

## Runes and Ruins

P2

### L'HISTOIRE

Dans un passé depuis longtemps oublié, une ombre immense s'éleva du plus profond des abysses. Elle répandait la mort et la destruction sur tous les territoires qu'elle traversait. L'ancien chef suprême des dragons – Le Grand Dragon rassembla la Légion des Héros, et il les mena vers un combat désespéré contre l'Ombre venue des abysses. Bien que le mal fût finalement vaincu, le Grand Dragon fut mortellement blessé. Dans son dernier souffle le Grand Dragon parvint à transformer ses dernières forces en 6 runes du dragon, et il les utilisa pour sceller l'Ombre au plus profond d'un temple isolé.

Mais maintenant, l'ancien temple est tombé en ruines, et les runes perdent de leur puissance. Les ténèbres ont réussi à s'enfuir par une des lignes de faiblesses des runes qui maintenaient le sceau. Le danger est à nouveau présent sur les terres. Les descendants des Héros ont rassemblés la Légion, et ils sont partis à la recherche des runes à l'intérieur des ruines perdues pour sceller à nouveau l'Ombre. Mais les disciples des abysses ont infiltré le groupe, et ils sont là pour essayer de faire échouer leurs plans...

### APERÇU DU JEU

**Runes & Ruins** est un jeu coopératif dans l'univers de la fantasy, pour 4 à 6 joueurs. Les joueurs prendront le rôle des personnages de différentes races et qui possèdent des capacités uniques. Il devront utiliser les différents artefacts à l'intérieur du temple pour trouver les runes, ou ils devront aider lors du combat final entre les Héros et les Disciples des abysses.

**But de la Légion des Héros :** Trouver les 6 runes du dragon  
**But des Disciples des Abysses :** Se cacher parmi les héros pour les empêcher de récupérer toutes les runes.

P3

### Contenu

Cartes personnages x12	Tuile artefact x21
Plateau du sceau x1	& jeton PM (pouvoir magique) x21
Marqueur de jugement x2	Cartes de troupes x57

P4

### Mise en place

1. Mélangez bien toutes les tuiles artefacts, et utilisez-les pour construire les ruines. Placez 1 tuile, face cachée sur la 1ère rangée, 2 tuiles, face cachée, sur la 2ème rangée, 3 tuiles sur la 3ème rangée, ... 6 tuiles sur la 6ème rangée pour former une pyramide.
2. Placez le plateau du sceau à côté des ruines, et placez les 21 jetons PM dessus.
3. Mélangez toutes les cartes de troupes pour former une pioche face cachée. Distribuez 7 cartes à chaque joueur, cela constitue leur main de départ.
4. Selon le nombre de joueurs, prenez les cartes numérotées de 1 à 8 pour une partie à 4 joueurs, de 1 à 10 pour une partie à 5 joueurs et de 1 à 12 pour une partie à 6 joueurs. Mélangez-les et distribuez-en 2 à chaque joueur. Les joueurs en choisissent une et la place, face cachée, devant eux, et ils placent la carte restante, face visible, sur l'autre

carte.

5. Le joueur qui a le personnage avec le nombre le plus élevé sera le premier joueur. Le jeu se déroule dans le sens horaire.

1ère →

2ème →

3ème →

...

P5

### **ALLIANCE**

Dans ce jeu, les joueurs sont répartis, au hasard, en 2 équipes. La Légion des Héros essaye de trouver les runes du dragon pour entraver l'Ombre ; alors que les Disciples des Abysses se cachent parmi eux, travaillant secrètement contre les Héros pour briser le sceau et enfin libérer l'Ombre sur ces terres.

1. Déterminez votre alliance en comptant le nom d'icônes de corruption que vous avez sur vos deux cartes personnage. Vous deviendrez un disciple si vous avez un total de 3 ou plus en corruption.

2. Dans ce jeu, un des artefacts "l'Anneau de l'Ombre" peut corrompre un Héros, et ainsi transformer l'alliance du joueur en celle d'un disciple.

Les alliances sont gardées secrètes au début de la partie. Les joueurs doivent déduire qui fait partie de leur équipe, et ils doivent essayer de travailler ensemble pour gagner la partie.

### **PHASE DE JEU**

La partie est constitué de 3 phases, la phase d'exploration, la phase d'écroulement des ruines et la phase d'affrontement final. En commençant par le premier joueur, les joueurs joueront chacun leur tour en résolvant un certain nombre d'étapes dans chaque phase, ensuite ils passent la main au joueur suivant dans le sens horaire.

- **PHASE D'EXPLORATION**
- **PHASE D'ECROULEMENT DES RUINES**
- **PHASE D'AFFRONTEMENT FINAL**

P6

### **PHASE D'EXPLORATION**

il y a 3 étapes lors d'un tour pendant cette phase : **Artefact, Action et Entretien**. Les joueurs vont résoudre chaque étape dans cet ordre, et ce sera ensuite au joueur suivant de jouer.

**Artefact** : Révélez un nombre de tuiles artefact devant vous pour activer l'effet. (cette action est passée lors du premier tour des joueurs car ils n'ont pas de tuiles artefact devant eux).

**Action** : Choisissez une des deux actions suivantes à réaliser :

#### **Chercher**

1. Choisissez sur quel niveau des ruines vous voulez chercher et défaussez, de

vosre main, le nombre de de cartes de troupes requis. Défaussez 1 carte pour chercher dans la 1ère rangée, 2 cartes pour la 2ème rangée, 3 cartes pour la 3ème rangée...etc.

2. Choisissez secrètement et regarder la moitié des tuiles artefacts restantes dans cette rangée (arrondi au supérieur), et prenez une tuile. Replacez les autres tuiles à leur emplacement de **DEPART**.

3. Placez la tuile artefact prise, devant vous. Vous pouvez choisir de la cacher, ou de la révéler immédiatement. Quand un joueur révèle un artefact et active l'effet, le pouvoir qui est avec la tuile va affaiblir le sceau. Retirez du plateau du sceau un nombre de jetons PM égal au pouvoir de l'artefact.

▣ Les cartes qui ont l'icône [sun icon] **DOIVENT** être révélées quand vous les prenez.

▣ Vous n'avez pas besoin de retirer des jetons de PM si vous cachez l'artefact. Souvenez-vous de retirer des jetons PM lorsque vous le révélez plus tard.

### Réapprovisionnement

1. Piochez des cartes de troupe et réapprovisionnez votre main jusqu'à avoir 7 cartes en main.

▣ Vous ne pouvez pas faire cette action lorsque votre main est déjà pleine ou que vous avez dépassé la limite.

▣ Mélangez la défausse pour former une nouvelle pioche lorsque celle-ci est épuisée.

p7

### Entretien :

1. Vérifiez le total de cartes dans votre main. Défaussez les cartes en trop si vous avez dépassé la limite autorisée (7 cartes).
2. Vérifiez le statut du sceau. Si tous les jetons ont été enlevés, passez à la **PHASE D'ECROULEMENT DES RUINES**.
3. Vérifiez le nombre de tuiles artefact restant dans les ruines. Si toutes les tuiles artefact ont été prises passez à la **PHASE D'ECROULEMENT DES RUINES**.
4. Si 2/3 ne se sont pas produits, c'est alors au joueur suivant de jouer.

### PHASE D'ECROULEMENT DES RUINES

Le sceau a été trop affaibli et il ne peut plus du tout soutenir la structure des anciennes ruines ! S'il y avait encore des runes du dragon dedans, alors tout est perdu pour les Héros ! Il n'y a pas de tour individuel dans cette phase, résolvez juste les actions suivantes dans l'ordre :

1. Révélez toutes les tuiles artefact restant à l'intérieur des ruines, et défaussez-les dans la boîte de jeu.
2. Si des tuiles de runes du dragon sont défaussées, les Disciples des Abysses remportent la partie immédiatement.
3. Si **AUCUNE** tuile de rune du dragon n'a été révélée, alors quelqu'un en a cachée devant lui ! Passez à la **PHASE D'AFFRONTMENT FINAL**, les Héros ne s'en iront pas sans combattre !

### PHASE D'AFFRONTMENT FINAL

Les Héros vont avoir une dernière chance de découvrir les 6 runes du dragon, mais les Disciples vont révéler leurs vraies alliances et ils vont soutenir l'Ombre ! Chaque joueur va jouer un tour de plus avant que l'Ombre ne soit à nouveau libérée.

1. Le joueur qui a le personnage du Maître de l'Ombre révèle son identité. Révélez et déplacez la tuile de L'anneau de l'Ombre si elle n'a pas été défaussée lors de la **PHASE D'ECROULEMENT DES RUINES**.
2. Les autres joueurs donnent toutes leurs tuiles, face cachée, au Maître de l'Ombre. Le Maître de l'Ombre peut les regarder et les réarranger comme il le souhaite pour jeter le trouble dans l'esprit des héros.
3. Le Maître de l'Ombre compte le nombre de tuiles artefact, face cachée, devant lui (il ne tient pas compte de celles visibles), et il pioche un nombre de cartes de troupes égal au nombre de tuiles. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes en main pendant cette phase.
4. En commençant par le joueur à gauche du Maître de l'Ombre, chaque joueur aura un tour de jeu pour choisir de réaliser une des 2 actions suivantes :

### **Renfort**

1. Vous piochez 3 cartes, ou vous choisissez un joueur qui va piocher 3 cartes. (Vous pouvez viser le Maître de l'Ombre).

### **Combattre**

1. Choisissez et jouez un nombre de cartes, face cachée, en une seule colonne pour former la colonne d'**ATTAQUE**.
2. Le Maître de l'Ombre choisit et joue un nombre de cartes, face cachée, en une seule colonne pour former la colonne de **DEFENSE**.
3. En commençant par le joueur à gauche du Maître de l'Ombre (à l'exception de l'attaquant et du défenseur), chaque joueur peut choisir de jouer un nombre de cartes, face cachée, pour soutenir un côté lors de ce combat. Ajoutez des cartes devant la colonne pour la soutenir.

P9

4. Révélez la première carte des deux colonnes et laissez-les se combattre. Utilisez le tableau ci-dessous pour résoudre le combat. Défaussez la carte perdante et révélez la carte suivante dans la colonne et combattez à nouveau. Défaussez les deux cartes en cas d'égalité. Répétez cette étape jusqu'à ce qu'une colonne soit épuisée, la colonne qui possède toujours des cartes sera déclarée vainqueur.
5. Si l'attaquant gagne, alors l'attaquant choisit et prend une des tuiles artefact cachées devant le Maître de l'Ombre et il la révèle.  
Les Héros doivent trouver les runes du dragon pour l'emporter !

5. Lorsque c'est le tour du Maître de l'Ombre, les Disciples des Abysses gagnent la partie immédiatement.

*Exemple de combat :*

① Attaquant

② Défenseur

③ Soutien

④ Révélez et combattez

⑤ Défaussez la carte perdante

⑥ Révélez la carte suivante

P10

P11

## FIN DE LA PARTIE ET CONDITIONS DE VICTOIRE

### Légion des Héros :

À n'importe quel moment de la partie sans tenir compte de la phase, quand il y a un total de 6 runes du dragon révélées devant les joueurs (sans tenir compte de leurs vraies alliances), la Légion des Héros remporte la partie immédiatement.

### Disciples des Abysses :

1. Pendant la phase de l'écroulement des ruines, si des tuiles de runes du dragon sont défaussées, les Disciples des Abysses remportent la partie immédiatement.

2. Pendant la phase de l'affrontement final, si tous les joueurs ont joué un tour, et que les Héros n'ont toujours pas trouvé toutes les runes du dragon (6 au total), alors les Disciples des Abysses remportent immédiatement la partie.

## NIVEAU DE REUSSITE

Lorsque les Héros remportent la partie lors de cette épique saga, ils reçoivent des étoiles pour couronner leurs efforts. Lancez-vous des défis pour essayer d'obtenir un meilleur score !

☆ : Lorsqu'un héros cache une rune et que les Héros réussissent à vaincre le Maître de l'Ombre lors de l'affrontement final.

☆ : Les ruines ne se sont pas écroulées.

☆ : Pendant la mise en place, retirez 1 jeton de PM du plateau du sceau.  
(☆☆ : Retirez 3 jetons ; ☆☆☆ : Retirez 4 jetons).

☆ : S'il y a 2 Disciples dans la partie. (☆☆☆ : S'il y en a 3).

Traduction française : Stéphane Athimon  
Relecture des règles françaises :