

# RUNEBOUND™



Zweite Edition







## Willkommen in Runebound

Wer nach **RUNEBOUND** kommt, betritt eine magische und gefährliche Welt voller mächtiger Zauberer, edler Ritter, bössartiger Monster und machthungriger Tyrannen. Eine Welt, in der große Aufgaben und heroische Taten auf die Spieler warten. Vor allem aber eine Welt legendärer Helden, und jetzt ist die Zeit gekommen, sich in ihre Reihen einzufügen.

**RUNEBOUND** ist ein Fantasy-Abenteuer-Brettspiel für 1 – 6 Spieler, die ideale Besetzung sind drei oder vier Spieler. Eine Partie **RUNEBOUND** dauert etwa 2 – 4 Stunden.

### Einleitung

In der Welt von **RUNEBOUND** übernehmen alle Spieler die Rollen von Helden, die auf der Suche nach Ruhm und Abenteuern durch die Lande ziehen. Unterwegs finden sie magische Artefakte und schlaue Verbündete (als Objekt- und Verbündetenkarten), die ihnen helfen, die gestellten Aufgaben zu erfüllen. Aber auch Schreckliches erwartet sie: Gemeine Schurken und hinterhältige Fallen (als Abenteuerkarten) müssen überwunden werden, um das Spielziel zu erreichen.

### Abenteuer

Der Kern von **RUNEBOUND** ist das Abenteuer. Das Abenteuer bestimmt das Ziel der Aufgabe und die Wunder und Hindernisse, denen die Spieler dabei begegnen.

Diesem Spiel liegt das Abenteuer „Auferstehung der Drachenherrscher“ zugrunde. Der bössartige Totenbeschwörer Vorakesh versucht, die alten Drachenrunen zu finden, um mit ihrer Hilfe Margath, den vor Urzeiten gestorbenen Obersten Herrscher der unheilvollen Drachen, wieder auferstehen zu lassen. Als Held dieses Landes ist es die Pflicht jedes Spielers, Vorakesh von der Verwirklichung seines verrückten Plans abzuhalten.

### Spielziel

Das Spielziel von **RUNEBOUND** hängt von dem Abenteuer ab, welches man spielt.

In „Auferstehung der Drachenherrscher“ müssen die Spieler entweder den Obersten Herrscher Margath töten oder drei Drachenrunen finden. Wer es als erster schafft, eine dieser beiden Aufgaben zu erfüllen, ist der große Held von **RUNEBOUND** und Spielsieger. (Einzelheiten hierzu folgen später.)

## Spielmaterial

- 12 Heldenkarten
  - 84 Abenteuerkarten (35 grüne, 25 gelbe, 16 blaue, 8 rote)
  - 84 Marktkarten (29 Verbündete, 55 Objekte)
  - 12 Heldenfiguren aus Plastik
  - 60 Verletzungscounter
  - 54 Erschöpfungscounter
  - 58 Abenteuercounter (22 grüne, 16 gelbe, 11 blaue, 9 rote)
  - 60 Erfahrungscounter
  - 6 Unbesiegte Herausforderungscounter
  - 50 Goldcounter (28 x 1, 12 x 5, 10 x 10)
  - 8 Doomcounter
  - 2 10-seitige Würfel
  - 5 Bewegungswürfel
  - 1 Spielbrett
  - 1 Spielregel
- Vor dem ersten Spiel müssen die Pappcounter vorsichtig aus den

Rahmen gelöst werden, ohne sie dabei zu beschädigen.

### Heldenkarten

Zu Spielbeginn erhält jeder Spieler eine Heldenkarte, welche die Eigenschaften und besonderen Fähigkeiten des Helden nennt, dessen Rolle der Spieler übernimmt. (Einzelheiten s. Abb. „Kartenanatomie“.)

### Abenteuerkarten

Während des Spieles ziehen die Helden Abenteuerkarten um zu erfahren, welche Abenteuer ihnen bevor stehen. Diese Karten sind unterschiedlich schwer zu bewältigen und farblich gekennzeichnet: Die einfachsten Abenteuer sind grün, die gelben sind schon etwas anspruchsvoller, die blauen sind schwierig und die roten schließlich die schwersten.

Abgesehen von den Farben gibt es drei unterschiedliche Typen Abenteuerkarten: Herausforderungen, Ereignisse und Begegnungen. **Herausforderungen** sind am häufigsten und bedeuten normalerweise einen Gegner, gegen den es zu kämpfen gilt. **Ereignisse** können die Spielregeln ändern, sie stehen für größere Handlungsstränge und aktuell stattfindende Veränderungen der Welt. **Begegnungen** können besondere Geschicklichkeitsprüfungen oder Kämpfe sein oder stellen dem Helden eine zweite Aufgabe. (Einzelheiten hierzu s. „Kartenanatomie“.)

Das Ziehen und Ausführen der Abenteuerkarten wird noch genauer erklärt.

### Verbündetenkarten

Verbündetenkarten repräsentieren andere Charaktere, die sich den Spielern bei der Erfüllung ihrer Aufgabe anschließen. Die Verbündeten haben Eigenschaften und besondere Fähigkeiten, genau wie die Helden selbst, aber auch **Kosten** die angeben, wie viel Gold man bezahlen muß, um sie anzuwerben. (Einzelheiten hierzu s. „Kartenanatomie“.)

### Objektkarten

Objektkarten stellen Waffen, Rüstung und sonstige Ausrüstungsgegenstände dar, die ein Held mit sich führt. Genau wie Verbündete sind diese Objekte aber mit **Kosten** verbunden, die angeben, wie teuer es ist, sie zu erwerben. Die Objekte verleihen einem Helden besondere Fähigkeiten, die im Kartentext beschrieben werden. Außerdem nennt der Kartentext die genaue **Klasse** (Artefakt, Rüstung, usw.) und den genauen **Typ** (Schwert, Schild usw.) des Objektes, was eine bestimmte Beschränkung hinsichtlich der Objekte bedeuten kann, die der Held mit sich führen darf. Objektbeschränkungen werden später noch genau erklärt. (Einzelheiten hierzu s. „Kartenanatomie“.)

### Plastikfiguren der Helden

Für jeden Held gibt es eine entsprechende Plastikfigur, die ihn auf dem Spielplan darstellt.

### Verletzungs- und Erschöpfungscounter

Mit diesen Countern wird sozusagen Buch darüber geführt, wie viele Verletzungen die Helden und ihre Verbündeten erlitten haben (und auch ihre Herausforderungen) und wie erschöpft sie sind. Verletzungen und Erschöpfung werden später noch genau erklärt.

### Abenteuercounter

Verletzungscounter



Erschöpfungscounter



Diese Counter werden auf den Spielplan gelegt um anzuzeigen, auf welchen Feldern Abenteuer zu finden sind. Genau wie die Abenteuerkarten sind die Abenteuercounter farblich unterschiedlich je nach Schwierigkeit: Die einfachsten sind grün, die gelben sind schon etwas anspruchsvoller, die blauen sind schwierig und die roten schließlich die schwersten.



### Erfahrungscounter

Die erfolgreiche Bewältigung von Herausforderungen wird mit Erfahrungspunkten belohnt, die man gegen Erfahrungscounter eintauschen kann. Jeder Erfahrungscounter gibt einem Helden den jeweils darauf angezeigten dauerhaften Bonus.



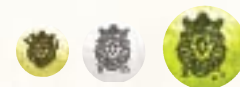
### Unbesiegte Herausforderungscounter

Wer ein Abenteuer nicht erfolgreich besteht, muß einen Unbesiegten Herausforderungscounter auf das Feld des Spielplans legen, auf dem er dem Abenteuer begegnet ist. Diese Counter sind von 1 bis 6 durchnummeriert und entsprechen den sechs Positionen der Leiste für Unbesiegte Herausforderungen am oberen Rand des Spielplans, wie gleich noch näher erklärt wird.



### Goldcounter

Goldcounter gibt es in Nennwerten von 1, 5 und 10 Gold (mit I, V und X gekennzeichnet). Gold erhält man normalerweise durch erfolgreich bestandene Abenteuer und gibt es aus, um Verbündete anzuwerben, Objekte zu kaufen und seine Mannschaft von Verletzungen zu heilen.



### Doomcounter

Diese acht Counter werden nur in Verbindung mit der Variante Doomleiste („Verderbensleiste“) gebraucht, die am Ende dieser Regeln erklärt



wird.

### 10-seitige Würfel

Diese Würfel werden für alle verlangten Würfelwürfe benutzt, außer für die Bewegung. Die Würfel werden immer zusammen geworfen und die beiden Ergebnisse werden addiert. Eine 0 gilt als 10. Zeigen beide Würfel eine 0, beträgt das Ergebnis also 20. Wenn ein Kartentext „Würfel“ verlangt, sind damit immer diese 10-seitigen Würfel gemeint, außer es werden ausdrücklich „Bewegungswürfel“ verlangt.

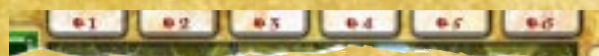
### Bewegungswürfel

Diese Würfel werden benutzt, um zu sehen, auf welche Felder ein Held ziehen kann. Die Symbole auf diesen Würfeln entsprechen den sieben Geländetypen des Spielplans. Bewegung wird gleich noch genau erklärt.



## Spielplanaufbau

**Leiste Unbesiegte Herausforderungen**  
Die Unbesiegten Herausforderungscounter (1 – 6) werden ihrer Nummer entsprechend auf diese Leiste gesetzt.



**Allgemeiner Marktstapel**  
Der allgemeine Marktstapel wird hierhin gelegt.

**Abenteuerstapel**  
Die roten, blauen, gelben und grünen Abenteuerstapel werden auf diese Plätze mit den entsprechenden Farben gelegt.



### Ereignisplatz

Wenn Ereignisse aufgedeckt werden, werden sie hierhin gelegt. Zu Spielbeginn ist dieser Platz leer, es gibt noch keine Ereignisse.

### Marktstapel der Städte

Auf diese Plätze wird zu Spielbeginn je eine Karte vom allgemeinen Marktstapel offen gelegt, *außer* auf den Platz von Tamalir.



### Tamalir Marktstapel

### Abenteuercounter

Alle Abenteuercounter werden offen (Juwel ist sichtbar) auf die mit Juwelen in der entsprechenden Farbe markierten Felder gelegt.



## Abenteuerkarten

Es gibt drei Arten Abenteuerkarten: Herausforderungen, Ereignisse und Begegnungen. Jede Art wird auf spezielle Weise behandelt:

### Herausforderungen

Die meisten Abenteuerkarten sind Herausforderungen, und alle Herausforderungen bedeuten Kampf. Die Kampfregeln werden vollständig auf Seite 6 erklärt.

### Ereignisse

Ereignisse sind Karten mit allgemeinen Auswirkungen, die längere Zeit gültig bleiben können, nachdem sie aufgedeckt wurden. Wenn eine Ereigniskarte gezogen und aufgedeckt wird, muß der Spieler nachschauen, ob momentan eine Ereigniskarte auf dem Ereignisplatz liegt. Falls der Platz leer ist, wird die Karte dorthin gelegt. Sie entfaltet ihre Wirkung sofort und so lange, bis sie durch eine andere Ereigniskarte ersetzt wird.

Falls auf dem Ereignisplatz bereits eine Karte liegt, wird ihre Nummer (I, II oder III) mit der Nummer der gerade gezogenen Karte verglichen. Ist die Nummer der gerade gezogenen Karte *gleich oder höher* als die der aktuell gültigen Ereigniskarte, tritt die neue Ereigniskarte sofort in Kraft und bleibt so lange gültig, bis sie durch eine andere ersetzt wird. Die vorige Ereigniskarte wird entfernt und verdeckt wieder unter den Abenteuerkartenstapel der entsprechenden Farbe gelegt. Falls die Nummer der gerade gezogenen Karte *niedriger* als die der aktuell gültigen

## Kartenanatomie



- Leben:** Dieser Wert gibt die Gesundheit und Belastbarkeit der Abenteuerur und Monster an. Wenn Helden, Verbündete und Herausforderungen so viele Verletzungen haben wie Lebenspunkte, sind sie besiegt. Helden sind dann außer Gefecht gesetzt, Verbündete und Herausforderungen getötet.
- Kondition:** Dieser Wert gibt Kraft und Zähigkeit der Abenteuerur an. Helden und Verbündete können ohne Nachteil so viel Erschöpfung verkraften, wie es ihrer Kondition entspricht. Jede darüber hinaus gehende Erschöpfung bedeutet jedoch eine Verletzung.
- Kartentext:** Dieser Text beschreibt die Wirkungen und besonderen Regeln der Karte. *Kursiv* gedruckter Text dient nur der Ausschmückung und ist ohne Bedeutung für das Spiel.
- Eigenschaften:** Diese Symbole geben Auskunft über die Eigenschaften der Helden, Verbündeten und Herausforderungen.
- Ereignisnummer:** Diese Nummer bestimmt, welche Ereignisse stattfinden und welche abgeworfen werden.
- Symbole:** Diese Symbole haben mehrfache Bedeutung für das Spiel. Die Symbole auf Ereigniskarten erinnern daran, Abenteuercounter auf den Spielplan nachzulegen. Die Symbole auf den Marktkarten geben an, ob die Karte **abgeworfen** oder **aktiviert** werden muß, um in den Genuß ihrer Vorteile zu kommen, oder ob sie immer aktiv ist.
- Kosten:** Die Kosten geben an, wie viel Gold der Spieler zahlen muß, um ein Objekt zu erwerben oder einen Verbündeten anzuheuern.

- Geisteskraft:** Helden und Verbündete addieren diesen Bonuswert bei mentalen Geschicklichkeitsprüfungen und Würfelerggebnissen im Fernkampf. Bei Herausforderungen ist dies der Zielwert, den die Spieler bei Kampfwürfen im Fernkampf mindestens erreichen müssen.
- Fernkampfschaden:** Dieser Wert gibt an, wie viele Verletzungen der Held, der Verbündete oder die Herausforderung beim Fernkampf verursacht.
- Körperkraft:** Helden und Verbündete addieren diesen Bonuswert bei körperlichen Geschicklichkeitsprüfungen und Würfelerggebnissen im Nahkampf. Bei Herausforderungen ist dies der Zielwert den die Spieler bei Kampfwürfen im Nahkampf mindestens erreichen müssen.
- Nahkampfschaden:** Dieser Wert gibt an, wie viele Verletzungen der Held, der Verbündete oder die Herausforderung beim Nahkampf verursacht.
- Gedankenkraft:** Helden und Verbündete addieren diesen Bonuswert bei gemeinschaftlichen oder auf Willenskraft basierenden Geschicklichkeitsprüfungen und bei Zauberrangriffen. Bei Herausforderungen ist dies der Zielwert, den die Spieler bei Kampfwürfen im Zauberkampf mindestens erreichen müssen.
- Zauberschaden:** Dieser Wert gibt an, wie viele Verletzungen der Held, der Verbündete oder die Herausforderung beim Zauberkampf verursacht.

Ereigniskarte ist, tritt sie nicht in Kraft und wird sofort verdeckt unter den Abenteuerkartenstapel der entsprechenden Farbe gelegt.

Wenn also eine Ereigniskarte mit der Nummer „I“ ausliegt und es wird eine Karte mit der Nummer „III“ gezogen, ersetzt diese neue Karte die vorherige mit der Folge, daß für den gesamten Rest des Spieles keine Karten mit den Nummern „I“ und „II“ mehr wirksam werden können.

Nachdem er eine Ereigniskarte gezogen und ausgeführt hat, muß der Spieler eine neue Karte vom Abenteuerstapel ziehen. Es ist also möglich, daß in einem Abenteuerschritt eines Spielers mehrere Ereigniskarten aufgedeckt und auch angewendet werden.

**Abenteuercounter nachlegen:** In der linken unteren Ecke jeder Ereigniskarte ist ein Sonnenkranzsymbol, das daran erinnert, Abenteuercounter auf den Spielplan nachzulegen. Es werden nur auf solchen Feldern Abenteuercounter nachgelegt, die dafür vorgesehen und momentan

leer sind. Dabei ist unbedingt folgendes zu beachten:

- Abenteuercounter werden nur auf solchen Feldern nachgelegt, auf denen das Abenteuerjuwel von einem Sonnenkranz umgeben ist.
- Die Farben der nachgelegten Abenteuercounter müssen mit denen des Symbols auf dem Spielplan übereinstimmen, d. h. grüne Abenteuercounter auf grüne Abenteuerjuwelen, gelbe Abenteuercounter auf gelbe Abenteuerjuwelen usw.
- Es können nur Abenteuercounter des allgemeinen Vorrates auf den Spielplan zurückgelegt werden, wie weiter unten unter „Erfahrungspunkte“ noch genau erklärt wird. Falls dort nicht genügend Abenteuercounter verfügbar sind, entscheidet der Spieler, der die Ereigniskarte gezogen hat, wo er die noch verfügbaren Counter platziert.



## Begegnungen

Begegnungen sind ähnlich wie Herausforderungen. Sie erfordern normalerweise Geschicklichkeitsprüfungen (s. Seite 9) und oft auch Kampf, verlangen aber auch oft die Erfüllung anderer Bedingungen und es kann mehrere Runden lang dauern, sie zu vollenden. Erfolgreiche Begegnungen werden belohnt, entweder mit Gold, aber auch ebenso oft mit Bonuspunkten oder besonderen Fähigkeiten.

Wenn ein Spieler eine Begegnung zieht, befolgt er einfach die Anweisungen auf der Karte. **Abgeworfene Begegnungskarten werden völlig aus dem Spiel entfernt** und nicht wieder unter den Abenteuerkartenstapel geschoben.

Nachdem er eine Begegnungskarte gezogen und ausgeführt hat, muß der Spieler eine neue Karte vom Abenteuerstapel ziehen. Es ist also möglich, daß in einem Abenteuerschritt eines Spielers mehrere Begegnungskarten aufgedeckt und auch angewendet werden.

## Unbesiegte Herausforderungscounter

Falls ein Spieler die Bewegung seines Helden auf einem Feld mit einem unbesiegten Herausforderungscounter (s. Seite 6-7) beendet, schaut er sich die Karte auf dem entsprechenden Platz der Leiste für Unbesiegte Herausforderungen an. Falls er sich der Herausforderung stellen will, zieht er keine Abenteuerkarte vom Stapel, sondern hat es mit der Karte von der Leiste der Unbesiegten Herausforderungen zu tun.

## Interaktion mit anderen helden

Falls die Bewegung eines Helden auf einem Feld endet, auf dem bereits ein anderer Held steht, muß der Spieler sich entscheiden, ob er mit dem anderen in Kontakt treten will oder nicht. Es gibt zwei Möglichkeiten des Kontaktes mit einem anderen Helden:

- Man kann mit dem anderen Helden, bzw. dessen Spieler natürlich, handeln.
- Man kann den anderen Helden angreifen.

### Mit anderen helden handeln

Wer mit einem anderen Helden handelt, hat in diesem Spielzug nicht mehr die Möglichkeit, diesen Helden auch anzugreifen.

Mit einem anderen Helden handeln bedeutet, Gold, Objekte und/oder Verbündete auf beliebige Weise miteinander zu tauschen, dabei getroffene Vereinbarungen sind bindend.

### Andere helden angreifen

Ein Kampf zwischen Helden ist vergleichbar mit dem Kampf gegen Herausforderungen. Eine genaue Erklärung des Heldenkampfes untereinander steht auf Seite 9. Ein komplettes Beispiel eines Kampfes zwischen Helden findet ihr auf [www.fantasyflightgames.com](http://www.fantasyflightgames.com).



## Schritt 4: Markt

Ein Spieler kann den Marktschritt nur ausführen, wenn sein Held seine Bewegung auf einem Stadtfeld beendet – andernfalls entfällt dieser Schritt.

### Marktaktionen



Für jede Stadt gibt es rechts am Spielfeldrand einen Marktstapel. Welcher Stapel zu welcher Stadt gehört, ist an dem entsprechenden Stadtswappen und der Farbe des kleinen Stadtswappens neben dem Ablagefeld zu erkennen. Der Marktstapel einer Stadt bietet die Objekte und Verbündeten an, die in dieser Stadt zur Verfügung stehen.

Bevor er irgendwelche Marktaktionen ausführt, zieht der Spieler eine Karte vom allgemeinen Marktstapel und legt sie offen auf den Marktstapel der Stadt, in der sein Held gerade ist. Obwohl zu Spielbeginn noch keine Karte auf den Marktstapel von Tamalir gelegt wird, geschieht das im Spielverlauf wie für andere Städte auch, wie gerade beschrieben.

Nachdem der Spieler eine Karte auf den Marktstapel der Stadt, in der er gerade ist, gelegt hat, kann er beliebig viele der folgenden Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen, ganz wie er möchte bzw. es sich

leisten kann:

- **Ein Objekt kaufen:** Falls vorhanden, sucht sich der Spieler ein Objekt aus dem Marktstapel heraus und zahlt die darauf angegebenen Kosten an die Bank. Ein gekauftes Objekt legt der Spieler vor sich auf den Tisch neben seine Heldenkarte.
- **Einen Verbündeten anheuern:** Falls vorhanden, sucht sich der Spieler einen Verbündeten aus dem Marktstapel heraus und zahlt die darauf angegebenen Kosten an die Bank. Einen angeheuerten Verbündeten legt der Spieler vor sich auf den Tisch neben seine Heldenkarte.
- **Ein Objekt verkaufen:** Der Spieler kann eins seiner Objekte verkaufen und fügt die Karte dem Marktstapel der Stadt hinzu. Dafür erhält er die Hälfte der angegebenen Kosten (abgerundet) von der Bank. Für ein Objekt, das z. B. drei Gold kostet, erhält der Spieler also ein Gold. Ein Objekt, das ein Gold kostet, kann nicht verkauft werden, da der Spieler dann nichts dafür erhalten würde. Verbündete können übrigens nicht verkauft werden.
- **Heilung verschaffen:** Für jeweils ein Gold kann der Spieler *entweder* eine Verletzung oder alle Erschöpfungen seines Helden *oder* eines seiner Verbündeten heilen.

## Verbündeten- und Objektkarten

Der Marktstapel setzt sich aus zwei Kartensorten zusammen. Verbündetenkarten sehen ähnlich aus wie Heldenkarten (s. Abb. „Kartenanatomie“). Verbündete haben Eigenschaften und verfügen über besondere Fähigkeiten, genau wie die Helden.

Objektkarten stellen Ausrüstungsgegenstände dar, welche die Helden im Spielverlauf erwerben und benutzen können. Objekte werden durch Klasse (z. B. **Waffe**) und Typ (z. B. **Relikt**) voneinander unterschieden, außerdem gibt es drei verschiedene Arten, sie zu benutzen:

- **Objekte, die aktiviert werden müssen:** Diese Objekte müssen aktiviert werden, nachdem man ihre besondere Wirkung eingesetzt hat (s. Seite 6 Aktivierung von Karten). Das bedeutet, daß diese Objekte immer nur einmal pro Spielzug benutzt werden können.
- **Objekte, die abgeworfen werden müssen:** Diese Objekte müssen abgeworfen werden (d. h. verdeckt unter den allgemeinen Marktstapel geschoben werden), nachdem sie benutzt wurden.
- **Objekte, die immer benutzt werden können:** Diese Objekte und ihre Wirkungen stehen ständig zur Verfügung, so lange der Spieler die entsprechende Karte hat. Sobald er die Karte verliert, aus welchem Grund auch immer, kann er auch nicht mehr deren Vorteile für sich beanspruchen.

Jede Objektkarte trägt das ihrer Kategorie entsprechende Symbol.

### Beschränkungen für Verbündete und Objekte

Ein Held kann niemals mehr als **zwei Waffen** und **eine Rüstung** tragen. Die Zahl seiner **Verbündeten** kann niemals **zwei** übersteigen. Wer eine neue Waffe, Rüstung oder Verbündeten haben möchte, aber bereits das entsprechende Limit erreicht hat, muß zuerst eine Karte des entsprechenden Typs verkaufen oder abwerfen.

Eine Verbündeten- oder Objektkarte kann jederzeit abgeworfen werden. Objekte können auch *verkauft* werden, aber nur während des eigenen Marktschrittes (also nur in einer Stadt). Abgeworfene Verbündete und Objekte werden verdeckt unter den allgemeinen Marktstapel geschoben.

Einige Abenteuerkarten können auch gegen dieses Limit zählen. Durch die gelbe Begegnungskarte „Eine Frage der Ehre“ z. B. kann ein Held einen Verbündeten gewinnen; falls er aber bereits zwei Verbündete hat, muß er erst einen davon abwerfen, wenn er möchte, daß der neue Verbündete sich ihm anschließt.

## Schritt 5: Erfahrung

Im Spielverlauf sammelt jeder Spieler Abenteuercounter, wenn sein Held Herausforderungen besiegt. In diesem Spielschritt nun kann er diese Abenteuercounter gegen Erfahrungspunkte eintauschen. Die Erfahrungspunkte spiegeln die wachsende Stärke und Erfahrung wider, mit entsprechenden dauerhaften Vorteilen.

### Erfahrungspunkte

Die Zahl auf der Rückseite jedes Abenteuercounters gibt an, wie viele

## Bewegungsbeispiel

In diesem Beispiel hat Key vier Bewegungswürfel für Varikas den Toten mit folgendem Ergebnis geworfen:

Er kann diese Würfel auf unterschiedlichste Weise nutzen, hier sind drei der besten Möglichkeiten genannt:

- 1 (Ebene, Fluß, Wald, Hügel): Varikas der Tote kann zu dem blauen Abenteuer gehen.
- 2 (Straße, Straße): Varikas der Tote kann nach Greyhaven gehen. (Achtung, er könnte mit *jedem* Würfel in die Stadt gehen, nicht nur mit der Straße.)
- 3 (Hügel, Gebirge): Varikas der Tote kann zu dem gelben Abenteuer gehen.



Erfahrungspunkte der Counter wert ist. Abhängig von der Spieleranzahl müssen unterschiedlich viele Counter aufgebracht werden, um dafür einen Erfahrungscouter zu erhalten.

Spieleranzahl	Erfahrungspunkte pro Erfahrungscouter
1–2	5
3–4	4
5–6	3

In einem 4-Personen-Spiel muß ein Spieler also 4 Erfahrungspunkte abgeben, um dafür 1 Erfahrungscouter zu erhalten.



Eingetauschte Abenteuercounter werden in den allgemeinen Vorrat zurückgelegt. Dabei ist es möglich, Abenteuercounter mit diesem Vorrat zu „wechseln“, falls nötig. Sollte einmal der unwahrscheinliche Fall eintreten, daß die erforderlichen „Wechsellpunkte“ nicht mehr im Vorrat sind, müssen überzählige, zuviel abgegebene Erfahrungspunkte auf einem Zettel notiert werden.

## Erfahrungscouter

Die Anzahl Erfahrungscouter, die ein Spieler haben kann, ist nicht beschränkt, und man kann mehrere Erfahrungscouter gleichzeitig eintauschen, also in demselben Spielschritt. Es bringt keinen Vorteil, Abenteuercounter, die man eintauschen könnte, aufzusparen.

Wer einen Erfahrungscouter eintauschen möchte, sucht sich jeweils einen aus folgenden verfügbaren Typen aus:

- Dauerhafter Bonus +2 für Geisteskraft
- Dauerhafter Bonus +2 für Körperkraft
- Dauerhafter Bonus +2 für Gedankenkraft
- Dauerhafter Bonus +2 für Kondition
- Dauerhafter Bonus +1 für Lebenspunkte (s. u.)

Wer die Lebenskraft (= Lebenspunkte) seines Helden erhöht, verliert dadurch die Möglichkeit, die einfachsten noch verfügbaren Herausforderungskarten zu ziehen. Mit anderen Worten: Wird die Lebenskraft eines Helden um eins erhöht, kann er sich nicht mehr den grünen Herausforderungen stellen. Erhöht er seine Lebenskraft nochmals um eins, kann er keine grünen und gelben Herausforderungen mehr annehmen, usw. **Die Lebenskraft eines Helden kann also maximal um insgesamt drei Punkte verbessert werden**, ansonsten könnte er nämlich überhaupt keine Herausforderungen mehr annehmen!

## Erfahrungspunktwert

Der **Erfahrungspunktwert** der Erfahrungscouter eines Spielers ist immer gleich der Anzahl Erfahrungspunkte, die er für die Counter eingetauscht hat. Man muß dies nicht gesondert nachhalten, aber einige Karten nehmen Bezug auf diesen Wert.

## Ende des Spielzuges

Nach dem Schritt 5: Erfahrung ist der Spielzug eines Spielers beendet und der nächste Spieler links von ihm beginnt nun seinen Spielzug mit Schritt 1: Auffrischen

## Weitere Regeln

Es folgen nun die restlichen Regeln, deren Kenntnis nötig ist, um RNEBOUND zu spielen.

## Verletzungen und Erschöpfung

Wenn **Verletzungen** erlitten oder verursacht werden, wird die entsprechende Anzahl Verletzungscouter auf die Karte des Helden, Verbündeten oder des Abenteuers gelegt. Sobald die Anzahl der Verletzungscouter die Lebenspunkte der Karte erreicht oder übertrifft, ist die Karte besiegt: Helden sind dann **außer Gefecht** gesetzt, Verbündete und Herausforderungen sind **getötet**, wie gleich noch detailliert beschrieben wird.

In ähnlicher Weise muß ein Spieler immer, wenn er unter **Erschöpfung** leidet, d. h. diese hinnehmen muß, die entsprechende Anzahl Erschöpfungscouter auf seine Helden- bzw. Verbündetenkarte legen. Falls dann die Anzahl der Erschöpfungscouter den Konditionswert der Karte **übersteigt**, werden alle über diesen Wert hinausgehenden Erschöpfungscouter **sofort** in Verletzungscouter umgewandelt. Manche Karten und auch einige Sonderfähigkeiten der Helden gestatten es,

Erschöpfung zu nehmen, um dann bestimmte Aktionen auszuführen.

**In solch einem Falle darf man aber die Karte nicht nutzen bzw. die Sonderfähigkeit nicht anwenden, wenn mit der dafür genommenen Erschöpfung der Konditionswert überschritten wird.**

Zurückgegebene Verletzungs- und Erschöpfungscouter werden wieder in den allgemeinen Vorrat gelegt.

## Karteneffekte

Viele Karten, auch die Heldenkarten, haben besondere Effekte, die der Besitzer der Karte während des Spiels nutzen kann. Im Allgemeinen ist auf den Karten selbst genau angegeben, wann diese Effekte eingesetzt werden können und wie viel man dafür bezahlen muß, falls überhaupt.

Viele Effekte, denen **Vor dem Kampf, Fernkampf, Nahkampf oder Zauberkampf** (auch **Zauberphase**) voransteht, können nur im Kampf genutzt werden und dann nur in dieser bestimmten, fett gedruckten Kampfphase.

*Beispiel: Nachdem er eine Herausforderungskarte gezogen hat, unternimmt Varikas der Tote einen Zaubenangriff „Vor dem Kampf“, das ist seine besondere Fähigkeit. Obwohl der Angriff erfolgreich ist, kann Varikas jetzt nicht die Karte „Brennende Seele“ aktivieren, da diese nur in der Zauberkampfphase eines Kampfes aktiviert werden kann.*

## Karten aktivieren

Einige Objektkarten werden „aktiviert“, nachdem sie benutzt wurden. Eine Karte wird aktiviert, indem der Spieler sie umdreht und verdeckt vor sich liegen läßt. Eine aktivierte Karte kann erst dann wieder benutzt werden, nachdem sie im nächsten Spielzug in Schritt 1 wieder aufgefrißt, also aufgedeckt worden ist.

Die Anzahl Karten, die während eines Spielzuges **aktiviert** werden können, ist **limitiert**.

Während seines Bewegungsschrittes kann der Spieler eine einzige Karte aktivieren, ebenso während seines Marktschrittes. Im Abenteuerschritt kann eine einzige Karte „Vor dem Kampf“ und dann genau eine weitere pro Kampfrunde (s. u.) aktiviert werden.

Karten, die „immer benutzt werden können“ und die „abgeworfen werden müssen“, werden nicht aktiviert und unterliegen daher auch nicht diesen Beschränkungen.

## Der Kampf

Viele Herausforderungen und Begegnungen können nur durch Kampf gelöst werden. Vor jedem Kampf können die Teilnehmer bestimmte „Vor dem Kampf“-Aktionen ausführen, bevor dann der eigentliche Kampf in mehreren Kampfrunden ausgefochten wird, bis er beendet ist bzw. wird.

Die Kämpfe in RNEBOUND werden nach folgenden Regeln abgewickelt:

## Vor dem Kampf

Viele Herausforderungen, Helden, Objekte und Verbündete haben „Vor dem Kampf“-Effekte und -Eigenschaften. Diese kommen zur Anwendung, bevor die erste Kampfrunde beginnt. Wenn er eine Abenteuerkarte mit einer „Vor dem Kampf“-Fähigkeit aufdeckt, muß der Spieler den aufgeführten Text sofort ausführen und befolgen – **noch bevor er seine eigenen „Vor dem Kampf“-Fähigkeiten einsetzt**.

Man sollte nie vergessen, daß sowohl der Held als auch Gegenstände und Verbündete untereinander vielerlei „Vor dem Kampf“-Fähigkeiten haben können. Nach der Abwicklung der „Vor dem Kampf“-Fähigkeit der Abenteuerkarte **kann der Spieler die „Vor dem Kampf“-Fähigkeiten seines Helden und seiner Verbündeten jeweils einmal nutzen**. Außerdem kann er **ein einziges Objekt mit einer „Vor dem Kampf“-Eigenschaft aktivieren**. Die Reihenfolge, in der er diese Fähigkeiten nutzt, ist dem Spieler völlig freigestellt.

*Beispiel: Rey spielt Varikas den Toten. Sowohl Varikas als auch einer seiner Verbündeten verfügen über „Vor dem Kampf“-Fähigkeiten. Nachdem er eine Abenteuerkarte aufgedeckt und deren „Vor dem Kampf“-Text befolgt hat, kann der Spieler die „Vor dem Kampf“-*

*Fähigkeit Varikas' und seines Verbündeten in beliebiger Reihenfolge einsetzen. Varikas hat auch noch zwei Objekte mit „Vor dem Kampf“-Eigenschaften, die jeweils aktiviert werden müssen. Er kann nur eines dieser Objekte benutzen.*

## Kampfwerte

Im Kampf benutzen die Gegner ihre drei Fähigkeiten für die drei Kampfarten (Fern-, Nah- und Zauberkampf). Wenn im Karten- oder Regeltext von Kampfwert gesprochen wird, ist damit folgendes gemeint:

- Geisteskraft “@” wird auch **Fernkampfwert** genannt
- Körperkraft “%” wird auch **Nahkampfwert** genannt
- Gedankenkraft “<” wird auch **Zauberkampfwert** genannt

## Die Kampfrunde

Nachdem alle beteiligten Kämpfer ihre „Vor dem Kampf“-Aktivitäten abgewickelt haben, beginnt der eigentliche Kampf mit der ersten Kampfrunde. Jeder Kampf geht über mehrere Runden, und jede Kampfrunde wiederum verläuft in 4 Phasen, die genau in der vorgegebenen Reihenfolge gespielt werden:

1. **Flucht**
2. **Fernkampf**
3. **Nahkampf**
4. **Zauberkampf**

### Phase 1: Flucht

Auch die stärksten Helden müssen hin und wieder vor einem Kampf fliehen, dem sie nicht gewachsen sind. In der ersten Phase jeder Kampfrunde können sie einen Fluchtversuch unternehmen, d. h. sich einer **Fluchtprüfung** unterziehen.

Für die Fluchtprüfung muß der Spieler würfeln und den Wert seiner Geisteskraft hinzurechnen. Falls diese Summe *geringer* als der Geisteskraftwert des Gegners ist, ist der Fluchtversuch mißglückt: Der Held erhält 1 Verletzung und kann einen erneuten Versuch unternehmen oder zur Phase 2, dem Fernkampf, übergehen.

Falls die Summe aber *gleich groß oder größer* als der Geisteskraftwert des Gegners ist, ist der Fluchtversuch gelungen. In diesem Falle muß der Spieler folgendes tun:

- Seinen Held 1 Feld weit in die Richtung zurücksetzen, aus der er gekommen war.
- Falls der Gegner eine Herausforderung war, werden alle Verletzungscouter von der Karte entfernt und die Karte wird auf die nächste freie Position der Leiste für Unbesiegte Herausforderungen gelegt.
- Der entsprechende Unbesiegte Herausforderungscouter wird schließlich auf das Feld des Spielplans gelegt, wo der Kampf stattfinden sollte, dem der Held gerade entflohen ist. Der Abenteuercounter bleibt dort ebenfalls liegen, zusammen mit dem Unbesiegten Herausforderungscouter.

Der Spielzug des Spielers ist damit beendet.

**Wichtiger Hinweis:** Falls alle sechs Positionen der Leiste für Unbesiegte Herausforderungen belegt sind, wird die am längsten dort liegende Karte (normalerweise die Karte auf Position 1) entfernt und verdeckt unter den entsprechenden Abenteuerstapel geschoben und durch die aktuelle Karte ersetzt. Der zugehörige Unbesiegte Herausforderungscouter wird von seinem alten Feld auf das neue verschoben.

*Beispiel: Varikas ist gerade erfolgreich einer Herausforderung entflohen. Zuerst zieht der Spieler die Heldenfigur ein Feld zurück in die Richtung, aus der sie gekommen war. Dann entfernt er alle Verletzungscouter von der Herausforderungskarte und legt sie anschließend auf die nächste freie Position der Leiste für Unbesiegte Herausforderungen (in diesem Falle Position 1). Schließlich legt er den Unbesiegten Herausforderungscouter Nr. 1 auf das Feld, von dem Varikas gerade geflohen ist.*

### Phase 2: Fernkampf

Zu Beginn der Fernkampfphase muß sich der Spieler für eine von zwei Möglichkeiten entscheiden: Er kann entweder **angreifen** oder **verteidigen**.

**Falls der Held angreift:** Der Spieler würfelt und addiert den Fernkampfwert seines Helden. Ist das Gesamtergebnis gleich oder größer



## Symbole

Die Runebound Kartentexte benutzen Symbole als Abkürzung für Eigenschaften und andere Spielbegriffe. Die folgende Übersicht zeigt diese Symbole und ihre Bedeutung:

@	Geisteskraft	^	Verletzung
%	Körperkraft	>	Erschöpfung
<	Gedankenkraft	\$	Gold

als der Fernkampfwert des Gegners, ist der Angriff erfolgreich und der Gegner erhält so viele Verletzungen, wie der Fernkampfschadenswert des Helden angibt. Falls das Ergebnis aber niedriger ist als der Fernkampfwert des Gegners, schlägt der Angriff fehl und der Held erhält so viele Verletzungen, wie der Fern-

kampfschadenswert des Gegners angibt.

**Falls der Held verteidigt:** Der Spieler würfelt und addiert den Fernkampfwert seines Helden. Ist das Gesamtergebnis gleich oder größer als der Fernkampfwert des Gegners, ist die Verteidigung erfolgreich. Der Held hat damit den Angriff des Gegners abgewehrt, und es passiert weiter nichts. Falls das Ergebnis aber niedriger ist als der Fernkampfwert des Gegners, mißlingt die Verteidigung und der Held erhält so viele Verletzungen, wie der Fernkampfschadenswert des Gegners angibt.

Die Fernkampfphase ist damit beendet. Falls der Gegner noch nicht besiegt ist und der Held noch nicht außer Gefecht gesetzt wurde, folgt jetzt zwangsweise die Nahkampfphase.

### Phase 3: Nahkampf

Falls der Held in der Fernkampfphase *nicht angegriffen hatte*, muß sich der Spieler erneut für eine von zwei Möglichkeiten entscheiden: Er kann entweder **angreifen** oder **verteidigen**. Falls er aber in der Fernkampfphase *angegriffen hatte*, kann er jetzt nur noch verteidigen.

**Falls der Held angreift:** Der Spieler würfelt und addiert den Nahkampfwert seines Helden. Ist das Gesamtergebnis gleich oder größer als der Nahkampfwert des Gegners, ist der Angriff erfolgreich und der Gegner erhält so viele Verletzungen, wie der Nahkampfschadenswert des Helden angibt. Falls das Ergebnis aber niedriger ist als der Nahkampfwert des Gegners, schlägt der Angriff fehl und der Held erhält so viele Verletzungen, wie der Nahkampfschadenswert des Gegners angibt.

**Falls der Held verteidigt:** Der Spieler würfelt und addiert den Nahkampfwert seines Helden. Ist das Gesamtergebnis gleich oder größer als der Nahkampfwert des Gegners, ist die Verteidigung erfolgreich. Der Held hat damit den Angriff des Gegners abgewehrt, und es passiert weiter nichts. Falls das Ergebnis aber niedriger ist als der Nahkampfwert des Gegners, mißlingt die Verteidigung und der Held erhält so viele Verletzungen, wie der Nahkampfschadenswert des Gegners angibt.

Die Nahkampfphase ist damit beendet. Falls der Gegner noch nicht besiegt ist und der Held noch nicht außer Gefecht gesetzt wurde, folgt jetzt zwangsweise die Zauberkampfphase.

### Phase 4: Zauberkampf

Falls der Held *weder* in der Fernkampfphase *noch* in der Nahkampfphase *angegriffen hatte*, muß sich der Spieler erneut für eine von zwei Möglichkeiten entscheiden: Er kann entweder **angreifen** oder **verteidigen**. Falls er aber bereits in der Fernkampfphase *oder* in der Nahkampfphase *angegriffen hatte*, kann er jetzt nur noch verteidigen.

**Falls der Held angreift:** Der Spieler würfelt und addiert den Zauberkampfwert seines Helden. Ist das Gesamtergebnis gleich oder größer als der Zauberkampfwert des Gegners, ist der Angriff erfolgreich und der

Gegner erhält so viele Verletzungen, wie der Zauberkampfschadenswert des Helden angibt. Falls das Ergebnis aber niedriger ist als der Zauberkampfwert des Gegners, schlägt der Angriff fehl und der Held erhält so viele Verletzungen, wie der Zauberkampfschadenswert des Gegners angibt.

**Falls der Held verteidigt:** Der Spieler würfelt und addiert den Zauberkampfwert seines Helden. Ist das Gesamtergebnis gleich oder größer als der Zauberkampfwert des Gegners, ist die Verteidigung erfolgreich. Der Held hat damit den Angriff des Gegners abgewehrt, und es passiert weiter nichts. Falls das Ergebnis aber niedriger ist als der Zauberkampfwert des Gegners, mißlingt die Verteidigung und der Held erhält so viele Verletzungen, wie der Zauberkampfschadenswert des Gegners angibt.

Die Zauberkampfphase ist damit beendet. Falls der Gegner noch nicht besiegt ist und der Held noch nicht außer Gefecht gesetzt wurde, ist die Kampfrunde beendet und es folgt jetzt zwangsweise die nächste Kampfrunde, wieder beginnend mit der Fluchtphase. Es darf nicht übersehen werden, daß alle „Vor dem Kampf“-Aktivitäten nur *einmalig* vor der *ersten* Kampfrunde stattfinden.

Es ist sicher aufgefallen, daß der Held in jeder Kampfrunde nur in **einer einzigen Phase** angreifen kann. In jeder Phase, in der er nicht angreift, **muß** er verteidigen. (S. Verbündete im Kampf)

## Der Kampfwurf

Wenn der Spieler in der Fern- Nah und Zauberkampfphase würfelt, um anzugreifen oder zu verteidigen, nennt man das „Kampfwurf“. Viele Karteneigenschaften und -fähigkeiten zählen zusätzlich zur entsprechenden Eigenschaft des Helden und können so das Ergebnis eines Kampfwurfs verbessern.

## Sieg Über Herausforderungen

Falls eine Herausforderung *so viele oder mehr* Verletzungen erlitten hat wie sie Leben hat, ist sie sofort besiegt und der Spieler erhält die gegebenenfalls auf der Karte genannte Belohnung. Manchmal ist auch die Anweisung gegeben, die Karte selbst zu nehmen, die damit zum Verbündeten oder einem eigenen Objekt wird. Diese Belohnungen unterliegen den üblichen Regeln und Texten für Verbündete und Objekte mit einer wichtigen Ausnahme: Diese Karten können nicht verkauft, abgeworfen oder verloren werden, weder zufällig noch dadurch, daß der Held außer Gefecht gesetzt wird.

Wer eine Herausforderung besiegt, nimmt auch den Abenteuercounter von dem Feld, auf dem er die Herausforderung besiegt hat. Er legt den Counter verdeckt vor sich auf den Tisch, so daß nun sichtbar ist, wie viele **Erfahrungspunkte** der Counter wert ist. In Schritt 5 seines Spielzuges kann jeder Spieler seine Abenteuercounter gegen **Erfahrungscounter** eintauschen, wie schon vorher beschrieben wurde.

Nachdem der Spieler die Belohnung und den Abenteuercounter kasziert hat, wird die besiegte Herausforderung wieder verdeckt unter den gleichfarbigen Abenteuerstapel geschoben.

## Außer Gefecht gesetzt

Falls ein Held so viele oder sogar mehr Verletzungen erhalten hat wie Lebenspunkte, ist er sofort **außer Gefecht gesetzt**. Wenn das passiert, muß der Spieler folgendes tun:

- Er muß alle Verletzungs- und Erschöpfungscounter von der Heldenkarte nehmen und zurück in den Vorrat legen.
- Er muß das gesamte Gold des Helden zurück in die Bank zahlen.
- Er muß seinen teuersten Verbündeten bzw. sein teuerstes Objekt (je nachdem, was teurer ist) verdeckt unter den allgemeinen Marktstapel schieben. (Falls zwei oder mehr solcher Karten gleich teuer sind, muß der Spieler sich für eine davon entscheiden.)
- Er muß seinen Helden in die nächste Stadt ziehen. (Falls zwei Städte gleich weit entfernt sind, kann er frei wählen).
- Genau so als wäre er der Herausforderung entflohen, muß er alle Verletzungscounter von der Herausforderungskarte entfernen und die Karte auf die nächste freie Position der Leiste für Unbesiegte Herausforderungen legen. Den entsprechenden Unbesiegten Herausforderungscounter legt er auf den Spielplan und der Abenteuercounter bleibt dort zusammen mit dem Unbesiegten Herausforderungscounter liegen.

Der Spielzug des Spielers ist damit beendet.

## Verbündete im Kampf

Viele Verbündete stellen dem Helden nicht nur ihre wertvollen Sonderfähigkeiten zur Verfügung, sondern sind auch im Kampf sehr wertvoll.

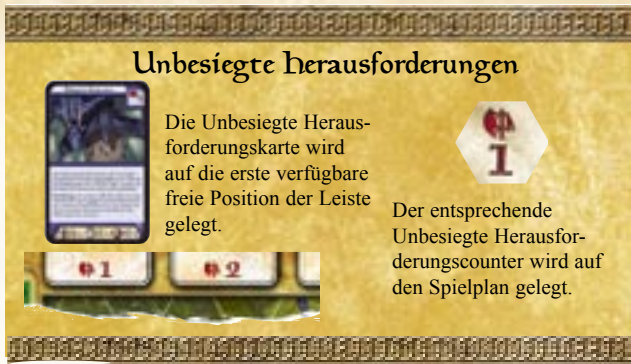
Wenn ein Held alleine gegen einen Gegner kämpft, kann er nur in einer der drei eigentlichen Kampfphasen selbst angreifen, wie eben beschrieben wurde. Man kann aber einen Verbündeten in einer der Kampfphasen angreifen lassen, in welcher der Held nicht selbst angreift. Auf diese Weise ist es sogar möglich, daß ein Spieler in jeder Kampfphase angreift anstatt zu verteidigen: In einer Phase greift der Held selbst an, in einer zweiten Phase ein Verbündeter und schließlich in der dritten Phase der zweite Verbündete.

Wenn ein Verbündeter angreift, wird natürlich seine entsprechende Eigenschaft beim Kampfwurf berücksichtigt und nicht die des Helden. Ebenso bekommt der Gegner den Schadenswert des Verbündeten zu spüren, falls der Angriff erfolgreich verläuft. Und falls der Angriff mißlingt, wird natürlich der Verbündete von den resultierenden Verletzungen und anderen Unannehmlichkeiten der Herausforderung betroffen.

Sobald ein Verbündeter so viele oder mehr Verletzungen erlitten hat als seine Lebenspunkte, ist er tot. Die Karte wird dann verdeckt unter den allgemeinen Marktstapel geschoben.

Es ist noch wichtig zu wissen, daß Verbündete nie in einem Kampf





verteidigen können, das ist ausschließlich dem Helden vorbehalten. Das bedeutet für jede Kampfphase, daß entweder der Held oder einer seiner Verbündeten angreift oder daß der Held verteidigt.

## Kampf der helden untereinander

Ein Kampf zwischen Helden verläuft ähnlich wie ein Kampf gegen eine Herausforderung, mit folgenden Unterschieden:

- Der Spieler, dessen Held angegriffen wird (also der Verteidiger) führt als erster alle seine „Vor dem Kampf“-Aktivitäten aus, wie zuvor beschrieben.
- Nachdem der Verteidiger alle seine „Vor dem Kampf“-Aktivitäten beendet hat, führt der Angreifer alle seine „Vor dem Kampf“-Aktivitäten aus.
- Der Verteidiger kann **keinen** Fluchtversuch unternehmen. In der Fluchtphase kann **nur der Angreifer** versuchen, zu entkommen.
- In jeder Kampfphase würfelt immer zuerst der Verteidiger und addiert wie üblich den Wert seiner entsprechenden Eigenschaft hinzu, außerdem kann er natürlich jeden möglichen Modifikator berücksichtigen, z. B. durch aktivieren oder abwerfen von Karten. Das Gesamtergebnis ist der Zielwert des Angreifers für diese Kampfphase, den er mindestens erreichen muß. Für beide Spieler gilt weiterhin die Beschränkung, daß sie pro Kampfrunde nur eine Karte aktivieren dürfen.

In jeder Kampfrunde wechseln die Rollen: Nach der ersten Kampfrunde wird der Angreifer zum Verteidiger und der Verteidiger zum Angreifer, etc.

Sobald einer der Helden besiegt ist oder der Angreifer flieht, endet der Kampf und der Spielzug des Spielers (der den Kampf begonnen hatte) ist beendet. Wenn ein Held verliert, siegt logischerweise der andere. Der Sieger kann ein Objekt, einen Verbündeten, alles Gold oder eine beliebige Abenteuerkarte des Unterlegenen nehmen. Falls er einen Verbündeten auf seine Seite zieht, behält dieser alle seine Verletzungs- und Erschöpfungscounter. Der Verlierer des Kampfes befolgt anschließend genau die unter „Außer Gefecht gesetzt“ genannten Regeln, siehe dort. Keiner der beiden Kontrahenten gewinnt Erfahrungspunkte durch diesen Kampf.

**Wichtiger Hinweis:** Falls die Bewegung eines Helden auf einem Feld endet, auf dem sowohl ein Abenteuercounter als auch einer oder mehrere Helden sind, muß er sich entweder für das Abenteuer entscheiden oder den Kampf mit einem anderen Helden. Es ist nicht möglich, in einem Spielzug ein Abenteuer herauszufordern und gegen einen anderen Helden zu kämpfen. Auch ist es nicht möglich, in einem Spielzug zwei andere Helden anzugreifen

Ein vollständiges und detailliertes Beispiel eines Kampfes Held gegen Held ist auf der FFG Webseite [www.fantasyflightgames.com](http://www.fantasyflightgames.com) zu finden.

## Geschicklichkeitsprüfungen

Immer wieder im Spiel werden den Helden Geschicklichkeitsprüfungen abverlangt, wie auf den verschiedensten Abenteuerkarten angegeben. Wenn eine Abenteuerkarte eine Geschicklichkeitsprüfung verlangt, sieht diese wie eines der folgenden Beispiele aus:

### Beispiel A: Prüfe < Diplomatie (15)

Das bedeutet, daß der Spieler beide Würfel wirft, ihre Werte zusammenzählt, seinen Gedankenkraftwert hinzuzählt und ebenso den Bonuswert für seine Diplomatiegeschicklichkeit. Falls das Gesamtergebnis dann

gleich oder größer als 15 ist, hat er die Prüfung bestanden. Ist das Ergebnis geringer als 15, hat er diese Prüfung nicht geschafft.

### Beispiel B: Prüfe < (15)

In diesem Fall gibt es keine besondere Geschicklichkeit, die diese Prüfung erleichtern könnte. Der Spieler zählt einfach nur seinen Gedankenkraftwert zum Würfelergebnis hinzu. Falls das Gesamtergebnis dann gleich oder größer als 15 ist, hat er die Prüfung bestanden. Ist das Ergebnis geringer als 15, hat er diese Prüfung nicht geschafft.

Verbündete verfügen nicht über besondere Geschicklichkeiten und können keine Geschicklichkeitsprüfungen ablegen, das ist nur den Helden vorbehalten.

## Optionale Regeln

**RUNEBOUND** ist ein sehr flexibles Spiel und fast jeder Spieler wird seine eigene Lieblingsvariante haben. Hier sind einige unserer Varianten:

## Variante: Die Doomleiste

(Sehr empfohlen)

Die Reihe der Marktstapel an der Seite des Spielplans dient in dieser Variante noch einem zweiten Zweck: Sie steuert auch die Doomleiste („Leiste des Verderbens“ oder so, wir belassen es mal bei Doomleiste). Im Spielverlauf werden Abenteuerkarten entlang dieser Leiste neben den Spielplan gelegt, wodurch die zunehmende Gefährlichkeit der **RUNEBOUND** Welt deutlich wird. Immer, wenn eine bestimmte Anzahl Abenteuerkarten auf die Doomleiste gelegt wurde, wird ein Doomcounter darauf gelegt, wie gleich noch genau beschrieben wird. Nachdem acht Doomcounter gelegt wurden, endet das normale Spiel und das Endspiel beginnt.

### Aufbau der Doomleiste

Zu Spielbeginn wird die oberste grüne Abenteuerkarte verdeckt neben den Marktkartenstapel von Vynelvale gelegt, außerhalb des Spielplans und ohne sie anzusehen oder aufzudecken.

### Karten zur Doomleiste hinzufügen

Wenn im Spielverlauf eine Abenteuerkarte zurück gelegt wird (z. B. eine besiegte Herausforderung), wird sie nicht unter den entsprechenden Abenteuerstapel zurück geschoben, sondern verdeckt auf den nächsten freien Platz der Doomleiste gelegt. Da zu Spielbeginn bereits eine Karte neben dem Marktstapel von Vynelvale liegt, wird also die erste „erledigte“ Abenteuerkarte auf den Platz darüber, neben den Marktstapel von Riverwatch, gelegt, die nächste neben den Marktstapel von Dawnsmoor usw.

Man darf nicht vergessen, daß Abenteuerkarten nicht nur nach besieigten Herausforderungen zurück gelegt werden, sondern auch bei anderen Gelegenheiten: Beispielsweise nachdem Begegnungen abgewickelt wurden oder wenn Ereignisse gezogen werden, die nicht ausgeführt werden können oder wenn ein Spieler eine Karte abwirft, um sie benutzen zu können.

### Doomcounter hinzufügen

Immer, nachdem eine bestimmte Kartenanzahl auf die Doomleiste gelegt wurde, wird dort ein Doomcounter platziert. Die genaue Anzahl der dafür nötigen Karten ist von der Spielerzahl abhängig, und zwar folgendermaßen:

Spieleranzahl	Nötige Anzahl Karten, um einen Doomcounter zu
plazieren	
1	2
2	4
3	6
4–6	8

Doomcounter werden auf folgende Weise gelegt:

1. Die letzte Karte, die auf die Doomleiste gelegt wird (also die vierte in einem 2-Personen-Spiel, die sechste in einem 3-Personen-Spiel oder die achte Karte in einem 4-6-Personen-Spiel), wird

tatsächlich auf den ersten Platz der Doomleiste gelegt, neben Vynelvale.

2. Alle anderen ausliegenden Abenteuerkarten der Doomleiste werden entfernt und wieder verdeckt unter ihre entsprechenden Abenteuerstapel geschoben (grüne Karten unter den grünen Stapel, gelbe unter den gelben Stapel usw.).
3. Ein Doomcounter wird auf das erste freie kleine Stadtwappen der Marktstapel gelegt. Der erste Doomcounter kommt also auf das Stadtwappen neben dem Marktstapel von Vynelvale, der zweite auf das Stadtwappen neben dem Marktstapel von Riverwatch, der dritte neben Dawnsmoor etc.

Sobald ein Doomcounter auf den letzten Platz der Doomleiste gelegt wird (also Frostgate) endet das normale Spiel und es beginnt das Endspiel.

### Das Endspiel

Margath und die Drachenherrscher haben sich erhoben und schicken sich an, alle zu vernichten, die sich ihnen entgegenstellen – beginnend mit unseren Helden! Die Zeit der Abenteuer ist vorbei, jetzt kommt es zur letzten, alles entscheidenden Konfrontation zwischen Gut und Böse.

Um das Endspiel vorzubereiten, nimmt man den roten Abenteuerstapel und tut dann folgendes:

1. Alle Ereignisse und Begegnungen werden aus dem roten Stapel entfernt.
2. Falls auf der Leiste für Unbesiegte Herausforderungen irgendwelche roten Herausforderungen liegen, werden sie von dort weggenommen und zum roten Stapel zurückgelegt. Rote Herausforderungen, welche die Spieler bereits besiegt haben und laut Kartentext behalten sollten, behalten sie auch.
3. Der rote Stapel wird gemischt.
4. Die Spieler bestimmen das Level ihrer Helden. Das Level eines Helden beträgt eins plus die gesamte Anzahl seiner Erfahrungscounter

Der Spieler, dessen Held das höchste Level hat, beginnt mit der Endspiel Konfrontation (wird gleich beschrieben), dann folgt der Spieler, dessen Held das zweithöchste Level hat usw. bis es einen Sieger gibt. Falls die Helden von zwei oder mehr Spielern ein gleich hohes Level haben, hat von diesen derjenige Vorrang, der mehr Gold hat. Gibt es auch dabei Gleichstand, wird die Reihen-





## Beispiel einer Herausforderung

In seinem Spielzug zieht Varikas der Tote auf ein Feld mit einem gelben Abenteuercounter. Sein Spieler zieht die oberste gelbe Abenteuerkarte, und zwar die Herausforderung „Die Brut der Blutmutter“.

### Vor dem Kampf

Zunächst verlangt die Karte, daß Varikas „Vor dem Kampf“ eine Geschicklichkeitsprüfung ablegt, und zwar „Prüfe % Schwimmen (14)“. Varikas verfügt nicht über die Geschicklichkeit Schwimmen, also muß er versuchen, diese Prüfung ohne einen Geschicklichkeitsbonus zu bestehen. Er würfelt, leider nur insgesamt eine 6. Sein Körperkraftwert „6“ von 4 kommt hinzu, macht im Endergebnis 10. Das ist weniger als der verlangte Zielwert 14, Varikas schafft diese Prüfung also nicht und erhält deshalb eine Verletzung (legt einen Verletzungscounter auf seine Karte), wie auf der Herausforderungskarte angegeben.

Varikas entscheidet sich aber, seine Objektkarte „Gepolsterte Lederrüstung“ zu aktivieren und so die Verletzung zu vermeiden.



Jetzt ist Varikas an der Reihe, seine „Vor dem Kampf“-Aktivitäten zu entfalten. Er möchte sein Objekt „Zwergenbrandbombe“ gegen die Herausforderung einsetzen. Varikas hat bereits ein Objekt in diesem Kampfschritt aktiviert, aber da die Zwergenbrandbombe nicht aktiviert werden muß, sondern abgeworfen wird, kann er sie benutzen.

Um das Objekt zu benutzen, muß Varikas einen Fernkampfangriff gegen die Herausforderung machen und dabei den Geisteskraftwert „@“ 15 der Herausforderung erreichen oder übertreffen (wir erinnern uns, der Geisteskraftwert ist der relevante Wert beim Fernkampf). Varikas würfelt eine 11. Hinzu kommt sein Geisteskraftwert „@“ (= Fernkampfwert), ergibt leider nur 12. Das heißt, der Angriff schlägt fehl (er hätte mindestens 15 erreichen müssen), er wirft die Zwergenbrandbombe ab (zurück unter den Marktstapel).

Mit diesem Mißerfolg unzufrieden beschließt Varikas nun, seine eigene „Vor dem Kampf“ Fähigkeit einzusetzen. Er legt einen Erschöpfungscounter auf seine Heldenkarte (und hat nun insgesamt vier davon), um einen Zauberkampfangriff gegen die Herausforderung zu machen.

Varikas würfelt 14, hinzu kommt sein Gedankenkraftwert (= Zauberkampfwert), so daß er insgesamt 18 hat. Das ist mehr als der Gedankenkraftwert der Herausforderung, der 14 beträgt. Dieser Angriff war erfolgreich und Varikas legt einen Verletzungscounter auf die Herausforderungskarte.

Varikas stehen keine weiteren „Vor dem Kampf“ Fähigkeiten mehr zur Verfügung, also geht es weiter mit der ersten Kampfrunde.



### Fluchtphase

Die erste Phase jeder Kampfrunde ist die Fluchtphase. Varikas könnte nun versuchen, vor der Herausforderung zu fliehen, aber er fühlt sich siegessicher und verwirft diesen Gedanken. Der Kampf geht weiter.

### Fernkampfphase

Varikas muß sich jetzt entscheiden, ob er nur verteidigen oder die Herausforderung selbst oder mit seinem Verbündeten „Diener der Flamme“ angreifen will. Da seine eigene Fernkampfstärke gering ist, entscheidet er sich für die Verteidigung (nur der Held selbst kann verteidigen).

Da aber der Fernkampfschadenswert der Herausforderung Null beträgt, muß Varikas gar nicht erst würfeln. Selbst wenn seine Verteidigung fehlschlagen würde, hätte das keine Folgen, da diese Herausforderung ihm im Fernkampf keine Verletzungen zufügen kann.



### Nahkampfphase

Varikas der Tote beschließt, in dieser Phase anzugreifen und seine Stärke auszuspielen. Er würfelt aber nur eine schlappe 5, ergibt zusammen mit seinem Nahkampfwert 6 (= Körperkraftwert) 4 eine 9, weniger als der Zielwert 11 der Brut der Blutmutter. Sein Nahkampfangriff

ging daneben, Varikas erleidet eine Verletzung (Nahkampfschadenswert der Herausforderung).

### Zauberkampfphase

Da Varikas in dieser Kampfrunde bereits angegriffen hat, kann er sich jetzt nur noch verteidigen oder mit seinem Verbündeten angreifen. Er entschließt sich zu letzterem.

Der Verbündete würfelt 15, hinzu kommt dessen Zauberkampfwert 7 (= Gedankenkraftwert), ergibt 16. Das ist mehr als der Zauberkampfwert der Herausforderung, der nur 14 beträgt, der Angriff des Verbündeten war also erfolgreich und ein weiterer Verletzungscounter wird auf die Herausforderung gelegt. Hätte der Verbündete weniger als 14 gewürfelt, hätte er selbst zwei Verletzungen erhalten und wäre dadurch getötet worden.

### Neue Kampfrunde

Die erste Kampfrunde ist beendet. Da weder Varikas außer Gefecht gesetzt wurde noch er die Herausforderung besiegen konnte, folgt eine weitere Kampfrunde.



de, beginnend mit der Fluchtphase („Vor dem Kampf“-Aktionen sind jetzt nicht mehr möglich). Varikas und sein Verbündeter müssen der Brut der Blutmutter nur noch eine weitere Verletzung zufügen, um sie zu töten.

### Die Belohnung

In der neuen Kampfrunde gelingt es Varikas, diese Herausforderung zu besiegen. Dafür bekommt er die auf der Karte genannte Belohnung, also drei Gold und die Karte selbst, die er später zum eigenen Vorteil nutzen kann.





## Der Spielplan

Den größten Teil des Spielplans bildet die Landkarte der Welt von **RUNEBOUND**, aufgeteilt in sechseckige **Felder**. Jedes Feld ist entweder ein bestimmter **Geländetyp** (Ebene, Straße, Fluß, Sumpf, Wald, Hügel oder Gebirge) oder eine **Stadt**. Städte sind sozusagen „Joker“, die alle Geländetypen in sich vereinen.

Die auf vielen Feldern abgebildeten Abenteuerjuwelen in einer der vier Abenteuerfarben (grün, gelb, blau oder rot) zeigen an, auf welche Felder welche Abenteuercounter gelegt werden müssen.

An den Spielplanrändern finden wir oben die Leiste für Unbesiegte Herausforderungen, rechts die Plätze für die Marktstapel der Städte und links für die vier Abenteuerstapel, den allgemeinen Marktstapel und den Ereignisplatz.

## Spielaufbau

1. Der Spielplan wird in der Tischmitte ausgebreitet.
  2. Auf jedes Feld des Spielplans mit einem Abenteuerjuwel wird verdeckt ein gleichfarbiger Abenteuercounter gelegt, d. h. das Juwel ist sichtbar. Grüne Abenteuercounter werden also auf Felder mit grünen Juwelen gelegt, gelbe auf Felder mit gelben Juwelen usw.
  3. Alle sechs Unbesiegten Herausforderungscounter werden auf ihre entsprechenden Positionen der Leiste für Unbesiegte Herausforderungen gelegt, also Counter 1 auf Position 1, Counter 2 auf Position 2 usw.
  4. Die Verbündeten- und Objektkarten werden zusammen gemischt und dann als verdeckter Marktstapel auf den dafür vorgesehenen Platz gelegt. Für jede Stadt außer Tamalir wird davon eine Karte gezogen und auf den Platz des Marktstapels dieser Stadt gelegt, kenntlich durch das jeweilige Stadtsymbol.
  5. Die Abenteuerkarten werden farblich getrennt (grün, gelb, blau und rot) gemischt und als vier verdeckte Abenteuerstapel auf ihre farblich entsprechenden Plätze gelegt.
  6. Jeder Spieler erhält 3 Gold, die übrigen Goldcounter werden als zentrale Bank in Reichweite gelegt. Wer weiteres Gold bekommt, nimmt er es aus der Bank und wer Gold ausgibt, z. B. um Verletzungen zu heilen oder Gegenstände zu kaufen, zahlt er es in die Bank. Bei Bedarf kann jederzeit mit der Bank gewechselt werden.
  7. Alle Verletzungs-, Erschöpfungs- und Erfahrungscounter werden in bequeme Reichweite für alle Spieler bereit gelegt, nach Sorten getrennt.
  8. Alle Spieler ziehen eine zufällige Heldenkarte, das ist der Held, den sie jeweils im Spiel darstellen. Alternativ können die Spieler auch vereinbaren, sich ihre Helden aussuchen zu dürfen – und sich im Streitfall unkompliziert zu einigen.
  9. Alle Spieler nehmen die ihrer Heldenkarte entsprechende Heldenfigur, überzählige Heldenkarten und –figuren werden zurück in die Schachtel gelegt, sie werden in diesem Spiel nicht gebraucht.
  10. Auf beliebige Weise wird ein Startspieler bestimmt.
- Damit ist die Spielvorbereitung beendet und das Spiel kann beginnen.

## Der Ablauf eines Spielzuges

**RUNEBOUND** wird in aufeinander folgenden **Spielzügen** gespielt. Jeder Spieler muß seinen Spielzug komplett ausgeführt haben, bevor dann der nächste Spieler links von ihm an der Reihe ist. So geht es immer weiter reihum im Uhrzeigersinn bis zum Spielende.

Jeder Spielzug besteht aus folgenden 5 **Schritten**.

**Schritt 1: Auffrischung**

**Schritt 2: Bewegung**

**Schritt 3: Abenteuer**

**Schritt 4: Markt**

**Schritt 5: Erfahrung**

Wer an der Reihe ist, führt diese Schritte genau in dieser Reihenfolge aus, wobei er möglicherweise nicht jeden Schritt komplett zu Ende führen kann.



## Schritt 1: Auffrischen

In diesem Schritt dreht der Spieler alle seine aktivierten (also verdeckten) Karten um, so daß sie nun wieder offen liegen. Diese Karten können nun erneut aktiviert werden. Weiter unten werden weitere Einzelheiten dazu erklärt.

Wer keine aktivierten Karten hat (wie beispielsweise zu Spielbeginn) überspringt diesen Schritt.

## Schritt 2: Bewegung

In diesem Schritt bewegt der Spieler seine Heldenfigur auf dem Spielplan. Die Heldenfigur steht für den Helden selbst und alle seine Verbündeten.

**Alle Helden beginnen das Spiel in der Stadt Tamalir. In seinem allerersten Spielzug, noch vor der Bewegung, setzt jeder Spieler seine Heldenfigur auf das Stadtfeld von Tamalir, ungefähr in der Mitte des Spielplans.**

## Bewegungswürfel

Die Bewegungswürfel bestimmen, wohin der Held ziehen kann. Normalerweise wirft der Spieler mit allen fünf Bewegungswürfeln. Falls aber der Held selbst oder irgendeiner seiner Verbündeten Verletzungs- oder Erschöpfungscounter auf seiner Karte hat, darf der Spieler nur vier Bewegungswürfel benutzen.

## Geländesymbole

Jede Seite eines Bewegungswürfels zeigt zwei oder mehr **Geländesymbole**. Jedes **Symbol** entspricht einer der sieben Geländearten, die es auf dem Spielplan gibt:

**Stadtfelder sind sozusagen „Jokerfelder“, d. h. man kann jedes beliebige Geländesymbol benutzen, um damit in eine Stadt zu gehen.**

Jedes gewürfelte Symbol gilt für ein Feld dieser Geländeart, auf welches der Held ziehen kann. Jede Würfelseite zeigt zwar mehrere Symbole, der Spieler kann aber jeweils **nur eines** dieser Symbole pro Würfel nutzen. Zeigt ein Bewegungswürfel z. B. Ebene, Hügel und Straße, kann der Spieler mit diesem Würfel seinen Helden entweder auf eine Ebene oder einen Hügel oder eine Straße ziehen.

*Beispiel: Drei Bewegungswürfel zeigen Flußsymbole. Der Spieler kann seinen Helden drei Flußfelder weit bewegen, je ein Feld pro Würfel.*

## Sonstige Bewegungsregeln

- Man muß nicht die gesamte gewürfelte Bewegungsmöglichkeit ausnutzen. Nicht genutzte Bewegungen verfallen allerdings und können nicht aufgespart werden.

- Abenteuercounter, Unbesiegte Herausforderungscounter und andere Heldenfiguren behindern die Bewegung eines Helden nicht. Ein Held kann problemlos auf, durch oder von einem Feld herunter ziehen, auf dem irgendwelche Counter bzw. Figuren sind.
- Vor seinem Würfelwurf für die Bewegung kann jeder Spieler **ausruhen**, indem er weniger als vier Bewegungswürfel wirft. Für *jeden* von vier *nicht* gewürfelten Bewegungswürfeln kann der Spieler sofort *einen* Erschöpfungscounter von seinem Helden oder einem seiner Verbündeten entfernen. Würfelt ein Spieler z. B. nur mit zwei Bewegungswürfeln, kann er sofort zwei Erschöpfungscounter von seiner Heldenkarte wegnehmen, oder zwei von einer Verbündetenkarte, oder einen von seinem Helden und einen von einem Verbündeten oder jeweils einen von zwei verschiedenen Verbündeten. Es ist auch erlaubt, sich gar nicht zu bewegen und dafür vier Erschöpfungscounter zu entfernen.
- Anstatt zu würfeln kann der Spieler auch einfach seinen Helden auf ein benachbartes Feld ziehen. **Das ist aber nicht möglich, wenn man sich in diesem Spielzug ausruht.**
- Falls die Bewegung auf einem Feld endet, auf dem weder ein Abenteuercounter noch eine Stadt ist, entfallen die Schritte Abenteuer und Markt. Ist ein anderer Held auf dem Feld, kann der Spieler diesen angreifen oder mit ihm handeln.
- An den Rändern des Spielplans sind einige halbe Hexfelder. Diese Felder gelten als nicht existent, sie können nicht betreten werden.

## Schritt 3: Abenteuer

Falls die Bewegung auf einem Feld mit einem Abenteuercounter endet, entscheidet der Spieler, ob er sich dem Abenteuer stellen will oder nicht. Falls er sich dem Abenteuer nicht stellen will, setzt er seinen Spielzug sofort mit Schritt 5: Erfahrung fort.

Falls er sich dem Abenteuer stellt, zieht er die oberste Abenteuerkarte des Stapels derselben Farbe des Abenteuercounters, auf dem er steht. Er zeigt den anderen Spielern die Karte und wickelt das Abenteuer ab. Wenn er Spaß daran hat, kann er ihnen auch den ausschmückenden Text vorlesen.



In diesem Beispiel wird gezeigt, wie der erste Doomcounter in einem 3-Personen-Spiel gelegt wird. Da es der erste Doomcounter des Spiels ist, wird er logischerweise auf den ersten Platz (Vynelvale) gelegt. Weil es nur drei Spieler sind, geschieht das, wenn die sechste Karte auf die Doomleiste gelegt wird.



folge auf beliebige Weise zufällig bestimmt.

Endspiel Konfrontation

Der Spieler, der an der Reihe ist, sich der Endspiel Konfrontation zu stellen, muß die oberste Karte des roten Abenteuerstapels ziehen, sie aufdecken und anschließend versuchen, sie zu bewältigen wie eine normale Herausforderung, mit einer wichtigen Ausnahme: **Er kann vor dieser Herausforderung nicht fliehen!**

Des weiteren ist zu beachten, daß bei einem Spielzug im Endspiel praktisch alle Schritte bis auf den Abenteuerschritt (eingeschränkt, s. o.) entfallen. Irgendwelche Fähigkeiten, die „vor“ oder „nach der Bewegung“ angewendet werden können, können nicht genutzt werden, da es keine Bewegung mehr gibt.

Was anschließend passiert, richtet sich danach, ob der Spieler die Herausforderung besiegt oder eine Niederlage erlitten hat:

- Falls er die Herausforderung *besiegt* und diese ist der „Oberste Herrscher Margath“, hat er das Spiel sofort gewonnen.
- Falls er die Herausforderung *besiegt* und es *nicht* der „Oberste Herrscher Margath“ ist, nimmt er die Herausforderungskarte an sich. Falls das dann seine insgesamt dritte rote Herausforderungskarte ist, hat er das Spiel sofort gewonnen. Falls nicht, muß er eine weitere Karte vom roten Stapel ziehen und dagegen kämpfen. Das wird so lange wiederholt, bis der Spieler entweder gewonnen hat oder aus dem Endspiel ausgeschieden ist.
- Falls ein Spieler gegen eine Herausforderung *unterliegt*, ist er aus dem Endspiel ausgeschieden und die Herausforderungskarte wird wieder in den roten Stapel eingemischt. **Der Spieler verliert aber nicht sein Gold oder seine Erfahrungscouter.**

Wenn ein Spieler aus dem Endspiel ausscheidet, ist der Spieler an der Reihe, dessen Held das nächst niedrigere Level hat. Auf diese Weise geht es vom stärksten Spieler bis zum schwächsten, bis entweder ein Spieler gewonnen hat oder alle aus dem Endspiel ausgeschieden sind.

Falls alle Spieler aus dem Endspiel ausgeschieden sind, gewinnt derjenige, der die meisten roten Herausforderungskarten hat. Bei Gleichstand gewinnt derjenige der daran beteiligten Spieler, dessen Held das höhere Level vorweisen kann. Ist dann immer noch Gleichstand, gewinnt davon der Spieler mit dem meisten Gold.

Variante: Reiseprobleme

(Sehr empfohlen)

Durch diese Regeln bekommen die Helden es während ihrer Streifzüge durch die Wildnis noch schneller mit Monstern und anderen unvorhergesehenen Gefahren zu tun.

Für Gefahren würfeln

Wenn der Held eines Spielers seine Bewegung außerhalb einer Stadt auf einem Feld beendet, auf dem weder ein Abenteuercounter, Unbesiegter Herausforderungscouter noch ein anderer Held ist, muß er zwei Bewegungswürfel werfen um zu sehen, ob dort irgendwelche anderen Gefahren lauern.

Falls auf den Würfeln dann einmal oder mehrmals das Symbol der Geländeart zu sehen ist, auf der sich der Held gerade befindet, passiert weiter nichts.

Falls das dem aktuellen Aufenthaltsort des Helden entsprechende Geländesymbol aber nicht auf den Würfeln zu sehen ist, gerät der Held sofort in Schwierigkeiten. Er muß jetzt bestimmen, von welcher Farbe die Gefahr ist (s. u.).

*Beispiel: John beendet den Zug seines Helden auf einem Waldfeld und wirft zwei Bewegungswürfel. Es ist kein Waldsymbol zu sehen, also trifft der Held auf eine Gefahr. Hätte er auch nur ein einziges Waldsymbol gewürfelt, wäre er der Gefahr aus dem Weg gegangen*

**Strategietip:** Die Wahrscheinlichkeit, auf eine unvorhergesehene Gefahr zu treffen, ist auf einem Gebirgs-, Wald- oder Sumpffeld viel größer als auf einem Ebenen-, Straßen- oder Flußfeld.

**Zeitliche Abfolge:** Für Gefahren würfeln ist immer die allerletzte Aktion nach der Bewegung. Wer Karten oder Fähigkeiten hat, die „nach der Bewegung“ zur Geltung kommen, wendet diese zunächst an, bevor er für Gefahren würfelt.

Farbe der Gefahr bestimmen

Falls mit der Doomleiste gespielt wird

Wer auf eine unerwartete Gefahr trifft, muß erneut zwei Bewegungswürfel werfen. Dieses Mal muß er die Anzahl der gewürfelten Geländesymbole zählen, unabhängig davon, welche Symbole das sind. Es zählt nur die Anzahl der Symbole. Das ist die **Gefahrenzahl**.

Nun muß der Spieler die Doomleiste zu Rate ziehen. Am unteren Ende der Leiste beginnend (also bei Vynelvale) zählt er so viele Plätze aufwärts, wie seine Gefahrenzahl angibt, und beachtet die Farbe der dort liegenden Abenteuerkarte. Falls die Gefahrenzahl z. B. vier ist, schaut man nach, welche Farbe die Karte auf der vierten Position hat, das ist der Platz von Tamalir.

*Beispiel: John würfelt erneut mit den zwei Bewegungswürfeln. Es sind sechs Symbole zu sehen, also schaut John nach, welche Farbe die sechste Karte der Doomleiste hat (Nerekhal). Es ist eine gelbe Abenteuerkarte.*

Falls die Gefahrenzahl größer ist als die aktuell vorhandene Anzahl der Karten auf der Doomleiste, muß man „Schleifen“ bilden, bei der ersten Karte beginnend. Liegen z. B drei Karten aus und die Gefahrenzahl ist fünf, ist die Karte auf dem zweiten Patz maßgebend.

Falls ohne Doomleiste gespielt wird

Der Spieler würfelt mit den beiden 10-seitigen Würfeln und richtet sich nach folgender Tabelle:

Würfelergebnis	Farbe der Herausforderung
2–6	Groen
7–15	Geel
16–20	Blauw

Die Gefahr abwickeln

Nach der Bestimmung der Gefahrenfarbe zieht der Spieler eine Abenteuerkarte vom Stapel dieser Farbe. Er zeigt die Karte den anderen Spielern und wickelt sie dann auf übliche Weise ab, mit folgenden Ausnahmen:

- Es wird nur eine Karte gezogen. Falls das ein Ereignis oder eine Begegnung ist, wird damit wie sonst auch verfahren, danach ist der Spielzug beendet. Der Spieler zieht keine weitere Karte mehr.
- Es gibt keine „Vor dem Kampf“-Phase. Falls die gezogene Karte irgendwelche „Vor dem Kampf“-Aktivitäten aufweist, werden diese ignoriert und auch sämtliche „Vor dem Kampf“-Fähigkeiten des Helden, seiner Verbündeten, Objekte oder sonstiger Karten kommen nicht zur Geltung.
- Es gibt keine Fluchtphase. Die Fluchtphase jeder Kampfrunde entfällt.
- Es gibt keine Belohnung. Falls der Held die Gefahr besiegt, erhält er nicht die auf der Karte genannte Belohnung.
- Erfahrungspunkte gibt es aber wie üblich, wenn das Abenteuer eine Herausforderung ist und der Held diese besiegt. Der Spieler nimmt den entsprechendfarbigen Abenteuercounter aus dem allgemeinen Vorrat, da ja in diesem Falle keiner auf dem Spielplan liegt. Falls nötig, kann er dabei „wechseln“. Sollte kein Counter der entsprechenden Farbe vorrätig sein, nimmt der Spieler Counter anderer Farbe(n) in gleichem Gesamtwert (z. B. drei grüne Abenteuercounter statt eines blauen). Falls dann immer noch nicht genügend Abenteuercounter im Vorrat sind, hat der Spieler Pech gehabt und bekommt gar keine Erfahrungspunkte für seinen Sieg.
- Falls das Abenteuer eine Herausforderung ist und der Held eine Niederlage erleidet, wird die Karte wieder unter den Stapel geschoben bzw. auf die Doomleiste gelegt, je nachdem welche Variante man spielt. Auf jeden Fall wird diese Karte **nicht** auf die Leiste für Unbesiegte Herausforderungen gelegt. Falls der Held dabei außer Gefecht gesetzt wird, werden die Regeln wie unter „Außer Gefecht gesetzt“ beschrieben angewendet.

Variante: Geringere Folgen bei “Außer Gefecht gesetzt”

Wird ein Held außer Gefecht gesetzt, gelten die üblichen Regeln mit der Ausnahme, daß er weder seine Verbündeten noch seine Objekte verliert.

### Ausdrücke und Begriffe

**Angriffswurf:** Der Begriff „Angriffswurf“ bezeichnet den Kampfwurf beim Angriff, nicht bei der Verteidigung

**Vermeiden:** Viele Karten „vermeiden“ Verletzungen. Das geschieht sofort, die Verletzung geschieht nicht. Eine Verletzung, die bereits vorher zugefügt wurde, kann nicht vermieden werden (weder später in demselben Spielzug noch in einem späteren Spielzug).

**Kampfwurf:** Der Begriff „Kampfwurf“ bezeichnet jeden Würfelwurf im Kampf, sowohl beim Angriff als auch bei der Verteidigung. Auch das modifizierte Würfelergebnis (Eigenschaften, Fähigkeiten) wird als „Kampfwurf“ bezeichnet.

**Würfel:** Wenn irgendwo in einem Text „Würfel“ genannt werden, sind damit die beiden 10-seitigen Würfel gemeint, ansonsten werden ausdrücklich „Bewegungswürfel“ verlangt.

**Erfolg/Mißerfolg:** Falls im Kartentext keine Angaben stehen, was im Falle eines Erfolges oder Mißerfolges der verlangten Prüfung passiert, bedeutet das, daß nichts passiert. Die Karte wird zurückgelegt und der Spielzug normal fortgesetzt.

**Du:** Wenn der Kartentext „du“ sagt, ist damit der Held des Spielers gemeint. Wird z. B. verlangt, daß du eine Geschicklichkeitsprüfung machst, so heißt das natürlich, daß der Held des Spielers diese Prüfung macht. In seltenen Fällen ist mit „du“ der Spieler selbst gemeint, das ist dann aber klar ersichtlich. Normalerweise gilt sowieso Spieler = Held und umgekehrt.

**Dein Feind:** Wenn in einem Kartentext „dein Feind“ oder „dein Gegner“ gesagt wird, ist damit jeder gemeint, gegen den der Held gerade kämpft. Das ist meist eine Herausforderung, kann aber genau so gut auch ein anderer Held sein oder ein Gegner, der durch ein Ereignis oder eine Begegnung geschaffen wurde.

Variante: Beschränkungen für Objekte

Anstatt der Limitierung auf zwei **Waffen** und eine **Rüstung** gilt nun, daß man nur ein Objekt jedes *Typs* haben darf.

*Beispiel: Varikas der Tote hat die Blitzkeule. Dieses Objekt ist eine Waffe (Klasse) und Keule (Typ). Er könnte z. B. noch die Weiße Klinge (Waffe: Schwert) kaufen, aber nicht den Drachenzahnhammer, eine weitere Waffe des Typs Keule.*

Variante: Beschränkungen für Verbündete

Die Beschränkung auf zwei Verbündete ist aufgehoben, vielmehr kann nun jeder so viele Verbündete haben wie er möchte. Bevor ein Spieler in seinem Marktschritt aber irgendetwas unternimmt, muß er zuerst für **jeden** seiner Verbündeten ein Gold an die Bank zahlen. Ein Verbündeter, für den nicht bezahlt wird, weil der Spieler dies nicht kann oder will, muß sofort abgeworfen werden.

Variante: Kürzeres Runebound

Wem das Spiel zu lange dauert, oder wer gerade mal nicht so viel Zeit hat, kann folgende Tabelle für den Eintausch von Erfahrungscoutern benutzen, um die Spielzeit zu verkürzen:

Spieleranzahl	Erfahrungspunkte für 1 Erfahrungscouter
1–2	4
3–4	3
5–6	2



## Variante: L ngeres Runebound

Wem das Spiel zu kurz ist, der kann folgende Tabelle f r den Eintausch von Erfahrungscountern benutzen, um die Spielzeit zu verl ngern:

Spieleranzahl	Erfahrungspunkte f�r 1 Erfahrungscouter
1-2	6
3-4	5
5-6	4

## Credits

**Spielautoren:** Martin Wallace und Darrell Hardy

**Entwicklung:** Darrell Hardy und Kevin Wilson

**Zus tzliche Runebound Entwicklung:** Christian T. Petersen, John Goodenough und Darrell Hardy

**Entwicklung Zweite Ausgabe:** Alfredo Lorente

**Bearbeitung:** Kevin Wilson, Robert Vaughn, Greg Benage, Christian T. Petersen

**Grafisches Gesamtkonzept:** Scott Nicely

**Schachtelgrafik:** Jesper Ejsing

**Spielplangrafik:** Kurt Miller

**Kartengrafik:** Hian Rodriguez, Andy Brase, Kieran Yanner, Lou Frank, John Goodenough, John Moriarty, Ben Prenevost, Kevin Senft und Jesper Ejsing

**Ausf hrende Entwicklung:** Greg Benage

**Herausgeber:** Christian T. Petersen

**Besonderer Dank an:** Eric Lang

**Spieltester, Erste Ausgabe:** Donna Brandt, John Goodenough, Brian Gaylord, Wade Trupke, Emily Vernon und die FFG Mannschaft

**Spieltester, Zweite Ausgabe:** David Guitierrez, Maria Enderton, Patrick Leder, Dominic Ackerman, John Goodenough, Chris Maier und die FFG Mannschaft.

**Deutsche Regel und Kartentexte:** Ferdinand K ther

RUNEBOUND ist eine Handelsmarke von Fantasy Flight Publishing, Inc. Copyright   2004, 2005 Fantasy Flight Publishing, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Weder dieses Produkt noch Einzelheiten davon d rfen ohne ausdr ckliche Genehmigung des Herausgebers vervielf ltigt oder auf andere Weise wiedergegeben werden.

Um weiteres Material, Unterst tzung  
und Informationen zu erhalten, besucht  
unsere Webseite:

[www.fantasyflightgames.com](http://www.fantasyflightgames.com)





# RUNEBOUND

## THE ISLAND OF DREAD

Erkundet die noch unentdeckten Inseln der Welt von RUNEBOUND und fügt die Einzelteile der verschollenen Landkarte der Insel des Schreckens zusammen! Zu Wasser und zu Lande warten zahlreiche Abenteuer auf unerschrockene Helden, sei es, daß sie Schwerter schwingen oder Zaubersprüche loslassen. Bucht die Überfahrt bei einem von 14 verschiedenen Kapitänen, um die gefährliche See zu bezwingen, aber seid auf der Hut: Die Vulgar Prinzessin und ihre Mannschaft locken zwar mit günstigen Preisen, aber sie bemächtigen sich vielleicht eurer Beute und werfen euch anschließend über Bord!

Die Insel des Schreckens ist die erste großformatige Erweiterung für den Bestseller RUNEBOUND, das von den Kritikern gelobte Fantasy Abenteuerbrettspiel. Die Insel des Schreckens bietet viele neue spannende Spielmöglichkeiten:

- 8 neue Helden, jeweils als wunderbar detaillierte Plastikfigur
- Einen grandiosen neuen Spielplan, der ein völlig neues Spielgefühl schafft
- 26 neue Karten aller Sorten - Herausforderungen, Ereignisse, Begegnungen, Objekte und Verbündete
- Neue Regeln für die Seefahrt, so dass die Helden die verstreuten Inseln der RUNEBOUND Welt erkunden können.

Die Insel des Schreckens ist eine Erweiterung für RUNEBOUND, das Fantasy Abenteuerbrettspiel. Das RUNEBOUND Grundspiel ist erforderlich, um mit dieser Erweiterung spielen zu können.

