

ROK - Regulament tradus in limba romana

Odată cu trecerea timpului, runelor li s-au asociat puteri ezoterice iar celor ce știau să le interpreteze o binecunoscută supremație și darul unei noi percepții. Acum avem acces la aceste puteri, dar trebuie să ne înfrângem toți adversarii până la ultimul. Vom fi fără milă, ne vom folosi puterea de observare și ne vom mișca cu viteza luminii pentru a deveni Mari Maestrii în arta runelor – am putea fi Aleșii!

Între doi și cinci jucători peste 8 ani. Durata medie a unei partide 20 minute.

Conținut: 49 de rune – runa Destinului (marcată cu un punct) și 48 de rune în trei culori fiecare având gravate pe ele câte un simbol (sunt câte 8 perechi de rune pentru fiecare culoare) vezi fig. 1, un săculeț.

Regulile jocului:

Câștigă acela dintre noi care la sfârșitul jocului are cele mai multe rune.

Înainte de a începe:

Runa Destinului este așezată în mijlocul mesei iar celelalte 48 de rune sunt băgate în săculeț. Fiecare dintre noi vom lua câte o rună din săculeț și o vom așeza cu simbolul gravat în sus în dreptul nostru: aceasta va reprezenta Runa Echilibrului. Dacă doi jucători iau din săculeț rune identice le vor pune înapoi și vor alege fiecare câte o altă rună și tot așa până ce nici un jucător nu are runa identică cu cea a altui adversar vezi fig.2 .

Reguli de joc:

Cel mai tânăr jucător începe, jucând în sensul acelor de ceas. Fiecare jucător ia un număr de rune din săculeț în funcție de numărul de participanți la joc:

- Cinci rune fiecare pentru jocul în doi;
- Patru rune fiecare pentru jocul în trei;
- Trei rune fiecare pentru jocul în patru;
- Două rune fiecare pentru jocul în cinci;

Nu ne uităm la runele pe care le-am luat din săculeț, ținându-le ascunse în mâini. La semnalul primului jucător toți vom arunca runele în centrul mesei și fiecare dintre noi va încerca să ia cât mai multe perechi de rune identice înaintea celuilalt (celorlalți) vezi fig.3 .

Cu toate acestea:

- Avem voie să luăm piesele cu o singură mână;
- Nu avem voie să întoarcem runele căzute cu fața în jos;
- Nu putem lua runele de echilibru ale celuilalt (celorlalți) jucător (i) dacă acestea formează perechi;
- Fiecare dintre noi își va așeza runele strânse în spatele Runei de Echilibru, acestea reprezentând comoara fiecăruia vezi fig. 4;

Când una dintre runele aruncate este identică cu Runa de Echilibru a unui adversar:

- Dacă jucătorul respectiv reușește să culeagă primul runa atunci o așează împreună cu Runa sa de Echilibru în comoară vezi fig.5;
- Dacă un alt jucător culege runa înaintea acestuia, o așează în propria comoară până la sfârșitul rundei vezi fig.6;

După ce am adunat toate perechile vizibile:

1. Verificăm dacă nu cumva am luat o pereche greșită: dacă am adunat o pereche greșită vom pune înapoi în săculeț runele ce formează presupusa pereche și drept pedeapsă vom pune încă o pereche de rune din propria comoară, dacă avem vreo pereche. Vom repeta acest lucru pentru fiecare pereche greșită strânsă.
2. Dacă doi jucători au adunat fiecare câte o rună din aceeași pereche, acestea merg împreună înapoi în săculeț.
3. Jucătorul care a luat perechea unei Rune de Echilibru adverse, ia Runa de Echilibru a adversarului respectiv, și în plus toate runele din comoara acestuia de aceeași culoare cu Runa de Echilibru vezi fig.7.
4. Dacă runele pereche ale mai multor Rune de Echilibru de aceeași culoare au fost luate, ordinea în care runele adversarilor vor fi capturate este decisivă. Pentru a se decide disputa între adversarii implicați, fiecare dintre aceștia va împinge, prin alunecare pe suprafața mesei, Runa de Echilibru capturată cât mai aproape de Runa Destinului fără a o atinge vezi fig.8. Cel mai priceput jucător va alege ordinea în care runele vor fi luate.
5. Jucătorii care și-au pierdut Runele de Echilibru vor fi nevoiți să le înlocuiască. În funcție de ordinea jucătorilor aceștia vor lua pe rând cea mai apropiată rună, cu fața în sus, de Runa Destinului vezi fig.9. Aceste noi Rune de Echilibru trebuie să fie din nou diferite una de cealaltă. Dacă nu mai este nici o rună cu fața în sus pe masă, jucătorii care nu au apucat să își ia o Rună de Echilibru nu vor avea una la următoarea aruncare de rune.
6. Toate runele rămase cu fața în jos vor fi băgate înapoi în săculeț după fiecare rundă. Runa Destinului și toate celelalte rune ce sunt cu fața în sus rămân pe masă vezi fig.10.
7. Primul jucător dă săculețul cu rune celui din stânga sa care va fi prim jucător în runda ce urmează. Fiecare jucător va lua din săculeț numărul de rune indicat în regulament și o nouă rundă începe.

N.B: folosiți runele din săculeț până ce nu mai rămâne nici una. Astfel spre sfârșitul jocului vor fi jucători ce vor arunca mai puține rune, dar celelalte reguli rămân neschimbate.

Sfârșitul jocului:

Jocul se încheie atunci când numărul de rune ce mai pot fi aruncate (respectiv ultimele rune rămase cu fața în jos pe masă) este egal sau mai mic decât numărul de jucători: fiecare jucător își numără comoara iar cel mai bogat câștigă.

Dacă este egalitate, jucătorii aflați la egalitate vor trebui să treacă peste o ultimă provocare: Runa Destinului este așezată în mijlocul mesei iar cei doi jucători vor arunca, prin alunecare pe suprafața mesei, cu câte o rună proprie, fără a atinge Runa Destinului.

Cel mai dibaci este proclamat Marele Maestru al Runelor.



