6.3 Runepétanque

Velkommen til Runemagernes plads!

I er nu trådt ind i hjertet af Runemagernes ældgamle domæne, hvor jorden vibrerer af skjulte besværgelser og magiske symboler. Runemagerne afgør aldrig en strid med råstyrke, men derimod gennem et strategisk og magisk spil, der kræver fuldstændig koncentration og præcision.

Her skal I dyste mod et andet hold i det magiske spil Runepetanque. I skal spille tre runder mod et andet hold, hvor det gælder om at kaste jeres sten så tæt på den lille kugle som muligt. Det hold, der har den sten, der ligger tættest på den lille kugle, vinder runden.

For at gøre spillet magisk, skal I bruge Runemagernes kræfter. Inden hver runde skal jeres hold vælge én magisk rune, som giver jer en særlig fordel. I skal spille 3 runder i alt.

Vælg jeres magi (Runer):

1. **Vindrunen:** Hele holdet må gå 1 meter ind på starten af banen, før I kaster jeres sten.
2. **Bølgerunen:** Når alle har kastet, må jeres hold flytte en sten 20 cm.
3. **Morgenrunen:** To deltagere fra jeres hold må kaste deres sten om.
4. **Spirerrunen:** Jeres point spirer, så selv hvis I taber runden, får I +10 point.
5. **Flammerunen:** Den kugle som er tættest på til slut bliver brændt op og tæller ikke, uanset hvilket hold som har den.
6. **Stjernerunen:** Alle kugler som jeres kugler rammer, ryger ud af spillet.
7. **Rodrunen:** I må lægge en barriere (en rod) i vejen på banen.

Regler

- Man må kun kaste fra kastefeltet.
- Man må kun kaste underhåndskast.
- Holdet som kaster den lille kugle ud på banen, skal kaste den første runesten. Herefter er det holdet, som er længst fra den lille kugle, som må kaste.

Point

- I får 30 point for hver runde, som I vinder.
- I får 20 point i bonus for hver ny magi, I prøver (max 60 point).
- Der gives højst 150 point i alt.