pierre runique "Utiliser 3 capacités" , placez la carte Banshee et la carte avec le plus grand numéro dans la défausse de cartes Créature. Placez la carte restante dans votre défausse.*



*Exemple : Le joueur place la carte Banshee sur la défausse de cartes Créature puis prend la carte Dragon blanche (77) dans cette même défausse et l'ajoute à sa main. Il place ensuite l'autre carte jouée pendant ce tour (75) dans sa défausse.*



### Feu follet :

Choisissez une tuile Feu follet parmi celles disponibles sur le plateau Nuit et recevez immédiatement le bonus indiqué sur celle-ci. Défaussez ensuite la tuile Feu follet utilisée et révélez-en une nouvelle.



*Exemple : Le joueur gagne un total de 5 points de victoire: 3 pour la tuile Feu follet qu'il a choisie et 2 pour sa carte Druide.*

## TUILES FEU FOLLET ET JETONS NUIT

A chaque fois que vous dépassez ou que vous arrivez sur une case de la piste de score qui contient un jeton Nuit représentant un Feu follet, vous pouvez immédiatement choisir une des tuiles Feu follet disponibles sur le plateau Nuit et recevoir le bonus indiqué sur celle-ci. Défaussez ensuite la tuile Feu follet utilisée et révélez-en une nouvelle. Lorsque la pile de tuiles Feu follet est vide, mélangez la défausse afin de former une nouvelle pile. Vous avez le droit d'utiliser plusieurs tuiles Feu follet lors d'un même tour de jeu.



### PVs :

Gagnez immédiatement 2 ou 3 points de victoire.



### Dé & Pierre précieuse :

Lancez le dé et effectuez l'action représentée puis prenez la pierre précieuse de la couleur indiquée sur la tuile, s'il y en a de disponible.



### Dé & Minerai :

Lancez le dé et effectuez l'action représentée puis prenez un jeton Minerai dans la réserve, s'il y en a de disponible.



### Deux pierres précieuses :

Prenez deux pierres précieuses de la couleur de votre choix dans la réserve, à l'exception des pierres précieuses joker.



### Pierre précieuse joker :

Prenez 1 ou 2 pierres précieuses joker de la réserve, s'il y en a de disponible.



### Invocation :

Prenez la carte Créature de votre choix parmi celles disponibles et placez-la dans votre défausse. Réapprovisionnez ensuite les cartes Créature.



### Pioche :

Prenez les deux premières cartes de la pile de cartes Créature et placez-les sur votre défausse.



### Jouer une carte :

Vous pouvez jouer immédiatement une carte supplémentaire de votre main et utiliser sa capacité. Placez ensuite la carte utilisée dans votre défausse.



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

est. 1989



# RUNE STONES

## QUEENIE 1:

### Nouvelles pierres runiques

Nécessite le jeu de base.

Les règles de base demeurent inchangées.

#### MATÉRIEL

• 6 pierres runiques



3x "Défausser le plus petit numéro"



3x "Pierre ou points"

#### CHANGEMENTS LORS DE LA MISE EN PLACE

Avant la partie, choisissez les 8 types de pierres runiques que vous souhaitez utiliser parmi les 10 désormais disponibles.

Remplacez les pierres runiques des deux types non-choisis dans la boîte de jeu.



#### CAPACITÉS SPÉCIALES DES PIERRES RUNIQUES



##### Défausser le plus petit numéro :

Lorsque vous effectuez l'action

 2. UTILISER DES CAPACITÉS , placez désormais la carte avec

le plus grand numéro dans votre défausse.

La carte avec le plus petit numéro est, quant à elle, retirée du jeu ou placée sur la défausse de cartes Créature, en fonction de son type (*Druide ou Créature*). *Note: Si vous possédez également la pierre runique "Utiliser 3 capacités",*

 placez la carte avec le plus grand numéro dans votre défausse et placez les deux cartes avec les plus petits numéros dans la défausse de cartes Créature ou retirez-les du jeu, en fonction de leur type.



##### Pierre ou points :

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

 2. UTILISER DES CAPACITÉS

vous pouvez choisir, au lieu

de récupérer les points de victoire indiqués, de prendre une pierre précieuse de la couleur de votre choix dans la réserve (à l'exception d'une blanche). Si vous jouez plusieurs cartes qui vous rapportent des points de victoire, vous pouvez décider pour chaque carte si vous souhaitez recevoir les points ou prendre une pierre précieuse.

