

ПРАВИЛА ИГРЫ

РУНОМ ИР



Руномир. Карточная игра. Описание

Автором и разработчиком игры является Минаев Алексей Александрович (псевдоним Кудесник Добрыня)

Что такое Руномир?

Руномир это мир богов, духов, магов и сверхъестественных существ. Боги здесь живут по своим правилам, иногда вспоминая о смертных, посылая им свои испытания или вызовы, которые должны сделать последних сильнее, смелее, умнее и уверенней в себе, словом - приблизить их к богам. Руномир - мир, существующий параллельно с нашим, повседневным, незаметно для глаз непосвященных и совершенно очевидно для тех, кто знает куда смотреть.

Преодолевать испытания или Вызовы, посылаемые богами маги могут с помощью рун и ритуалов, магических техник или договоров с богами, которые заключаются с помощью молитв и подношений. В игре Руномир вы встретите очень много Вызовов и каждый из них будет замаскирован под самую обычную и понятную житейскую ситуацию - кому-то не хватает денег на ремонт автомобиля, кто-то не рассчитал расходы до зарплаты и пр., но преодолевать их игрок сможет путем изучения или применения одной из 55 рун.

Сферы, которые будут отображены в игре известны всем - это сферы :

- **Достатка и и Благополучия** (100 карт с ситуациями-Вызовами и 55 рун с описанием влияния на аспект Достатка для каждой руны)
- **Защиты своей жизни, имущества, благополучия близких** (100 карт с ситуациями-Вызовами и 55 рун с описанием влияния на аспект Защиты для каждой руны)
- **Здоровья и Сил** (100 карт с ситуациями-Вызовами и 55 рун с описанием влияния на аспект Здоровья для каждой руны)
- **Любви и отношений** (100 карт с ситуациями-Вызовами и 55 рун с описанием влияния на аспект Отношений для каждой руны)

Любой из этих комплектов позволит вам посмотреть на самые распространенные жизненные вызовы с другой стороны и найти очень неожиданное решение, путем изучения и, может быть, настоящего применения выпавшей вам в игре руны.

Как играть в Руномир базовыми комплектами?

Базовым считается любой из комплектов, имеющийся у игроков в наличии. Если у вас есть только комплект Достатка - это прекрасная возможность хорошо проработать проблемы с доходами, отношение к деньгам и прочие вопросы личных финансов, если Здоровья - то соответственно, вопросы здоровья и пр. Базовые комплекты не влияют друг на друга, и наличие всех сразу не является обязательным условием для игры.

Суть игры заключается в следующем - игрок получает случайную карту Вызова и карту Решения (руны) во время раздачи колоды или вытягивая самостоятельно (если играет один), а также несколько жетонов, являющихся игровой валютой (в случае коллективной игры жетоны распределяются поровну, а не распределенные складываются в центр стола).

Колода Вызовов и колода Решений должны быть из одного базового комплекта (например, Достатка). Изучая карты игрок готовит историю, которая случилась с персонажем и выхода, который он выбрал благодаря тому, что ему попала эта конкретная руна (на каждой карте Решений идет 7 свойств руны, способных помочь в решении проблемы). Рассказывая свою историю игрок получает одобрение слушателей в виде жетонов, раздаваемых вместе с картами - по 5 -10 жетонов на игрока. Выигрывает тот, у кого на момент завершения игры окажется больше жетонов за хорошо рассказанную историю избавления от неприятностей.

Про истории

История, как и карта Вызова может начинаться словами: «Вот что произошло...»

Если история рассказана, карты Вызова и Решений сбрасываются в корзину, а игрок берет новые.

Если история не складывается - ход можно пропустить, положив в центр стола один жетон и выиграть время на обдумывание

Карты Вызовов и Решений являются базовым комплектом игры. В игру можно играть в количестве от 1 до 10 игроков одновременно.

Пример истории:

Вызов: «У вас сломалась машина, а денег на ремонт нет.»

Решение: Вам выпала карта с руной Достаток (руна богатства).

История:

«Вот что произошло - утром машина отказалась заводиться, я вызвал эвакуатор и отвез ее в мастерскую. Оказалось, нужно заменить деталь, на которую просто не хватало денег - до зарплаты далеко, а накопления недавно были потрачены на праздничные подарки.

Я вспомнил про талисман с руной Достаток, который мне подарил приятель на этих же злосчастных праздниках. «Проверим!» решил я, и как учил товарищ - зажмурился и представил руну над своей поломанной машиной. Откуда ждать помощь? И тут меня осенило - надо продать старое барахло из гаража! Фотографируем, размещаем на сайте объявлений и... зажмурившись снова представляем руну Достатка, только уже над объявлениями на сайте.

Хотите верьте, хотите - нет, но уже через час я получил первый звонок. Мужичек, который приехал, посмотрел на другие экспонаты из моего семейного «музея» и предложил за них даже больше, чем я думал получить ранее. То ли повезло, то ли руна так сработала - не знаю, совпадение, но чудесное! Главное - забираю машину из ремонта завтра!»

Основная механика игры с наборами Вызовов и Решений:

1. Начало игры:

- Каждый игрок получает 5 жетонов
- Колоды Вызовов и Решений перемешиваются отдельно.

2. Ход игрока:

- Игрок вытягивает 1 карту Вызова и 2 карты Решений (руны).
- Он выбирает одну руну (Решение) и создает историю. Ненужная карта возвращается в колоду
- Другие игроки по очереди слушают и голосуют за лучшую историю, используя жетоны.
- Если история игрока нравится другим - они вознаграждают его жетоном, каждый от себя.
- Если игрок не уверен в истории - он может пропустить один ход, положив один из своих жетонов в центр стола.

3. Завершение игры:

- Игра заканчивается, когда заканчивается колода Вызовов.
- Побеждает игрок с наибольшим количеством жетонов.

Режим для одного игрока (изучение рун и упражнения в сочинительстве историй):

- Для одиночной игры можно ввести для систему "целей". Например, игрок должен решить 5 Вызовов за определенное количество времени, чтобы выиграть.
- Также можно оставлять одну и ту же карту Вызова, но после озвучивания истории и выпавшего в начале Решения (руны), менять карту Решений, знакомясь с разными подходами и ракурсами взгляда на изначальную задачу. Получившиеся в результате истории можно записывать в отдельную тетрадь как идеи для предстоящих практик или даже реальных поступков.

Руномир - Карты-События

В игре Руномир возможно происхождение случайных Событий, связанных со стихийными явлениями (проявлениями Первоэлементов: Огня, Воды, Воздуха, Земли), а также обнаружением или работой магических инструментов: Рунической Мельницы, Рунического Жезла, Рунической Погремушки и талисманов-руноладов.

Игрок получает доступ к карте Событий если 50% других игроков награждают его жетонами после рассказанной истории. Если играют только два-три игрока - то при получении 1 жетона.

Список карт Событий, разделенных на две категории: **стихийные явления** и **магические инструменты**. Каждая карта будет иметь краткое описание и указание на награду/наказание.

Дополнения к базовым наборам: Боги и Ритуалы

Отдельно можно приобретать наборы карт Богов и Ритуалов, с ними игра и истории становится интереснее и насыщенней, а практик получает подсказки кому из Богов можно сделать подношения в настоящей жизни, прежде, чем начнешь работать с руной. Заодно это обогащает кругозор и позволяет виртуально путешествовать по мистическим и духовным культурам разных стран.

Также как и в основных наборах, колоды карт Богов состоят из 30 карточек, в которых тематически собраны по 30 Богов и Богинь, в зависимости от сферы влияния - Достаток, Защита, Здоровье или Любовь. Для каждого бога и богини перечислены приведены: изображение, указание на происхождение мифа (например Скандинавская мифология), свойства, возможные подношения. Играя с картами Богов игрок может рассказывать историю о том, как его персонаж впал немилость бога или богини и она прислала такое испытание, но он решил использовать руну, сделал подношение из принимаемых божеством даров и избежал суровых последствий неисполнения божественного урока.

Карты ритуалов дают подсказки по 30 различным универсальным магическим практикам, которые можно совершить либо от имени божества, либо обращаясь к нему, как к подателю благ. Имея такие карты в коллекции игроки могут разнообразить свои истории, а заодно - повторить их на самом деле, чтобы проверить, работает магия Руномира, или это все - не более, чем сказки из загадочной игры. Набор ритуалов и практики - универсальная колода, которая подойдет к любому из базовых комплектов Вызовов и Решений.

Инструкции по игре с колодами Богов и Ритуалов будут предоставляться по мере выхода колод, следите за новостями в нашей группе: <https://vk.com/runolad>