

# RUNEBOUND

Druka Edycja

## Witamy w Runebound

Karty, które trzymasz w rękach, to nowe dodatki do przygodowej gry fantasy RUNEBOUND.

Akcja RUNEBOUND toczy się w świecie Terrinoth, niezwykle, niebezpiecznej krainie potężnych czarodziejów, mężnych rycerzy, okrutnych potworów i żądnych władzy tyranów. To świat wielkich wyzwań i szlachetnych czynów. Ponad wszystko, to świat legendarnych bohaterów. Teraz nastał czas, abyś i ty do nich dołączył.

## Przegląd dodatków

Talie postaci wzbogacają i urozmaicają rozgrywkę w RUNEBOUND. Każda talia postaci zapewnia Bohaterowi gracza nowe umiejętności i zdolności, pozwala też pokrzyżować plany przeciwników pomysłowymi zaklęciami i śmiertelnie niebezpiecznymi wyzwaniem. Z tych nowych opcji gracz będzie musiał jednak korzystać z rozwagą, bowiem każde działanie ma swoją cenę!

Rozgrzywka z taliami postaci znacząco zwiększa poziom interakcji pomiędzy graczami. W talii znajdują się wrogie karty, które należy zagrywać podczas tur innych graczy, aby osłabiać ich Bohaterów lub czynić czyhające na nich Wyzwania bardziej niebezpiecznymi.

Talie postaci pozwalają też graczom na większą kontrolę nad rozwojem Bohaterów. W talii znajdują się **przyjazne** karty, które można zagrywać na własnego Bohatera, aby obdarzyć go tymczasową premią, a także karty **Talentów**, zapewniające Bohaterom nowe specjalne zdolności. Kiedy gracz zdobywa Doświadczenie i zakupuje wysokopoziomowe Talenty, czyni swojego Bohatera coraz silniejszym!

Wreszcie, kiedy gracz opanuje już podstawowe zasady związane z talią postaci, będzie mógł tworzyć nowe, unikatowe talie, mieszając karty z różnych zestawów. Będzie mógł złożyć talię tak, aby skupić się na swoich silnych stronach lub słabościach przeciwnika. Na przykład, jeśli gracz posiadałby talię Maga bojowego i chciałby się skupić na atakach wręcz zamiast na Zaklęciach, mógłby dodać do talii kilka Wyczynów z talii Tancerki ostrzy. Zasady konstrukcji talii są proste, ale złożenie silnej talii wymaga dużej wprawy.

## Elementy

W grze wykorzystuje się wszystkie elementy z podstawowej gry RONEBOUND, w tym talie Handlu i Przygód, a także nowe elementy pochodzące z tego dodatku. W tym dodatku znajdują się trzy talie postaci, a w skład każdej z nich wchodzi:

- 25 kart Klasy (Wyczyny, Zaklęcia, Miejsca i Wyzwania)
- 5 kart Talentów
- 10 żetonów zagrożenia

Aby zagrać z tym dodatkiem, każdy gracz musi posiadać własną talię postaci i żetony zagrożenia.

W pudełku znajdują się również zielone znaczniki Przygód, z których można korzystać podczas gry z dodatkiem talii postaci albo tylko z grą podstawową RONEBOUND.

Ta instrukcja opisuje sposób wykorzystania pojedynczego zestawu składającego się z talii postaci oraz 10 żetonów zagrożenia. W przypadku korzystania z kilku takich talii, jej zapisy należy stosować analogicznie dla każdej z talii.

W jednym zestawie znajdują się trzy różne talie postaci. Karty z danej talii są oznaczone symbolem z cyfrą, zgodnie z poniższą legendą:



Zestaw 1

### Mistrz Runów

- 1 Mag Bojowy
- 2 Pobratymiec Duchów
- 3 Mistrz Runów

Zestaw 2

### Tancerka Ostrzy

- 4 Tancerka Ostrzy
- 5 Kroczący Wśród Cieni
- 6 Pogranicznik

## Karty

W tym dodatku pojawia się pięć rodzajów kart. W skład **talii klasy** wchodzi karty Wyczynów, Zakłęb, Miejsc i Wyzwań, natomiast **talìa talentów** składa się z kart Talentów.

### Karty Wyczynów

Przyjazne Wyczyny zapewniają Bohaterowi tymczasowe premie i zdolności. Wrogie Wyczyny zagrywa się podczas tury innego gracza: sprawiają one, że Bohater tego gracza otrzyma jakąś karę albo Wyzwanie, z którym właśnie się mierzy, zyska w walce potężną przewagę.

### Karty Zakłęb

Zakłęcia przypominają Wyczyny, ale zazwyczaj wymagają do zagrania innych **biegłości** (patrz strona 5).

### Karty Miejsc

Karty Miejsc można zagrać na Bohaterów, którzy przebywają na konkretnym rodzaju terenu. Przyjazne Miejsca zapewniają Bohaterom tymczasowe korzyści, natomiast wrogie Miejsca zagrywa się podczas tury innego gracza: często mogą one pokrzyżować misternie przygotowane plany. Niektóre Miejsca pozostają w grze przez kilka tur, wpływając na wszystkich Bohaterów.

### Karty Wyzwań

Karty Wyzwań z talii klasy przypominają karty Wyzwań pochodzące z talii Przygód. Różnią się jedynie sposobem wejścia do gry: aby zagrać kartę Wyzwania z talii klasy na innego Bohatera należy wydać **zagrożenie** (patrz strona 4).

### Karty Talentów

Karty Talentów przedstawiają nowe zdolności, które Bohater może zakupić za punkty Doświadczenia lub żetony Doświadczenia. Talenty zapewniają też Bohaterom **biegłości**, umożliwiające łatwiejsze zagrywanie Zakłęb i Wyczynów.

## Oznaczenia na kartach

1. **Nazwa:** Nazwa karty.

2. **Epicki symbol** (♣): Karta posiadająca obok nazwy ♣ uważana jest za Epicką. Podczas tury danego gracza można zagrać **tylko jedną** kartę Epicką.

3. **Treść karty:** Ten tekst opisuje efekty i specjalne zasady karty. Tekst napisany *kursywą* to opis fabularny nie wywierający wpływu na rozgrywkę.

4a i 4b. **Koszt zagrożenia:** Zagrożenie zostało na kartach (i w dalszej części tej instrukcji) oznaczone symbolem ♠. Wszystkie karty klasy posiadają koszt ♠. Na koszt ♠ wrogiej karty wskazuje **niebieski** symbol (4a), natomiast na koszt karty przyjaznej wskazuje symbol **czerwony** (4b).

5. **Symbole czasu zagrania:** Te symbole - ♠, ♣, ♣ - wskazują, w jakim momencie karta klasy może zostać zagrana.

6. **Poziom Talentu (tylko Talenty):** Poziom Talentu.



**7. Biegłości (tylko Talenty):** W grze występuje pięć rodzajów biegłości: Czarnoksiężstwo, Boskość, Walka, Sztuka przetrwania i Podstęp. Biegłości przedstawiają obszary szkolenia, na których skupia się dany Bohater. Na przykład biegłość Czarnoksiężstwo ułatwia Bohaterowi rzucanie Zaklęć.

**8. Wymagania Talentów (tylko Talenty):** Kiedy gracz zakupuje nowy Talent, musi on odpowiadać symbolowi biegłości jego obecnego Talentu.


**9. Wymagania biegłości (tylko Zaklęcia i Wyczyny):** Jeśli symbole biegłości z tego pola nie odpowiadają symbolom biegłości na obecnej karcie Talentu Bohatera, to Zaklęcie lub

Wyczyn będzie gracza więcej kosztować (patrz strona 10).

**10. Wymóg terenu (tylko Miejsca):** Kiedy gracz zagrywa kartę Miejsca na jakiegoś Bohatera, ten Bohater musi przebywać na polu odpowiadającym wymogowi terenu tej karty.





## Przygotowanie do gry

1. Każdy gracz tasuje swoje karty klasy i umieszcza je zakryte obok swojej karty Bohatera.
2. Każdy gracz umieszcza swoje 5 kart Talentów na zakrytym stosie obok talii klasy.
3. Każdy gracz losuje 6 kart z wierzchu swojej talii klasy. Te karty tworzą startową rękę gracza.
4. Zamiast rozpoczynać grę z 3 , każdy gracz może zdecydować się rozpocząć ją z Talentem 1. poziomu.  
Jeśli gracz się na to zdecyduje, bierze dowolny Talent 1. poziomu ze swojej talii talentów i umieszcza go odkrytego obok karty swojego Bohatera.
5. Każdy gracz umieszcza obok karty swojego Bohatera 10 żetonów zagrożenia. Te żetony tworzą **pułę** żetonów zagrożenia danego gracza.

## Przebieg tury

Podczas rozgrywki z taliami postaci tura przebiega odrobinę inaczej, niż w podstawowej grze RUNEBOUND:

- 1. Regeneracja:** Ta faza przebiega normalnie.
- 2. Ruch:** Pod koniec tej fazy każdy z graczy ma możliwość zagrania kart klasy posiadających symbol  (patrz strona 8-9).
- 3. Przygoda:** Na początku walk z Wyzwaniami i walk pomiędzy graczami, gracze mają możliwość zagrania kart klasy posiadających symbol  (patrz strona 9). Ten dodatek wprowadza również kilka zmian do zasad rozpatrywania Wyzwań – opisano je na stronach 11-12.
- 4. Handel:** Ta faza przebiega normalnie.
- 5. Doświadczenie:** Oprócz normalnych działań, które gracz może podjąć podczas fazy Doświadczenia, może on również **zakupić jeden Talent i uzupełnić swoją rękę kart.**

### Zakup Talentu







Gracz może wydać punkty Doświadczenia na zakup jednego Talentu. Koszt Talentu zależy od liczby graczy biorących udział w grze:

Liczba graczy	Koszt Talentu
1-2	5
3-4	4
5-6	3

Zamiast wydawać punkty Doświadczenia, gracz może zdecydować się na wymianę **jednego z posiadanych żetonów Doświadczenia** na Talent.

Gracz może zakupić tylko taki Talent, który posiada poziom równy, niższy lub o  **jeden**  wyższy od obecnie posiadanego Talentu, a *wymagania nowego Talentu muszą odpowiadać biegłości obecnego Talentu.* Talenty

1. poziomu nie posiadają żadnych wymagań, dlatego gracz może bez przeszkód zakupić dowolny Talent 1. poziomu.

*Przykład: Bohater Janka posiada obecnie Talent 1. poziomu „Zmysł zagrożenia”, który zapewnia mu biegłości w ,  i . Janek chciałby zakupić „Przepatrywacza”, Talent 2. poziomu posiadający wymaganie . Nowy Talent jest tylko o jeden poziom wyższy od obecnego, a obecny Talent posiada odpowiednią biegłość, dlatego Janek może bez problemu zakupić „Przepatrywacza”. Janek nie mógłby zakupić Talentu 3. poziomu ani Talentu posiadającego wymaganie  lub .*

Zakupując nowy Talent, gracz odkłada obecną kartę Talentu z powrotem do talii talentów, a nową kartę umieszcza odkrytą obok karty Bohatera. W danym momencie gracz może posiadać tylko jeden Talent.

## **Uzupełnienie ręki**

Normalnie gracze posiadają rękę składającą się z 6 kart. Pod koniec fazy Doświadczenia gracz może dobrać na rękę tyle kart z talii klasy, aby znów mieć ich sześć.

*Przykład: Szymon posiada na ręce 4 karty. Kiedy uzupełnia rękę, dobiera 2 karty ze swojej talii klasy, tak aby znów mieć na ręce sześć kart.*

Jeśli gracz posiada na ręce więcej kart, niż wynosi limit ręki, zatrzymuje nadmiarowe karty.



Jeśli podczas swojej tury gracz nie zagrał żadnej karty klasy, zanim uzupełni rękę, może odrzucić jedną kartę.

Jeśli w talii klasy brakuje kart do uzupełnienia ręki, gracz może pominąć swoją następną turę, aby potasować swój stos kart odrzuconych w nową talię klasy.


## **Zagrywanie kart klasy**




Karty klasy zapewniają graczom wiele sposobów wspomaganie swoich Bohaterów albo przeszkadzania Bohaterom innych graczy. Podczas tury każdego gracza wszyscy gracze (nie tylko gracz, którego trwa tura) mają możliwość zagrywania kart klasy. Należy jednak pamiętać, że wszystkie karty klasy zagrywa się na Bohatera (lub czasami na jego Sprzymierzeńców) należącego do gracza, którego tura właśnie trwa. Tego gracza określa się mianem „aktywnego gracza”, a wszystkich innych graczy nazywa się „wrogimi graczami”.

## Jak zagrywać karty klasy: Wydawanie żetonów zagrożenia


Do zagrywania kart gracze wykorzystują żetony zagrożenia. Każdy gracz posiada dokładnie 10 . Koszt  karty klasy został zapisany na tle niebieskiego lub czerwonego symbolu.







Gracz może zagrywać **przyjazne** karty (czerwony symbol) tylko podczas swojej tury (lub w momencie, w którym jego Bohater bierze udział w walce). Kiedy gracz zagrywa przyjazną kartę, bierze wskazaną przez koszt  liczbę żetonów zagrożenia ze **swojej** puli i umieszcza je na karcie **swojego** Bohatera.

*Przykład: Ania posiada na ręce przyjazną kartę Zaklęcia „Obdarz błogostawieństwem”, której koszt  wynosi 6. Aby zagrać tę kartę, Ania musi wziąć 6  ze swojej puli zagrożenia i umieścić je na karcie swojego Bohatera. Ania nie mogłaby zagrać tej karty, jeśli w jej puli znajdowałoby się mniej niż 6 .*



Gracz może zagrywać **wrogie** karty (niebieski symbol) tylko na innych Bohaterów podczas ich tur. Aby to zrobić, bierze wskazaną przez koszt  liczbę żetonów zagrożenia z karty **danego** Bohatera i odkłada je do **jego** puli zagrożenia.


*Przykład: Szymon posiada na ręce „Lodowe olbrzymy”, wrogą kartę Wyzwania o koszcie  8. Aby zagrać tę kartę na Anię, Szymon musi wziąć 8  z karty jej Bohatera i odłożyć je do jej puli zagrożenia. Szymon nie mógłby zagrać tej karty, jeśli na karcie Bohatera Ani znajdowałoby się mniej niż 8 .*

Treść niektórych wrogich kart wskazuje, że można je zagrać zarówno na własnego Bohatera, jak i na Bohaterów innych graczy. Jeśli gracz zagra taką kartę na własnego Bohatera, musi zagrać ją podczas swojej tury i przesunąć  z karty **swojego** Bohatera do **swojej** puli zagrożenia.

## Kiedy zagrywać karty klasy: Symbole czasu zagrania


Symbol znajdujący się w lewym górnym rogu karty klasy wskazuje, w jakim momencie tury gracza można zagrać daną kartę.




Karty z symbolem  można zagrać pod koniec fazy Ruchu aktywnego gracza.


Zaczynając od gracza na lewo od aktywnego gracza, a następnie konty-






nuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara wrodzy gracze mogą zagrać na aktywnego Bohatera jedną lub więcej kart z symbolem . Kiedy gracz zagra już wszystkie karty, które chce, musi **spasować**. Gdy gracz spasuje, przychodzi kolej na następnego gracza i tak dalej, dopóki każdy wrogi gracz nie otrzyma szansy zagrania swoich kart.


Kiedy wszyscy wrodzy gracze spasują, sam aktywny gracz ma szansę zagrać na swojego Bohatera karty z symbolem .


**Ważne:** Na Bohatera przebywającego w mieście nie można zagrywać Wyzwań. Należy również pamiętać, że aby zagrać kartę Miejsca, jeden z jej wymogów terenu musi odpowiadać polu, na którym znajduje się aktywny Bohater.



Każde **Miejsce** rozpatruje się natychmiast po jego zagranie, natomiast **Wyzwań** nie rozpatruje się, dopóki każdy z graczy nie otrzyma szansy zagrania swoich kart z symbolem .


 Karty z symbolem  można zagrywać na początku Wyzwań, przed podjęciem jakichkolwiek akcji „Przed walką”.


Zaczynając od gracza na lewo od aktywnego gracza, a następnie kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara wrodzy gracze mogą zagrać na aktywnego Bohatera jedną lub więcej kart z symbolem . Kiedy gracz zagra już wszystkie karty, które chce, musi **spasować**. Gdy gracz spasuje, przychodzi kolej na następnego gracza i tak dalej, dopóki każdy wrogi gracz nie otrzyma szansy zagrania swoich kart.

Kiedy wszyscy wrodzy gracze spasują, sam aktywny gracz ma szansę zagrać na swojego Bohatera karty z symbolem .

Karty z symbolem  rozpatruje się natychmiast po ich zagranie.

 Karty z symbolem  można zagrywać w sytuacji wskazanej przez treść samej karty.

Jeśli więcej niż jeden gracz pragnie zagrać kartę z symbolem  w tym samym czasie, gracz najbliższy lewej aktywnego gracza zagrywa swoją kartę pierwszy, po nim przychodzi kolej na następnego gracza, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara i tak dalej, kończąc na aktywnym graczu.

Karty z symbolem  rozpatruje się natychmiast po ich zagranie.

## Koszt zagrożenia Zakłęć i Wyczynów

Kiedy gracz zagrywa Zakłęcie lub Wyczyn, musi się upewnić, że symbole biegłości z jego karty Talentu odpowiadają wymaganiom biegłości zagrywanej karty. Każdy symbol na karcie Zakłęcia lub Wyczynu, który nie posiada swojego odpowiednika na karcie Talentu gracza **podnosi koszt zagrania tego Zakłęcia lub Wyczynu o +2** ♡.

*Przykład: Ania chce zagrać Zakłęcie „Polimorfia”, które posiada koszt ♡ 2, ale wymaga również biegłości w ♠ i ♣. Obecny Talent jej Bohatera, „Kaligrafia zwojów”, zapewnia jej biegłość w ♠ i ♣. Talent Ani nie zapewnia biegłości w ♡, która jest jednym z wymagań zagrywanego Zakłęcia, dlatego ostateczny koszt „Polimorfii” będzie wyższy o 2 ♡.*

## Karty Epickie

Podczas tury gracza można zagrać tylko jedną kartę Epicką (posiadającą symbol ✨). Jeśli jeden z wrogich graczy zagra kartę Epicką, ani aktywny gracz, ani pozostali wrodzy gracze nie będą już mogli do końca tury aktywnego gracza zagrać własnych kart Epickich.

## Rozpatrzone karty klasy

Rozpatrzone karty klasy trafiają na stos odrzuconych kart klasy ich właściciela.

Nierozstrzygniętych Wyzwań pochodzących z talii klasy jakiegoś gracza nie umieszcza się na torze nierozstrzygniętych Wyzwań, a **zamiast tego** po prostu się je odrzuca.





## Zmiany w przebiegu walki


Rozpatrując Wyzwanie lub walkę dwóch bohaterów należy korzystać z zasad z podstawowej gry RENEBOUND z poniższymi dodatkami i modyfikacjami.


## Kilka Wyzwań

Jeśli wrogi gracz zagra na aktywnego Bohatera Wyzwanie, aktywny gracz musi w pierwszej kolejności rozpatrzyć właśnie to Wyzwanie. Jeśli Bohater pokona to Wyzwanie, może podjąć się przygody ze znacznika Przygody lub żetonu nierozstrzygniętego Wyzwania znajdującego się na jego polu.


## Otrzymywanie zagrożenia za Wyzwania

Jeśli Bohater podejmuje się zielonego, żółtego, niebieskiego lub czerwonego Wyzwania, natychmiast otrzymuje pewną liczbę , zależną od koloru Wyzwania (patrz poniżej). Gracz podejmujący się Wyzwania bierze odpowiednią liczbę żetonów  ze swojej puli i umieszcza je na karcie swojego Bohatera. Jeśli w puli nie ma wystarczająco dużo , Bohater musi otrzymać tyle , ile to możliwe i mimo to podjąć się Wyzwania.



Zielone = 1 

Żółte = 2 


Niebieskie = 3 

Czerwone = 4 

## Zagrywanie kart

Karty klasy z symbolem  zagrywa się na początku walki, po tym Bohater otrzyma  za podjęcie się Wyzwania (jak opisano to powyżej), ale przed wykonaniem akcji „Przed walką”.



## Kara do testu ucieczki


Podczas fazy ucieczki wrogie Zaklęcia i Wyczyny zagrane na Bohatera aktywnego gracza podczas obecnego Wyzwania (ale nie poprzednich Wyzwań podjętych w tej samej turze) nakładają na Bohatera karę do testów ucieczki równą ich całkowitemu wydrukowanemu kosztowi . Należy pamiętać, aby nie odrzucać wrogich Zaklęć i Wyczynów przed końcem walki, tak aby gracze byli cały czas świadomi tej kary.

## Walki pomiędzy graczami

Na początku walki pomiędzy graczami można zagrywać karty przyjazne, ale nie karty wrogie. Najpierw swoje przyjazne Zaklęcia i Wyczyny zagrywa napastnik, a po nim obrońca.

## Przykład rozgrywki

*W grze 3-osobowej rozpoczyna się tura Krzyska. Bartek siedzi na lewo od Krzyska, a Szymon na prawo. Na karcie Bohatera Krzyska znajduje się 2 , 8  pozostaje w puli.*

*Krzysiek rzuca kośćmi ruchu i ostatecznie trafia na pole lasu z zielonym znacznikiem Przygody. Teraz, zaczynając od Bartka i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, gracze mogą zagrywać karty z symbolem . Bartek zagrywa wrogą kartę Miejsca o zerowym koszcie, o nazwie „Zbęczęsęczony cmen-*

tarz”, która to karta posiada „las” jako swoje wymaganie. Bartek natychmiast rozpatruje kartę: Krzyskowi nie powodzi się test przeszukiwania wynikający z karty Miejsca, więc zgodnie z treścią karty bierze ♠ ze swojej puli i umieszcza je na karcie swojego Bobatera. Bartek nie chce już zagrywać żadnych kart z symbolem ♠, dlatego pasuje.

Szymon zagrywa wrogi Wyżwanie o nazwie „Skalny ogar”. Koszt ♠ karty wynosi 3, dlatego Szymon bierze 3 ♠ z karty Bobatera Krzyska i odkłada je do jego puli. Wyżwanie nie zostanie rozpatrzone, dopóki wszyscy gracze nie będą mieć okazji zagrania kart ♠. „Skalny ogar” posiada symbol ♠, co oznacza, że podczas tury Krzyska nikt nie może już zagrać innej karty z takim symbolem. Następnie Szymon pasuje.

Kiedy obaj wrodzy gracze spasowali, przychodzi kolei Krzyska na zagranie kart z symbolem ♠. Krzysiek zagrywa przyjazny Wyczyn o nazwie „Dół z żerdziami”, która to karta kosztuje 2 ♠. Krzysiek bierze 2 ♠ ze swojej puli i umieszcza je na swojej karcie Bobatera, a następnie pasuje.





Teraz, kiedy wszyscy gracze spasowali, Krzysiek rozpoczyna swoją fazę Przygody. Na jego Bobatera zagrano kartę Wyżwania, dlatego zanim będzie mógł podjąć się przygody z zielonego znacznika, będzie musiał się zmierzyć z tym Wyżwaniem.



To początek walki, dlatego gracze mogą zagrywać karty z symbolem ♠ - zaczynając od Bartka i kontynuując zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara. Bartek pasuje. Szymon decyduje się zagrać wrogi Wyczyn o nazwie „Znamie Hydry”, który zwiększa wartość Życia Wyżwania do 6. Koszt tego Wyczynu to 2 ♠, dlatego Szymon usuwa 2 ♠ z karty Bobatera Krzyska. Na karcie Bobatera pozostał 1 ♠. Szymon zagrywa również „Rzut głazem”, wrogi Wyczyn o koszcie 1 ♠. Wyczyn zostaje natychmiast rozpatrzony: Krzyskowi nie udaje się test Skakania, otrzymuje on więc 1 ♥. Następnie Szymon pasuje. Krzysiek nie chce zagrać kart z symbolem ♠, więc również pasuje.



Teraz, kiedy wszyscy gracze spasowali, Krzysiek rozpoczyna walkę, najpierw rozpatrując ewentualne zdolności „Przed walką”. Jego Wyczyn „Dół z żerdziami” zadaje 1 ♥ skalnemu ogarowi.



Teraz Krzysiek mógłby spróbować uciec, ale otrzymałby do tego testu karę -3, ponieważ suma kosztów ♠ zagranych podczas tego Wyżwania wrogich Zakłęb

i Wyczynów wynosi 3. Jeśli Krzyskowi udałooby się uciec, jego tura uległaby zakończeniu.



Zamiast uciekać, Krzysiek decyduje się kontynuować walkę. Najpierw zagrywa kartę Wyczynu z symbolem , o koszcie 1  i nazwie „Celny strzał”. Treść karty stanowi: „Zagraj, zanim twój Bobater wykona atak dystansowy”. Krzyskowi udaje się rzut ataku dystansowego, zadaje więc skalnemu ogarowi 2  ze względu na wartość obrażeń dystansowych swojego Bobatera, a także 1  z karty Wyczynu „Celny strzał”.

Krzyskowi udaje się rzut obrony wręcz, a w fazie magicznej atakuje ogara swoim Sprzymierzeńcem, „Shanem, Kowalem Runów”. Rzut ataku się udaje, Shan zadaje 3 . Krzysiek pokonał skalnego ogara i otrzymał nagrodę w wysokości 2 .

Następnie Krzysiek podejmuje się przygody z zielonego znacznika znajdującego się na polu jego Bobatera. Losuje „Widmowego Jelenia”. Widmowy Jeleń to zielone Wyzwanie, dlatego Krzysiek bierze 1 . Teraz na karcie jego Bobatera znajduje się w sumie 2 .

To początek walki, dlatego gracze znów mają okazję zagrać karty z symbolem . Wszyscy gracze pasują. Następnie rozpatruje się zdolności „Przed walką”. Treść karty „Dół z żerdziami” stanowi, że wywiera ona efekt „do końca twojej fazy Przygody”, dlatego bierze się ją pod uwagę również podczas tego drugiego Wyzwania – widmowy jeleń otrzymuje 1 .

Następnie Krzysiek przechodzi do fazy ucieczki. Podczas tego Wyzwania żaden z graczy nie zagrał wrogich Zakleć ani Wyczynów, dlatego Krzysiek nie otrzyma żadnej kary do ewentualnego testu ucieczki.

Zamiast uciekać, Krzysiek wykonuje udany atak w fazie walki dystansowej. Jego Bobater zadaje 2 , co oznacza, że pokonuje widmowego jelenia. Otrzymuje nagrodę w wysokości 1 , a także zielony znacznik Przygody.

Krzysiek zakończył swoją fazę Przygody, przychodzi czas na fazę Doświadczenia. Gdyby Krzysiek posiadał 4 punkty Doświadczenia lub żeton Doświadczenia, mógłby zakupić nowy Talent. Krzysiek kończy swoją turę dobierając na rękę karty, tak aby znów mieć ich 6.

## Inne zasady

Oprócz podstawowych zasad RENEBOUND, należy stosować się do poniższych rozszerzonych zasad, które odnoszą się do nowych elementów wprowadzonych przez talie postaci.

### Złota zasada

Jeśli tekst karty jest sprzeczny z tekstem innej karty, pierwszeństwo ma karta zagrana później.

### Koszt zagrożenia kart Przygody

Karty Wyzwań z talii Przygód posiadają zerowy koszt ♠.

### Ogłuszenie

Jeśli Bohater zostanie ogłuszony, należy odłożyć wszystkie znajdujące się na jego karcie żetony ♠ do puli zagrożenia jego gracza.

### Tekst na kartach

Zwrot „otrzymujesz ♠” oznacza, że gracz musi wziąć odpowiednią liczbę ♠ ze swojej puli zagrożenia i umieścić je na karcie swojego Bohatera. Kiedy karta nakazuje graczowi „odrzuć ♠”, gracz musi wziąć odpowiednią liczbę ♠ z karty swojego Bohatera i odłożyć je do swojej puli zagrożenia.

Kiedy karta odnosi się do „tego Wyzwania”, chodzi o kartę Wyzwania, której pokonania podejmuje się aktywny gracz.

Niektóre wrogie karty klasy posiadają **pogrubiony** tekst znajdujący się powyżej poziomej linii. Ten tekst odnosi się do gracza, który zagrywa kartę. Tekst poniżej linii odnosi się do gracza, na którego zagrano kartę.

*Przykład: Szymon posiada na ręce wrogie Zaklęcie o nazwie „Wysssanie duszy”. Pogrubiony tekst głosi „Zagraj natychmiast po tym, jak jakiemuś Bohaterowi lub Sprzymierzeńcowi nie powiedzie się rzut walki magicznej”. Ten tekst wskazuje, w jakim momencie Szymon może zagrać kartę. Podczas tury Ani, w trakcie Wyzwania, nie udaje jej się rzut walki magicznej. Szymon zagrywa „Wysssanie duszy”. Tekst poniżej poziomej linii głosi „Za każdą ♥ zadaną przez to Wyzwanie w fazie walki magicznej, odrzuć z jego karty 1 ♥.” Ten tekst wskazuje Ani, jaki efekt na grę wywiera „Wysssanie duszy”.*

Kiedy karta odnosi się do innej karty posiadającej w swoim tekście konkretne słowo, należy również uwzględnić te karty, w których słowo to jest częścią dłuższego wyrażenia lub zostaje odmienione przez

przypadki, a także, kiedy w treści pojawia się przymiotnik pochodzący od tego słowa. Na przykład, jeśli karta odnosi się do „kart ze słowem ‘smok’ w nazwie”, to gracz będzie brał pod uwagę również takie karty jak „Smoczy kształt”.

„Twój pierwszy rzut walki” odnosi się do pierwszego rzutu walki wykonanego podczas danej walki.



## Pozostałe

Jeśli na tym samym polu znajdują się żeton nierozstrzygniętego Wyzwania i znacznik Przygody, a nierozstrzygnięte Wyzwanie posiada inny kolor, niż znacznik Przygody, gracz musi najpierw podjąć się nierozstrzygniętego Wyzwania.

Jeśli na jednym polu znajduje się kilka znaczników Przygody o różnych kolorach, gracz wybiera, której przygody się podejmie.

Jeśli jakaś karta zostanie odrzucona, należy również odrzucić wszystkie żetony i znaczniki, które znajdowały się na tej karcie lub pod tą kartą.

## Zasady zaawansowane

Te zasady są przeznaczone dla graczy zaznajomionych z podstawową grą RUNEBOUND oraz z tym dodatkiem. Te zasady pozwalają graczom składać własne talie postaci.

## Składanie talii

Jeśli gracz chce złożyć własną talię postaci, musi stosować się do poniższych ograniczeń:

1. Gracz może mieć w swojej talii klasy do 30 kart klasy.
2. W swojej talii klasy gracz nie może posiadać duplikatów.
3. W skład talii klasy musi wejść przynajmniej 12 wrogich kart (Zakłęć, Wyczynów, Miejsc i/lub Wyzwań).
4. Gracz może mieć w swojej talii talentów do 5 kart Talentów.
5. W skład talii talentów może wejść kilka Talentów o tym samym poziomie (na przykład dwie karty Talentów 3. poziomu).

## Wariant draftowy

Ten wariant zaleca się jedynie graczom, którzy przygotowali swoje talie z myślą o tym wariantcie. Na początku gry każdy z graczy wybiera 10 wrogich kart klasy ze swojej talii klasy, a z tych 10 kart wybiera 5 i przekazuje je graczowi po lewej. Pozostałe 5 kart gracz przekazuje graczowi po prawej. Następnie każdy gracz bierze 10 rozdanych mu kart i wtasowuje je do swojej talii klasy. Gracze powinni wcześniej zapisać, jakie karty przekazują innym, aby później łatwiej oddzielić swoje karty od cudzych.

## Opracowanie

**Projekt dodatku:** John Goodenough

**Instrukcja:** John Goodenough

**Tekst fabularny:** Robert Vaughn

**Redakcja:** James Torr

**Opracowanie graficzne:** Scott Nicely i Brian Schomburg

**Rysunki na kartach:** Banu Adhimuka, Frank Walls, Mike Capprotti, Doug Sirois, Ben Prenevost, Lidia Luna, Winona Nelson, David Miroglio, Michael Franchina, Megan Stringfellow, Rachel Quinlan, Ash Jackson, Erich Schreiner, Jiaxing Rong, Mark Angres, Scott Keating, Ted Reid, Tim Van Gendt, John Goodenough

**Opracowanie RUNEBOUND i RUNEBOUND DRUGA EDYCJA:** Martin Wallace, Darrell Hardy i Alfredo Lorente

**Kierownik opracowania:** Greg Benage

**Wydawca:** Christian T. Petersen

**Specjalne podziękowania dla:** Scott Weber

**Testerzy:** Barac Wiley, Don Bailey, Rachel Kronick, Thorin Tatge, Richard Tatge, Greta Berg, Daniel Klooster, Brett Klooster, Corey Konieczka, James Torr, Andrea Goodenough.

**Polska wersja:** Galakta