



RUNEBAGS

Aide de jeu · 2 joueurs · Blanc contre Noir

Recto : règles

Verso : effets des runes

1 BOUTIQUE



2 AFFRONTEMENT



3 MÉNAGE

↻ nouvelle manche

BUT DU JEU

La réserve commune contient **10 points**. Alignez **4 runes ou plus** de votre couleur (horizontale, verticale ou diagonale) pour gagner un point. Le premier joueur qui détient la **majorité des points encore en jeu** remporte la partie.

MISE EN PLACE

- **Sac de départ** (par joueur) : 6 runes de base, 2 Inguz, 2 Jera.
- **Réserve de boutique** (par joueur) : les 36 autres runes de niveau 1 de sa couleur.
- Les **9 runes de niveau 2** de chaque joueur sont mises de côté.
- Au centre : le plateau (7 colonnes × 6 rangées), **10 points** (or) et **20 runes neutres** (gris).

○ runes blanches ● runes noires ● points ● neutres

1 BOUTIQUE

simultanée

Piochez **5 runes** au hasard dans votre réserve de boutique, puis, dans l'ordre de votre choix :

- **Ajouter** jusqu'à **2** de ces runes à votre sac.
- **Retirer 1** rune de votre sac : elle quitte la partie. Exceptions : Inguz et Jera retournent dans votre réserve de boutique ; une neutre retourne à la réserve neutre.
- **Combiner 2** runes de niveau 1 identiques de votre sac : elles quittent la partie et la rune de niveau 2 correspondante ♦ entre dans votre sac.

Les runes piochées non choisies retournent dans votre réserve de boutique.

2 AFFRONTEMENT

- Chaque joueur pioche une **main de 2 runes**, gardée cachée.
- Points restants **pairs** → **Blanc** commence ; **impairs** → **Noir**.

À votre tour :

- ① **Jouez** une rune de votre main dans une colonne : elle tombe au plus bas (6 runes max par colonne).
- ② **Appliquez** son effet s'il y a lieu.
- ③ **Repiochez** dans votre sac jusqu'à votre taille de main.

Aucune rune jouable ? Vous passez.

Ligne de 4+ de votre couleur : prenez **1 point**, la manche se termine aussitôt.

Manche nulle si les deux joueurs ne peuvent plus jouer, ou si une même action crée une ligne pour les deux : **1 point est retiré** de la réserve.

3 MÉNAGE

- ① Effets de fin de manche (Wunjo).
- ② Chacun remet sa main dans son sac.
- ③ Chaque rune du plateau retourne dans le sac de sa couleur, sauf : **Isa** reste (elle redescend au fond de sa colonne), une rune **éthérée** ○ retourne dans la réserve de boutique et les **neutres** retournent à la réserve neutre.
- ④ La **défausse** de la manche retourne dans le sac de chaque propriétaire.

FIN DE PARTIE

- Victoire immédiate dès qu'un joueur a **plus de la moitié** des points en jeu (10 moins les points retirés) : 6 sur 10, 5 sur 9 ou 8, etc.
- Si la réserve tombe à 0 : le plus de points gagne. Égalité : le joueur qui a **le moins de runes dans son sac** gagne ; sinon, partie nulle.

REPÈRES DES JETONS

- ♦ **Niveau 2** : version améliorée, obtenue en combinant.
- **Éthérée** : sur le plateau en fin de manche, elle retourne dans votre réserve de boutique au lieu de votre sac.
- ☾ **Maudite** : quand vous l'ajoutez à votre sac en boutique, ajoutez aussi 1 neutre à votre sac.
- ♦ **Corrompue** : chaque fois que vous la jouez, ajoutez 1 neutre à votre sac.

LEXIQUE

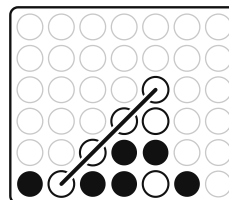
Neutre : rune grise qui bloque les deux joueurs et ne compte pour personne (sauf avec Hagalz). Retirée du plateau, elle retourne à la réserve neutre.

Défausser / retirer pour la manche : placer la rune dans la défausse ; elle revient au ménage.

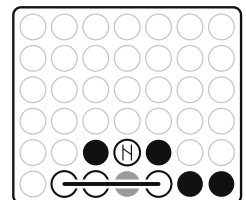
Détruire : la rune quitte définitivement la partie (retour à la boîte).

Adjacent : l'une des 8 cases qui entourent une rune.

EXEMPLES



Diagonale de 4 runes blanches : Blanc gagne la manche (+1 point).



La Hagalz blanche touche la neutre : celle-ci compte pour Blanc, la ligne est gagnante.

EFFETS DES RUNES

◆ niveau 2 0 éthérée ◀ maudite ♦ corrompue ×n = quantité par joueur



ALGIZ ×1

S'insère **par le bas** d'une colonne et pousse les runes vers le haut (jamais au-delà d'une Laguz).
Corrompue : +1 neutre dans votre sac à chaque pose.



KENAZ ×2

Seule, aucun effet. Quand votre **2° Kenaz** arrive sur le plateau : **détruisez** 1 rune au choix (même une Laguz).



ANSUZ ×1

Renvoie aussitôt la rune **juste en dessous** dans le sac de son propriétaire (pas une neutre).



LAGUZ ×2

Ne peut être **ni déplacée ni retirée** ; Algiz ne la pousse pas. Seul Kenaz peut la détruire.



BERKANA ×2

Si elle fait partie de votre **ligne gagnante** : **+1 point bonus**.



MANNAZ ×2 · ♦ ×1

Ajoute **1 neutre** dans le sac adverse.
♦ **2 neutres**.



DAGAZ ×1

Copie l'effet de la rune juste en dessous (sauf Kenaz).
Corrompue : +1 neutre dans votre sac à chaque pose.



NAUTHIZ ×1

Flotte : se place sur n'importe quelle case libre, sans tomber.



EHWAZ ×2 · ♦ ×1

Tant qu'elle est sur le plateau : **main de 3 runes**.
♦ **Main de 4 runes**.



ODAL ×1

Posée sur la **rangée du haut** : **+1 point** (la manche continue).



EIHWAZ ×1

Si elle est **retirée ou défaussée** pour la manche : **+1 point** (la manche continue).



PERTH ×2 · ♦ ×1

Au prochain tour, l'adversaire doit jouer dans une **colonne adjacente** à Perth.
♦ Vous choisissez laquelle.



FEHU ×2 · ♦ ×1

Remet **1 rune de la défausse** dans votre sac (runes adverses comprises).
♦ **2 runes**. Une rune adverse garde sa couleur.



RAIDO ×2 · ♦ ×1

Rejouez aussitôt. Éthérée au niveau 1 seulement.
♦ Rejouez (non éthérée).



GEBO ×2 · ♦ ×1

Retire pour la manche la rune **sous elle**.
♦ Une rune **adjacente** au choix.



SOWELU ×2 · ♦ ×1

L'adversaire **défausse 1 rune au hasard** de son sac pour la manche.
♦ **2 runes**.



HAGALZ ×2

Une **neutre adjacente** compte comme votre couleur pour former une ligne (1 neutre par Hagalz).



TEIWAZ ×2 · ♦ ×1

Déplace la rune **au sommet** d'une colonne vers une colonne adjacente.
♦ Vers **n'importe quelle** colonne.



INGUZ ×2 · départ

Se joue **dans la colonne centrale** uniquement.
Retirée en boutique : retourne dans votre réserve.



THURISA ×2 · ♦ ×1

Posez **1 neutre** de la réserve dans la colonne de votre choix.
♦ **2 neutres**.



ISA ×2

Reste sur le plateau d'une manche à l'autre (redescend au fond de sa colonne).



URUZ ×1

Tant qu'elle est sur le plateau, l'adversaire joue **main visible**.



JERA ×2 · départ

Se joue **dans une colonne d'extrémité** uniquement.
Retirée en boutique : retourne dans votre réserve.



WUNJO ×1

En fin de manche, si **aucune rune alliée ne la touche** : +1 ajout et +1 retrait à la prochaine boutique.