

RUNEBOUND™



Druga Edycja





Witamy w Runebound

Świat **RUNEBOUND** jest niezwykłą, niebezpieczną krainą potężnych czarodziejów, męжных 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.

RUNEBOUND to przygodowa gra fantasy przeznaczona dla 1-6 graczy (najlepiej gra się przy trzech-czterech).

Rozgrywka w **RUNEBOUND** zajmuje od dwóch do czterech godzin.

Wprowadzenie

W **RUNEBOUND**, ty i twoi przeciwnicy wcielacie się w Bohaterów przemierzających krainy Terrinoth w poszukiwaniu przygody. Po drodze zdobędziecie potężne artefakty i przebiegłych sprzymierzeńców (reprezentowanych kartami Przedmiotów i Sprzymierzeńców), którzy pomogą wypełnić stojące przed wami zadania. Spotkacie też straszliwych łotrów i diabelskie pułapki (reprezentowane przez karty Przygód), które będziecie musieli przezwyciężyć, jeśli zamierzacie osiągnąć cel swojej wyprawy.

Przygody

Sercem **RUNEBOUND** jest przygoda. Przygoda określa cel waszego zadania, a także cuda i przeszkody, z którymi przyjdzie się wam zmierzyć. Przygoda zawarta w tym zestawie to "Powrót Władców Smoków". Podły nekromanta Vorakesh próbuje odnaleźć Smocze Runy i za ich pomocą wskrzesić Margatha, umarłego przed wiekami Wielkiego Władcę złych smoków. Do was, jako Bohaterów krainy, należy zadanie powstrzymania szalonego planu Vorakesha.

Cel gry

Cel gry w **RUNEBOUND** zależy od przygody, którą rozgrywacie. W "Powrocie Władców Smoków" celem gry jest zabicie Wielkiego Władcy Margatha lub zebranie trzech Smoczyc Runów (poprzez zabicie trzech Władców Smoków). Pierwszy gracz, który osiągnie jeden z wymienionych celów, zostaje zwycięzcą (warunki zwycięstwa zostały opisane w dalszej części tej instrukcji).

Elementy

- 12 kart Bohatera
- 84 karty Przygód (35 zielonych, 25 żółtych, 16 niebieskich, 8 czerwonych)
- 84 karty Handlu (29 Sprzymierzeńców, 55 Przedmiotów)
- 12 plastikowych figurek Bohaterów
- 60 żetonów Ran
- 42 żetony Zmęczenia
- 48 znaczników Przygód (22 zielone, 16 żółtych, 11 niebieskich, 9 czerwonych)
- 60 żetonów Doświadczenia
- 6 żetonów nierozstrzygniętych Wyzwań
- 50 żetonów Złota (28 x 1 Złota, 12 x 5 Złota i 10 x 10 Złota)
- 8 żetonów Zagłady
- 2 kości dziesięciościenne
- 5 kości ruchu

- 1 plansza
- 1 instrukcja

Przed waszą pierwszą grą, należy delikatnie wypchnąć kartonowe elementy z ram, uważając, aby ich przy tym nie uszkodzić.

Karty Bohaterów

Na początku rozgrywki, każdy z graczy otrzymuje kartę Bohatera. Na karcie znajdują się cechy i specjalne zdolności Bohatera, którym przyjdzie mu grać (aby poznać więcej szczegółów, patrz diagram "Oznaczenia na kartach" na stronie 3).

Karty Przygód

Podczas rozgrywki, gracze będą losować karty Przygód, aby dowiedzieć się jakie przygody na nich czekają. Karty Przygód są oznaczone kolorami. Zielone przygody są najłatwiejsze; żółte stanowią już większe wyzwanie; niebieskie są trudne, a czerwone najtrudniejsze. Istnieją trzy typy kart Przygód: Wyzwania, Wydarzenia i Spotkania. Wyzwania są najpowszechniejsze, zazwyczaj obejmują walkę z wrogiem. Wydarzenia mogą zmienić zasady gry, ponieważ reprezentują szerzej zakrojone intrygi i zachodzące w świecie zmiany. Spotkania będą wymagać od Bohatera testów umiejętności, walki lub wypełnienia pobocznego zadania (aby poznać więcej szczegółów, patrz diagram "Oznaczenia na kartach" na stronie 3). Losowanie i rozpatrywanie kart Przygód zostało opisane bardziej szczegółowo w dalszej części tej instrukcji.

Karty Sprzymierzeńców

Karty Sprzymierzeńców reprezentują inne postacie, które przyłączą się do Bohatera w celu powstrzymania Vorakesha. Sprzymierzeńcy posiadają cechy i specjalne zdolności, zupełnie jak Bohaterowie. Każdy z nich posiada także cenę w sztukach złota, którą gracz musi zapłacić, aby wynająć danego Sprzymierzeńcę (aby poznać więcej szczegółów, patrz diagram "Oznaczenia na kartach" na stronie 3).

Karty Przedmiotów

Karty Przedmiotów reprezentują broń, zbroję i inny ekwipunek, który nosi Bohater. Tak jak Sprzymierzeńcy, Przedmioty posiadają cenę w sztukach złota, którą gracz musi zapłacić, aby je nabyć. Przedmioty obdarzają Bohatera wymienionymi na karcie specjalnymi zdolnościami. Każda karta opisuje **rodzaj** Przedmiotu (artefakt, pancerz itd.) oraz jego **typ** (miecz, tarcza itd.). Bohater gracza może posiadać tylko pewną liczbę Przedmiotów określonego rodzaju i typu. Ograniczenia ilości Przedmiotów zostały opisane bardziej szczegółowo w dalszej części tej instrukcji (aby poznać więcej szczegółów, patrz diagram "Oznaczenia na kartach" na stronie 3).

Plastikowe figurki Bohaterów

Każdy Bohater jest reprezentowany na planszy przez odpowiednią figurkę.

Żetony Ran i Zmęczenia

Żetonów tych używa się do zaznaczania ilości ran i punktów Zmęczenia, które otrzymali Bohaterowie i ich Sprzymierzeńcy. Otrzymywanie ran i punktów Zmęczenia zostało opisane bardziej szczegółowo w dalszej części tej instrukcji.

Żeton Rany



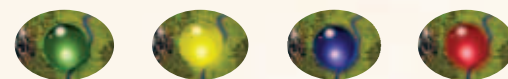
Żeton Zmęczenia



Znaczniki Przygód

Znaczniki Przygód rozmieszcza się na planszy, aby zaznaczyć miejsca, w których na Bohaterów czekają przygody. Tak jak w przypadku kart Przygód, znaczniki Przygód są oznaczone kolorami; zielone reprezentują najłatwiejsze przygody; żółte stanowią już

większe wyzwanie; niebieskie są trudne, a czerwone najtrudniejsze. Znaczniki Przygód są dwustronne. Z jednej strony znajduje się klejnot odpowiedniego koloru, z drugiej wartość przygody w punktach Doświadczenia. Punkty Doświadczenia zostały opisane bardziej szczegółowo w dalszej części instrukcji.



Żetony Doświadczenia

Za pokonane Wyzwania gracze otrzymują punkty Doświadczenia, które mogą później wymienić na żetony Doświadczenia. Każdy żeton Doświadczenia zapewnia Bohaterowi trwałą, wskazaną na żetonie premię.



Żetony nierozstrzygniętych Wyzwań

Jeśli Bohater nie podoła przygodzie, w miejscu, w którym ją napotkał, gracz musi położyć jeden z żetonów nierozstrzygniętych Wyzwań. Żetony te zostały ponumerowane od 1 do 6. Każdy z nich odpowiada jednemu z sześciu pól nierozstrzygniętych Wyzwań, znajdujących się na krawędzi planszy. Nierozstrzygnięte Wyzwania zostały opisane bardziej szczegółowo w dalszej części instrukcji.



Żetony złota

Żetony złota występują w trzech nominałach: żetony jednej, pięciu i dziesięciu sztuk złota (oznaczone jako I, V i X). Przeżywając przygody gracze zdobywają złoto, które następnie wydają w mieście, aby wynająć Sprzymierzeńców, zakupić Przedmioty lub wyleczyć swoją drużynę.



Żetony Zagłady

Tych żetonów używa się jedynie podczas gry z opcjonalnym wariantem Szlaku Zagłady. Zasady Szlaku Zagłady zostały opisane pod koniec tej instrukcji.



Dziesięciościenne kości

Gracze używają tych kości podczas każdego rzutu, prócz ruchu. Każdy rzut wykonuje się obiema kośćmi i dodaje do siebie wyniki. Wynik "0" traktuje się jako "dziesiątkę". Zatem jeśli wypadną dwa "0", wynikiem rzutu będzie "dwadzieścia". Jeśli karta odwołuje się do "kości", chodzi właśnie o te dziesięciościenne kości, chyba, że wyraźnie napisano, iż chodzi o "kości ruchu".

Kości ruchu

Gracze rzucają tymi kośćmi, aby określić na jakie pole może wejść ich Bohater. Symbole na kościach odpowiadają siedmiu typom terenu występującym na planszy. Ruch został opisany bardziej szczegółowo w dalszej części instrukcji.

Przygotowanie planszy

Nierozstrzygnięte Wyzwania

Żetony nierozstrzygniętych Wyzwań (1-6) należy położyć na odpowiednich polach.



Talia handlu

Talię Handlu należy położyć w tym miejscu.

Talie Przygód

Talie Przygód (czerwoną, niebieską, żółtą i zieloną) należy położyć na obszarach o odpowiednim kolorze.



Pole Wydarzeń

Gdy któryś z graczy wylosuje Wydarzenie, jego karta zostanie tu umieszczona. Na początku gry nie spoczywa tu żadne Wydarzenie.

Stosy kart handlu

Na każdym z tych obszarów, prócz Tamaliru, należy położyć po jednej, odkrytej karcie Handlu.



Stos kart Handlu miasta Tamalir

Znaczniki Przygód

Na każdym polu mapy zaznaczonym klejnotem przygody należy położyć odpowiedni znacznik Przygody (rysunkiem klejnotu ku górze).



Plansza

Główną część planszy zajmuje, podzielona na sześciokątne pola, olbrzymia mapa świata **RUNEBOUND**. Każde pole reprezentuje albo typ **terenu** (równinę, drogę, rzekę, bagno, las, wzgórze lub góry) albo **miasto**. Dla potrzeb ruchu, pola miast traktowane są jak każdy typ terenu. Wiele pól mapy zostało oznaczonych klejnotami przygody odpowiedniego koloru (zielony, żółty, niebieski, czerwony), tak, aby wskazać jakie znaczniki Przygody mają się na nich znaleźć.

Resztę planszy zajmują pola nierozstrzygniętych Wyzwań, stosy kart Handlu poszczególnych miast, a także obszary dla czterech talii Przygód i pole na karty Wydarzeń.

Przygotowanie gry

1. Planszę należy rozłożyć na środku stołu.
2. Na każdym polu mapy oznaczonym klejnotem przygody należy położyć znacznik Przygody. Należy się upewnić, czy kolor znacznika odpowiada kolorowi klejnotu (zielony znacznik na zielonym klejnocie, żółty znacznik na żółtym klejnocie itd.).
3. Żetony nierozstrzygniętych Wyzwań należy położyć na

Oznaczenia na kartach



1. **Życie:** Ta cecha reprezentuje zdrowie i żywotność, zarówno poszukiwaczy przygód, jak i potworów. Gdy Bohaterowie, Sprzymierzeńcy lub Wyzwania otrzymają liczbę ran równą Życiu, zostają pokonani. Bohaterowie zostają ogłuszeni, Sprzymierzeńcy i Wyzwania zostają zabici.
2. **Wytrzymałość:** Ta cecha reprezentuje wigor i zahartowanie poszukiwaczy przygód. Bohaterowie i ich Sprzymierzeńcy mogą otrzymać liczbę żetonów Zmęczenia równą ich Wytrzymałości. Każdy kolejny żeton Zmęczenia traktowany jest jako rana.
3. **Tekst karty:** Ten tekst opisuje efekt karty i jej specjalne zasady. Tekst napisany kursywą służy do budowania klimatu gry i nie ma bezpośredniego wpływu na rozgrywkę.
4. **Cechy:** Te ikony reprezentują cechy Bohaterów, Sprzymierzeńców i Wyzwań.
5. **Ranga Wydarzenia:** Wartość tego numeru decyduje o tym, które Wydarzenia wchodzi do gry, a które zostają odrzucone.
6. **Ikony:** Te ikony mają wiele funkcji. Ikony na kartach Wydarzeń przypominają o uzupełnianiu klejnotów przygody na mapie. Ikony na kartach Handlu przypominają, które z Przedmiotów należy odrzucić po ich użyciu, które wymagają aktywacji, a które działają stale.

7. **Cena:** To cena zakupu Przedmiotów i najmu Sprzymierzeńców. Cena zakupu jest wyrażona w sztukach złota.
8. **Percepcja:** Dla Bohaterów i Sprzymierzeńców, liczba ta stanowi premię do testów umiejętności umysłowych i rzutów podczas walki dystansowej. Dla karty Wyzwania, liczba ta stanowi liczbę docelową, której podczas walki dystansowej gracz musi dorównać lub ją przekroczyć.
9. **Obrażenia dystansowe:** To liczba ran, które Bohater, Sprzymierzeniec lub Wyzwanie zadaje podczas walki dystansowej.
10. **Sila:** Dla Bohaterów i Sprzymierzeńców, liczba ta stanowi premię do testów umiejętności fizycznych i rzutów podczas walki wręcz. Dla karty Wyzwania, liczba ta stanowi liczbę docelową, której podczas walki wręcz gracz musi dorównać lub ją przekroczyć.
11. **Obrażenia wręcz:** To liczba ran, które Bohater, Sprzymierzeniec lub Wyzwanie zadaje podczas walki wręcz.
12. **Magia:** Dla Bohaterów i Sprzymierzeńców, liczba ta stanowi premię do testów umiejętności opartych na sile woli i rzutów podczas walki magicznej. Dla karty Wyzwania, liczba ta stanowi liczbę docelową, której podczas walki magicznej gracz musi dorównać lub ją przekroczyć.
13. **Obrażenia magiczne:** To liczba ran, które Bohater, Sprzymierzeniec lub Wyzwanie zadaje podczas walki magicznej.

odpowiednich polach nierozstrzygniętych Wyzwań (żeton z numerem jeden na polu pierwszym itd.)

4. Karty Sprzymierzeńców i Przedmiotów należy wymieszać w jedną wspólną talię Handlu. Talię Handlu należy położyć na odpowiednim obszarze planszy. Następnie, należy wylosować po jednej karcie dla każdego miasta prócz Tamaliru i położyć je, odkryte, na odpowiednich stosach kart Handlu. Każde miasto posiada przyporządkowany mu, oznaczony herbem, stos kart Handlu.
5. Karty Przygód należy podzielić według kolorów na cztery talie, następnie je potasować i położyć na odpowiednich obszarach planszy.
6. Każdy z graczy otrzymuje 3 sztuki złota. Pozostałe żetony złota tworzą wspólny bank. Wszystkie sztuki złota, które zdobędzie gracz pochodzą z banku. Wszystkie sztuki złota, które gracz

wyda, czy to na leczenie czy na zakupy, wracają do banku. Gracz może w każdej chwili "rozmieniać" w banku swoje sztuki złota.

7. Wszystkie żetony Ran, Zmęczenia i Doświadczenia należy ułożyć we wspólny stos, tak aby wszyscy gracze mieli do niego swobodny dostęp.
8. Każdy gracz losuje kartę Bohatera, którym przyjdzie mu grać. Ewentualnie, jeśli gracze tak uzgodnią, każdy z nich wybiera Bohatera, którym chce grać.
9. Każdy gracz bierze plastikową figurkę odpowiadającą jego Bohaterowi. Nieużywanych Bohaterów i ich figurki należy odłożyć do pudełka, ponieważ nie będą brali udziału w grze.
10. Należy w losowy sposób ustalić, który gracz rozpocznie grę.

Przygotowanie gry dobiegło końca - niech rozpocznie się przygoda!

Przebieg gry

Rozgrywka w RNEBOUND składa się z serii **tur**. Gracz rozgrywa całą swoją turę, następnie robi to gracz po jego lewej itd. Gra przebiega w ten sposób do momentu, w którym jeden z graczy zostanie zwycięzcą.

Tura każdego gracza składa się z **5 faz**:

Faza 1: Regeneracja

Faza 2: Ruch

Faza 3: Przygoda

Faza 4: Handel

Faza 5: Doświadczenie

Gracz musi wykonywać poszczególne fazy w ustalonej kolejności, chociaż może się zdarzyć, że nie będzie w stanie wykonać wszystkich pięciu faz (np. gracz, który zakończy ruch na obszarze miasta, automatycznie pominie fazę Przygody).

Faza 1: Regeneracja

Podczas tej fazy, gracz odwraca wszystkie swoje aktywowane karty (do tej pory zakryte) tak, aby znów były odkryte. Od tej pory ponownie można z nich korzystać. Aby dowiedzieć się więcej o aktywacji kart, patrz strona 6. Jeśli gracz nie posiada żadnych aktywowanych kart, pomija tę fazę.

Faza 2: Ruch

Podczas tej fazy, gracz porusza się swoim Bohaterem po planszy. Figurka Bohatera reprezentuje zarówno jego samego, jak i wszystkich jego Sprzymierzeńców.

Bohaterowie zaczynają grę w mieście Tamalir. W swojej pierwszej turze, przed wykonaniem ruchu Bohaterem, gracz stawia jego figurkę w centralnej części planszy, na obszarze miasta Tamalir.

Kości ruchu

Ruch Bohatera zależy od kości ruchu. Zazwyczaj, gracz będzie rzucał pięcioma kośćmi. Jeśli Bohater lub jego Sprzymierzeńcy otrzymali jakieś rany lub punkty Zmęczenia, gracz rzuca nie więcej niż czterema kośćmi.



Symbole terenu

Na każdej ścianie kości ruchu znajdują się dwa lub więcej **symbole terenu**. Każdy **symbol terenu** odpowiada jednemu z siedmiu typów terenu wstępujących na planszy.



Dla potrzeb ruchu, pola miast traktowane są jak każdy typ terenu. Gracz może wykorzystać dowolny symbol terenu, aby wkroczyć na pole miasta.

Każdy uzyskany w rzucie symbol pozwala graczowi na przesunięcie swojego Bohatera o jedno pole danego typu terenu. Mimo że każda ścianka kości posiada kilka symboli, gracz może wykorzystać **tylko jeden** z symboli na każdej kości. Jeśli więc kość pokaże symbole równiny, wzgórz i drogi, to gracz będzie mógł przesunąć swojego Bohatera na równinę **lub** na wzgórza **lub** na drogę.

Na przykład: Trzy kości ruchu pokazują symbole rzeki. Bohater gracza może przemieścić się maksymalnie o trzy pola rzeki, czyli o jedno pole za każdą kość ruchu.

Pozostałe zasady ruchu

- Gracz nie musi przesuwać Bohatera o maksymalną, wyrzuconą liczbę pól. Niewykorzystane kości ruchu przepadają.

- Znajdujące się na planszy znaczniki Przygód, żetony nierozstrzygniętych Wyzwań i figurki innych Bohaterów nie wpływają na możliwość ruchu. Gracz może przesunąć swojego Bohatera na, z i przez pole zawierające powyższe elementy bez żadnego efektu.
- Przed rzutem kośćmi ruchu, gracz może zdecydować się na **odpoczynek**. Aby odpocząć, gracz rzuca po prostu mniej niż czterema kośćmi ruchu. Każda niewykorzystana kość pozwala usunąć z karty Bohatera lub jego Sprzymierzeńca jeden żeton Zmęczenia. Gracz może zdecydować się w ogóle nie ruszać i tym samym odrzucić cztery żetony Zmęczenia.
- Zamiast wykonywać rzut, gracz może przesunąć swojego Bohatera na sąsiednie pole. **Jest to niedozwolone, jeśli gracz wcześniej zdecydował się na odpoczynek.**
- Jeśli gracz zakończy ruch na obszarze pozbawionym znaczników Przygód lub miasta, to pomija odpowiednio albo fazę Przygody albo fazę Handlu.
- Wzdłuż krawędzi mapy znajdują się ucięte, niepełne pola. Te pola nie stanowią części mapy, a co za tym idzie, Bohaterowie nie mogą na nie wkraczać.

Faza 3: Przygoda

Jeśli gracz zakończy swój ruch na polu zawierającym znacznik Przygody, może zdecydować czy podejmie się przygody czy też nie. Jeśli gracz zdecyduje się *nie* podejmować przygody, przechodzi od razu do fazy Doświadczenia.

Jeśli gracz zdecyduje się podjąć przygodę, losuje wierzchnią kartę z talii Przygód odpowiadającej kolorem znacznikowi Przygody. Gracz odkrywa kartę przed innymi graczami i rozstrzyga przygodę.

Graczom może sprawić przyjemność odczytanie na głos również tekstu budującego klimat.

Karty Przygód

W grze występują trzy typy kart Przygód: Wyzwania, Wydarzenia i Spotkania. Każde z nich rozstrzyga się inaczej:

Wyzwania

Większość kart Przygód to Wyzwania, a wszystkie Wyzwania opierają się na walce. Zasady walki znajdują się na stronie 6.

Wydarzenia

Wydarzenia to karty Przygód, które wywierają globalny wpływ na świat gry. Po ich odkryciu, karty te pozostają w grze. Po wylosowaniu Wydarzenia, gracz sprawdza, czy na polu planszy przeznaczonym dla kart Wydarzeń spoczywa już jakaś karta. Jeśli nie, gracz kładzie tam nowowylosowaną kartę. Jej efekty natychmiast wpływają na rozgrywkę. Karta ta pozostaje w grze do czasu, kiedy zostanie zastąpiona przez późniejszą kartę Wydarzenia.

Jeśli na polu przeznaczonym dla kart Wydarzeń spoczywa już jakaś karta, gracz porównuje jej rangę (I, II, III lub IV) z rangą karty właśnie wylosowanej. Jeśli nowa karta posiada rangę **równą lub wyższą** od rangi karty Wydarzenia będącego obecnie w grze, nowa karta zastępuje starą. Jej efekt natychmiast wpływa na rozgrywkę, a sama karta pozostaje w grze do czasu, gdy zostanie zastąpiona. Poprzednia karta Wydarzenia zostaje odrzucona - należy ją wsunąć na spód talii Przygód odpowiedniego koloru.

Jeśli ranga nowej karty Wydarzenia jest **niższa** niż ta, którą posiada karta Wydarzenia będącego obecnie w grze, gracz ignoruje efekt nowej karty. Gracz odrzuca nową kartę i wsuwa ją na spód talii Przygód odpowiedniego koloru.

Uwaga: Jeśli karta Wydarzenia, która znajduje się w grze posiada rangę "I", a nowowylosowana "III", to nowa karta zastępuje starą, a karty o randze "I" i "II" nie będą już w stanie wywrzeć efektu do końca gry.

Przykład ruchu

W tym przykładzie, Tomek rzucił za swojego Bohatera, Varikasa Martwego, czterema kośćmi. Na kościach wypadło:



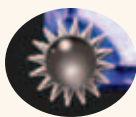
Tomek może użyć tych kości na wiele sposobów, poniżej zamieszczono trzy najlepsze:

- 1** (Równina, rzeka, las, wzgórza): Varikas Martwy może się ruszyć na pole z niebieską przygodą.
- 2** (Droga, droga): Varikas Martwy może dotrzeć do Greyhaven. (**Uwaga:** Tomek mógł użyć dowolnej kości, aby przesunąć się na pole miasta, nie musiała to być konieczne droga).
- 3** (Wzgórza, góry): Varikas Martwy może się ruszyć na pole z żółtą przygodą.



Jeśli gracz wylosował kartę Wydarzenia, to po jej rozstrzygnięciu musi wylosować kolejną kartę Przygód. W ten sposób możliwe jest rozstrzygnięcie nawet kilku Wydarzeń podczas jednej fazy Przygody!

Odnawianie znaczników Przygód: W lewym, dolnym rogu każdej karty Wydarzenia znajduje się ikona w kształcie słońca. Przypomina ona o konieczności ponownego rozłożenia znaczników Przygód. Znaczniki rozkłada się jedynie na odpowiednich polach, i to takich, które aktualnie nie posiadają już znaczników. Podczas rozkładania nowych znaczników, powinno się przestrzegać poniższych reguł:



- Znaczniki Przygód należy położyć jedynie na tych polach, które posiadają klejnot przygody otoczony promieniami słońca.
- Należy się upewnić, że kolor nowego znacznika odpowiada kolorowi klejnotu przygody (zielony znacznik Przygody należy położyć na polu z zielonym klejnotem przygody itd.).
- Tylko znaczniki ze wspólnego stosu (patrz: zasady punktów Doświadczenia) mogą być ponownie rozłożone na planszy. Jeśli zabraknie znaczników, gracz, który wylosował kartę Wydarzenia wybiera, na których polach należy położyć dostępne znaczniki. **Uwaga:** Znaczniki należy rozłożyć, nawet gdyby nowa karta ulegała odrzuceniu.

Spotkania

Spotkania są w istocie podobne do Wyzwań. Karty Spotkań wymagają zazwyczaj testu umiejętności (patrz strona 9), czasem nawet walki. Z reguły jednak stawiają przed graczem także inne warunki, których wypełnienie może zająć wiele tur. Spotkania niosą ze sobą nagrody w postaci złota, premii lub specjalnych zdolności.

Kiedy gracz wylosuje kartę Spotkania, powinien zastosować się do jej treści.

Uwaga: Karty Spotkań, które ulegają odrzuceniu, nie wracają na spód odpowiedniej talii Przygód (zostają trwale odrzucone).

Jeśli gracz wylosował kartę Spotkania, to po jej rozstrzygnięciu musi wylosować kolejną kartę Przygód. W ten sposób możliwe jest rozstrzygnięcie nawet kilku Spotkań podczas jednej fazy Przygody!

Żetony nierozstrzygniętych Wyzwań

Jeśli gracz zakończy ruch na polu zawierającym żeton nierozstrzygniętego Wyzwania (patrz strony 6-7), czeka na niego Wyzwanie, które spoczywa na odpowiednim polu nierozstrzygniętego Wyzwania. Jeśli gracz podejmie się przygody, nie losuje karty Przygody. Zamiast tego, rozstrzyga Wyzwanie spoczywające na odpowiednim polu nierozstrzygniętego Wyzwania.

Uwaga: Jeśli żeton nierozstrzygniętego Wyzwania znajduje się na tym samym polu, co znacznik Przygody, a kolor karty kryjącej się na polu nierozstrzygniętego Wyzwania jest inny, niż znacznika Przygody, to gracz musi w pierwszej kolejności zmierzyć się z Przygodą kryjącą się pod żetonem nierozstrzygniętego Wyzwania.

Jeśli na jednym polu znajduje się kilka znaczników Przygód w różnych kolorach, gracz może wybrać, z którą Przygodą chce się zmierzyć.

Kontakty między Bohaterami

Jeśli gracz zakończy ruch na obszarze zajmowanym przez Bohatera innego gracza, musi zdecydować, czy chce z nim nawiązać kontakt. Istnieją dwa rodzaje kontaktów:

- Handel: gracz decyduje się na handel z Bohaterem innego gracza.
- Walka: gracz decyduje się zaatakować Bohatera innego gracza.

Handel z innymi Bohaterami

Jeśli gracz wyrazi chęć handlu z innym Bohaterem, poświęca możliwość zaatakowania go w tej turze. Podczas handlu, gracz

mogą dowolnie wymieniać złoto, Przedmioty lub Sprzymierzeńców. Porozumienia między graczami uważa się za wiążące.

Walka z innymi Bohaterami

Walka pomiędzy Bohaterami przypomina walkę z Wyzwaniami. Pełny opis walki pomiędzy Bohaterami został zawarty na stronie www.galakta.pl lub www.fantasyflightgames.com.

Faza 4: Handel

Gracz może rozegrać fazę Handlu tylko, jeśli zakończył ruch na polu miasta - w przeciwnym wypadku, pomija tę fazę.

Działania podczas fazy handlu

Każde z miast posiada przyporządkowany mu stos kart Handlu, znajdujący się na brzegu planszy. Każdy stos oznaczony jest herbem odpowiedniego miasta. Stos kart Handlu określa, jakie Przedmioty są do nabycia i jacy Sprzymierzeńcy mogą zostać wynajęci w danym mieście.

Zanim gracz podejmie jakiegokolwiek działania podczas fazy Handlu, musi wylosować kartę z talii Handlu i położyć ją, odkrytą, na stosie kart odwiedzanego miasta. **Uwaga:** Tamalir nie posiada na starcie żadnych kart na swoim stosie kart Handlu - zostaną one dołożone dopiero w trakcie gry, według powyższej reguły.

Gdy gracz dołoży już kartę do stosu, może, dopóki go na to stać, podjąć dowolną liczbę z poniższych działań, w dowolnej kolejności, dowolną ilość razy:

- **Zakupić Przedmiot:** Jeśli na stosie kart Handlu znajdują się jakieś Przedmioty, gracz, płacąc odpowiednią cenę do banku, może wybrać jeden z nich. Kartę Przedmiotu należy położyć obok karty Bohatera.
 - **Wynająć Sprzymierzeńca:** Jeśli na stosie kart Handlu znajdują się jacyś Sprzymierzeńcy, gracz, płacąc odpowiednią cenę do banku, może wybrać jednego z nich. Kartę Sprzymierzeńca należy położyć obok karty Bohatera.
 - **Sprzedać Przedmiot:** Gracz odkłada na stos kart Handlu jeden z posiadanych Przedmiotów. W zamian, pobiera z banku połowę jego ceny (zaokrąglając w dół). Niedozwolona jest sprzedaż Przedmiotów o cenie jednej sztuki złota (ponieważ w takim wypadku, gracz nie otrzymałby ani jednej sztuki złota w zamian). Z oczywistych powodów, sprzedaż Sprzymierzeńców jest niedozwolona.
- Uwaga:** W tej samej turze nie można kupić, a następnie sprzedać tego samego Przedmiotu.
- Przykład: Jeśli gracz sprzeda Przedmiot warty trzy sztuki złota, otrzyma w zamian jedną sztukę złota.*
- **Uzdrowić się:** W zamian za jedną sztukę złota, gracz może odrzucić jeden żeton Rany lub wszystkie żetony Zmęczenia spoczywające na jego Bohaterze lub jednym ze Sprzymierzeńców.

Karty Sprzymierzeńców i Przedmiotów

Talia Handlu składa się z dwóch typów kart. Karty Sprzymierzeńców są podobne do kart Bohaterów (patrz diagram: Oznaczenia na kartach). Podobnie jak Bohaterowie, Sprzymierzeńcy posiadają cechy, a czasem i specjalne zdolności.

Przedmioty to karty reprezentujące ekwipunek, jaki przyjdzie Bohaterowi zdobyć podczas gry. Przedmioty zostały podzielone według **rodzaju** (np. **Broń**) i **typu** (np. **Relikwia**). Dodatkowo, Przedmioty dzielą się również według sposobu użycia:

- **Przedmioty wymagające aktywacji:** Aby wykonać specjalny efekt tych Przedmiotów, gracz musi je aktywować (więcej informacji o aktywowaniu kart na stronie 6), co zaznacza się poprzez zakrycie karty (odwrócenie jej koszulką do góry). Takie Przedmioty mogą być wykorzystane jedynie raz na turę.



- **Przedmioty wymagające odrzucenia:** Po użyciu specjalnych efektów tych Przedmiotów, gracz musi je odrzucić (wsunąć na spód talii Handlu).



- **Przedmioty zawsze aktywne:** Dopóki gracz jest ich posiadaczem, te Przedmioty zapewniają mu trwałe korzyści. Jeśli z jakiegokolwiek powodu gracz straci taką kartę, traci też zapewniane przez nią korzyści.



Na każdej karcie Przedmiotu znajduje się ikona, określająca kategorię danej karty.

Uwaga: Jeśli Przedmiot posiada zarówno efekt zawsze aktywny i efekt wymagający aktywacji, to efekt zawsze aktywny zapewnia Bohaterowi korzyści nawet po odwróceniu takiej karty.

Ograniczenia ilości Przedmiotów i Sprzymierzeńców

W żadnym momencie gry Bohater nie może posiadać więcej niż **dwie** sztuk Broni i **jeden** Pancerz. Bohater nie może też posiadać więcej niż dwóch Sprzymierzeńców. Jeśli gracz chciałby nabyć nową broń lub pancerz, albo nająć nowego Sprzymierzeńca, a posiada już ich maksymalną liczbę, musi najpierw sprzedać lub odrzucić odpowiednią kartę.

W każdej chwili gracz może odrzucić dowolną kartę Sprzymierzeńca lub Przedmiotu. Gracz może sprzedać Przedmiot tylko podczas fazy Handlu (czyli tylko wtedy, gdy jego Bohater znajduje się na polu miasta) lub podczas handlu z innym Bohaterem. Odrzucone karty Sprzymierzeńców i Przedmiotów gracz wsuwa na spód talii Handlu.

Podczas gry, gracz może wejść w posiadanie kart Przygód, które również będą objęte powyższymi ograniczeniami. Na przykład, karta "Kwestia Honoru" może przysporzyć graczowi Sprzymierzeńca. Jeśli taki gracz posiada już dwóch Sprzymierzeńców, nie może przyjąć do swej drużyny nowego Sprzymierzeńca pochodzącego z karty Spotkania, chyba że zdecyduje się odrzucić jednego ze swoich obecnych Sprzymierzeńców.

Sprzymierzeńcy nie mogą używać Broni ani posiadać Przedmiotów, chyba że zezwala na to polecenie na danej karcie.

Faza 5: Doświadczenie

W trakcie gry, pokonując Wyzwania, Bohater zdobywa znaczniki Przygód. Podczas fazy Doświadczenia, gracz może wymienić te znaczniki na żetony Doświadczenia. Żetony Doświadczenia obrazują rosnącą siłę i sprawność Bohatera, zapewniając zarazem trwałe premie.

Punkty Doświadczenia

Na odwrócenie każdego znacznika Przygody znajduje się liczba, określająca ile dany znacznik jest wart w punktach Doświadczenia. Zależnie od liczby graczy, zmienia się liczba punktów Doświadczenia potrzebnych do nabycia jednego żetonu Doświadczenia:

Liczba graczy	Liczba pkt Doświadczenia za 1 żeton Doświadczenia
1-2	5
3-4	4
5-6	3

Na przykład, w grze, w której bierze udział czterech graczy, jeden żeton Doświadczenia kosztuje cztery punkty Doświadczenia.

Wydane znaczniki Przygód należy odłożyć na wspólny stos. Jeśli podczas kupna żetonów Doświadczenia gracz musi "rozmienić" znaczniki Przygód, może to zrobić poprzez wymianę znaczników ze wspólnym stosem. W mało prawdopodobnym przypadku, gdyby wymiana ze wspólnym stosem nie była możliwa, gracz powinien zanotować swoje niewydane punkty Doświadczenia na karcie papieru.

Żetony Doświadczenia

Bohater może posiadać dowolną liczbę żetonów Doświadczenia. Gracz może nabyć dowolną liczbę żetonów za jednym razem, nie istnieje jednak żadna premia za gromadzenie znaczników Przygód.

Podczas zakupu żetonu Doświadczenia, gracz wybiera jeden z poniższych żetonów:

- Bohater otrzymuje trwałą premię +2 do Percepcji
- Bohater otrzymuje trwałą premię +2 do Siły
- Bohater otrzymuje trwałą premię +2 do Magii
- Bohater otrzymuje trwałą premię +2 do Wytrzymałości
- Bohater otrzymuje trwałą premię +1 do Życia (patrz poniżej)

Gdy gracz decyduje się na podwyższenie Życia Bohatera, poświęca prawo do losowania najłatwiejszych kart Przygód nadal dla niego dostępnych. Na przykład, jeśli gracz podwyższy Życie Bohatera o jeden, nie może już losować zielonych kart Przygód. Jeśli później znów podwyższy Życie swojego Bohatera o jeden, straci prawo do losowania również żółtych kart Przygód (nie będzie mógł losować ani zielonych, ani żółtych kart).

Życia nie można podwyższyć o więcej niż trzy punkty, ponieważ w takim wypadku, gracz nie mógłby losować żadnych kart Przygód!

Symbole			
W ROUNBOUND, dla cech i niektórych określeń użyto symboli-skrótów. Symbole te, wraz z ich znaczeniem, zamieszczono poniżej:			
	Percepcja		Rany
	Siła		Zmęczenie
	Magia		Złoto

Wartość w punktach Doświadczenia

Żetony Doświadczenia posiadają wartość w punktach Doświadczenia równą ilości punktów Doświadczenia poświęconych na uzyskanie danego żetonu. Gracze nie muszą pamiętać tej wartości, ale niektóre karty się do niej odwołują.

Koniec tury

Tura obecnego gracza dobiega końca. Gracz po jego lewej rozpoczyna swoją turę, zaczynając od fazy Regeneracji.

Inne zasady

Poniżej znajdują się wszystkie dodatkowe zasady potrzebne do gry w ROUNBOUND.

Otrzymywanie ran i punktów Zmęczenia

Gdy gracz otrzymuje lub zadaje **rany**, kładzie odpowiednią liczbę żetonów Ran na karcie Bohatera, Sprzymierzeńca lub karcie Przygody. Gdy liczba żetonów Ran będzie **równa lub przekroczy** wartość Życia danej karty, ta karta zostaje pokonana. Bohaterowie zostają **ogłuszeni**, Sprzymierzeńcy i Wyzwania zostają **zabici**.

Podobnie, gdy gracz otrzymuje punkty Zmęczenia, kładzie na karcie Bohatera lub Sprzymierzeńca odpowiednią liczbę żetonów Zmęczenia. Gdy liczba żetonów Zmęczenia przekroczy Wytrzymałość karty, nadmiar żetonów zostaje natychmiast zamieniony na rany.

Wykorzystanie niektórych specjalnych zdolności Bohaterów, Przedmiotów, Sprzymierzeńców i innych kart wiąże się często z otrzymaniem Ran lub punktów Zmęczenia. W takim przypadku będzie to wskazane na danej karcie poprzez użycie zwrotu “kosztem ♥” lub “kosztem ♠”. **Gracz nie może wykorzystać takiej specjalnej zdolności, jeśli podniosłoby to poziom punktów Zmęczenia powyżej wartości Wytrzymałości jego Bohatera.**

Gdy gracz odrzuca żetony Ran i Zmęczenia, odkłada je na wspólny stos.

Korzystanie ze specjalnych zdolności kart

Wiele z kart -- w tym karty Bohaterów - posiada specjalne zdolności, które mogą być wykorzystane przez ich właścicieli. Większość zdolności jasno opisuje kiedy i za jaką cenę (jeśli efekt posiada koszt) mogą być użyte. Zdolności, których opis poprzedzają wyrażenia **Przed walką**, **Walka dystansowa**, **Walka wręcz** lub **Walka Magiczna** mogą być użyte jedynie podczas walki i to tylko we wskazanym pogrubieniem czasie. Jeśli tekst danej karty nie stanowi inaczej, specjalna zdolność może zostać wykorzystana wielokrotnie.

Uwaga: Etap “Przed walką” nie jest fazą walki. Z tego powodu, nawet karty posiadające zwrot “W każdej fazie” nie mogą zostać użyte “Przed walką”.

Na przykład: Po wylosowaniu karty Wyzwania, Varikas Martwy używa swojej specjalnej zdolności i dokonuje magicznego ataku “Przed walką”. Mimo że atak się powiódł, Varikas nie może aktywować Przedmiotu “Płomień Duszy”, ponieważ ta karta może zostać aktywowana jedynie podczas “magicznej” fazy walki.

Aktywowanie kart

Niektóre karty Przedmiotów muszą zostać aktywowane, aby można było skorzystać z ich specjalnych zdolności. Po aktywacji karty (jej użyciu), zakrywa się ją (czyli odwraca koszulką do góry) i pozostawia przed graczem, w którego posiadaniu się znajduje. Gracz nie może korzystać z tej karty do czasu, gdy zostanie ona odkryta (zregenerowana) podczas fazy Regeneracji jego następnej tury.

Podczas swojej tury, gracz może aktywować tylko pewną liczbę kart. Gracz może aktywować jedną kartę podczas swojej fazy Ruchu i jedną podczas swojej fazy Rynku. Podczas fazy Przygody, gracz może aktywować jedną kartę “Przed walką” i po jednej karcie na każdą rundę walki (patrz poniżej)

Karty typów “zawsze aktywne” i “ulegające odrzuceniu” nie wymagają aktywacji, aby można było skorzystać z ich zasad specjalnych, dlatego nie podlegają tym ograniczeniom ilościowym.

Walka

Wiele Wyzwań i Spotkań może zostać rozstrzygniętych tylko w ogniu bitwy. Przed rozpoczęciem walki każdy z uczestników może wykonać jedno działanie oznaczone sformulowaniem “Przed walką”. Następnie, walka toczy się w serii rund, aż nie zostanie wyłoniony zwycięzca (jeden z uczestników zostanie pokonany lub zmusi wroga do ucieczki).

Walki w świecie ROUNBOUND są rozgrywane na poniższych zasadach.

Przed walką

Wiele kart Wyzwań, Bohaterów, Przedmiotów i Sprzymierzeńców posiada specjalne zdolności oznaczone sformulowaniem “Przed walką”. Jeśli gracz korzysta z takiej zdolności, jej efekt zostaje rozpatrzony przed rozpoczęciem pierwszej rundy walki. Jeśli gracz wylosuje kartę Wyzwania, która posiada zdolność “Przed walką”, musi rozpatrzyć jej efekt jako pierwszy -- nawet, jeśli sam ma zamiar skorzystać ze specjalnych zdolności “Przed walką”.

Uwaga: Jeśli w ramach zdolności “Przed walką”, Bohater lub Sprzymierzeniec wykona rzut ataku, w przypadku porażki Wyzwanie nie zadaje mu żadnych ran.

Uwaga: Biorąc pod uwagę Bohatera, jego Przedmioty i Sprzymierzeńców, może się zdarzyć, że gracz będzie miał do dyspozycji więcej niż jedną zdolność “Przed walką”. Po rozpatrzeniu zdolności “Przed walką” karty Przygody, gracz może wykorzystać wszystkie zdolności “Przed walką” swojego Bohatera, jego Przedmiotów i Sprzymierzeńców (każdą tylko raz). Kolejność ich wykorzystania zależy całkowicie od woli gracza.

Przykład: Tomek gra Varikasem Martwym. Zarówno Varikas, jak i jeden z jego Sprzymierzeńców, posiadają zdolności “Przed walką”. Po wylosowaniu Wyzwania i rozstrzygnięciu jego zdolności “Przed walką”, Varikas może wykorzystać obie (swoją i swojego Sprzymierzeńca) zdolności “Przed walką” w dowolnej kolejności. Varikas ma też dwa Przedmioty, które posiadają zdolności “Przed walką”, ale wymagają one aktywacji. Varikas może wykorzystać tylko jeden z tych Przedmiotów.

Cechy walki

Uczestnicy walki będą wykorzystywać swoje trzy cechy (Percepcję, Siłę i Magię) podczas trzech rodzajów walki (walki dystansowej, walki wręcz i walki magicznej). Jeśli tekst karty lub zasady odwołują się do cech walki, należy pamiętać, że:

• Percepcja “” jest nazywana **wartością walki dystansowej**

• Siła “” jest nazywana **wartością walki wręcz**

• Magia “” jest nazywana **wartością walki magicznej**

Runda walki

Gdy wszyscy uczestnicy walki użyją swoich zdolności “Przed walką”, rozpoczyna się pierwsza runda walki. Każda runda składa się z czterech **faz**, które muszą być rozegrane w odpowiedniej kolejności:

1. Ucieczka
2. Walka dystansowa
3. Walka wręcz
4. Walka magiczna

Faza 1: Ucieczka

Nawet najpotężniejsi Bohaterowie muszą czasem uciec z pola bitwy. Podczas pierwszej fazy każdej rundy walki, gracz może zdecydować się na wykonanie **testu ucieczki**.

Aby wykonać test ucieczki, należy rzucić kośćmi i dodać wartość Percepcji. Jeśli wynik jest niższy niż wartość Percepcji przeciwnika

Nierozstrzygnięte Wyzwania



Zwycięską kartę Wyzwania należy położyć na pierwszym wolnym polu.



Na planszy należy umieścić odpowiedni żeton nierozstrzygniętego Wyzwania.

to ucieczka się nie powiodła, a Bohater otrzymuje jedną ranę. Gracz może ponownie spróbować uciec lub przejść do walki dystansowej.

Jeśli wynik jest równy lub wyższy niż wartość Percepcji przeciwnika, to ucieczkę uważa się za udaną. Jeśli test ucieczki się powiódł, gracz musi:

- Przesunąć figurkę Bohatera o jedno pole w kierunku, z którego przybył.
- Jeśli gracz walczył z Wyzwaniem, musi usunąć wszystkie żetony Ran spoczywające na tej karcie, a samą kartę umieścić na wolnym polu nierozstrzygniętego Wyzwania.
- Wziąć odpowiedni żeton nierozstrzygniętego Wyzwania i położyć go na polu, na którym doszło do walki, z której Bohater zbiegł. Znacznik Przygody pozostaje na tym obszarze razem z żetonem niepokonanego Wyzwania.

Po dokonaniu powyższych czynności, tura gracza dobiega końca.

Uwaga: Jeśli wszystkie pola nierozstrzygniętych Wyzwań są zajęte, gracz odrzuca i wsuwa na spód odpowiedniej talii kartę, która spoczywała na takim polu najdłużej. Karta Wyzwania, przed którą gracz uciekł, zajmuje pole karty odrzuconej. Gracz przesuwając odpowiedni żeton nierozstrzygniętego Wyzwania ze starego pola na nowe.

Przykład: Varikasowi Martwemu udało się uciec przed Wyzwaniem. Najpierw, gracz prowadzący Variaksa cofa jego figurkę o jeden obszar. Następnie, usuwa wszystkie żetony Ran spoczywające na karcie Wyzwania, a samą kartę kładzie na pierwszym wolnym polu nierozstrzygniętego Wyzwania (w tym przypadku, na polu pierwszym). W końcu, na polu, z którego uciekł Varikas, kładzie odpowiedni żeton nierozstrzygniętego Wyzwania.

Faza 2: Walka dystansowa

Na początku fazy walki dystansowej, gracz musi wybrać czy będzie **atakował**, czy też się **bronil**.

Atak: Gracz rzuca kośćmi i dodaje wartość walki dystansowej. Jeśli wynik jest równy lub wyższy od wartości walki dystansowej przeciwnika, atak się powiódł. Przeciwnik otrzymuje tyle ran, ile wynosi wartość obrażeń dystansowych Bohatera. Jeśli wynik jest niższy od wartości walki dystansowej przeciwnika, Bohater otrzymuje tyle ran, ile wynosi wartość obrażeń dystansowych jego przeciwnika.

Obrona: Gracz rzuca kośćmi i dodaje wartość walki dystansowej. Jeśli wynik jest równy lub wyższy od wartości walki dystansowej przeciwnika, obrona się powiodła. Bohater gracza skutecznie broni się przed przeciwnikiem - nic się nie dzieje. Jeśli wynik jest niższy od wartości walki dystansowej przeciwnika, Bohater otrzymuje tyle ran ile wynosi wartość obrażeń dystansowych tego przeciwnika.

Faza walki dystansowej dobiega końca. Jeśli gracz nie pokonał swojego przeciwnika, a jego Bohater nie został ogłuszony, rozpoczyna się faza walki wręcz.

Faza 3: Walka wręcz

Jeśli gracz *nie atakował* podczas fazy walki dystansowej, może wybrać czy będzie **atakował**, czy też się **bronil**. Jeśli gracz *atakował* podczas fazy walki dystansowej, może się jedynie **bronil**.

Atak: Gracz rzuca kośćmi i dodaje wartość walki wręcz. Jeśli wynik jest równy lub wyższy od wartości walki wręcz przeciwnika, atak się powiódł. Przeciwnik otrzymuje tyle ran, ile wynosi wartość obrażeń wręcz Bohatera. Jeśli wynik jest niższy od wartości walki wręcz przeciwnika, Bohater otrzymuje tyle ran, ile wynosi wartość obrażeń wręcz jego przeciwnika.

Obrona: Gracz rzuca kośćmi i dodaje wartość walki wręcz. Jeśli wynik jest równy lub wyższy od wartości walki wręcz przeciwnika, obrona się powiodła. Bohater gracza skutecznie broni się przed przeciwnikiem - nic się nie dzieje. Jeśli wynik jest niższy od wartości walki wręcz przeciwnika, Bohater otrzymuje tyle ran ile wynosi wartość obrażeń wręcz tego przeciwnika.

Faza walki wręcz dobiega końca. Jeśli gracz nie pokonał swojego przeciwnika, a jego Bohater nie został ogłuszony, rozpoczyna się faza magii.

Faza 4: Walka magiczna

Jeśli gracz *nie atakował* podczas fazy walki dystansowej ani fazy walki wręcz, może wybrać czy będzie **atakował**, czy też się **bronil**. Jeśli gracz *atakował* podczas fazy walki dystansowej lub fazy walki wręcz, może się jedynie **bronil**.

Atak: Gracz rzuca kośćmi i dodaje wartość walki magicznej. Jeśli wynik jest równy lub wyższy od wartości walki magicznej przeciwnika, atak się powiódł. Przeciwnik otrzymuje tyle ran, ile wynosi wartość obrażeń magicznych Bohatera. Jeśli wynik jest niższy od wartości walki magicznej przeciwnika, Bohater otrzymuje tyle ran, ile wynosi wartość obrażeń magicznych jego przeciwnika.

Obrona: Gracz rzuca kośćmi i dodaje wartość walki magicznej. Jeśli wynik jest równy lub wyższy od wartości walki magicznej przeciwnika, obrona się powiodła. Bohater gracza skutecznie broni się przed przeciwnikiem - nic się nie dzieje. Jeśli wynik jest niższy od wartości walki magicznej przeciwnika, Bohater otrzymuje tyle ran ile wynosi wartość obrażeń magicznych tego przeciwnika.

Faza walki magicznej dobiega końca. Jeśli gracz nie pokonał swojego przeciwnika, a jego Bohater nie został ogłuszony, runda walki dobiega końca. Rozpoczyna się nowa runda walki (poczynając od fazy ucieczki).

Uwaga: Zdolności “Przed walka” i ich efekty są rozstrzygane jedynie przed pierwszą rundą walki.

Uwaga: Bohater może atakować tylko podczas **jednej fazy** każdej rundy walki. Podczas każdej fazy, w której Bohater nie atakuje, **jest zmuszony** się bronić.

Rzut walki

Rzut kośćmi podczas ataku lub obrony w każdej z faz (walki dystansowej, walki wręcz i walki magicznej) jest nazywany “rzutem walki”. Oprócz odpowiedniej cechy, wiele zdolności i efektów kart może zwiększać wynik rzutu walki gracza.

Pokonywanie Wyzwań

Gdy karta Wyzwania otrzyma liczbę ran *równą* lub *wyższą* od jej wartości Życia, zostaje natychmiast pokonana. Gdy Bohater pokona Wyzwanie, otrzymuje wyszczególnioną na karcie nagrodę. Czasem karta Wyzwania staje się Przedmiotem lub Sprzymierzeńcem, który przyłącza się do Bohatera. Te Przedmioty i ci Sprzymierzeńcy podlegają wszystkim zasadom i tekstom kart wpływającym na zwykłe karty

Przedmiotów i Sprzymierzeńców, z jednym ważnym wyjątkiem: Kart tych nie można sprzedać, ani odrzucić lub stracić w wyniku losowania lub ogłuszenia.

Gdy Bohater pokona Wyzwanie, otrzymuje również znacznik Przygody spoczywający na polu, na którym doszło do walki. Gracz powinien położyć znacznik przed sobą, tak aby widział jego wartość w **punktach Doświadczenia**. Podczas fazy Doświadczenia, gracz będzie mógł wymienić takie znaczniki na **żetony Doświadczenia** (zostało to dokładniej opisane we wcześniejszej części instrukcji).

Po otrzymaniu nagrody i zabranii znacznika Przygody, gracz odrzuca pokonaną kartę Wyzwania na spód talii odpowiedniego koloru.

Ogłuszenie

Jeśli Bohater gracza otrzyma liczbę ran równą lub wyższą od jego Życia, zostaje **ogłuszony**. Gdy to nastąpi, gracz musi:

- Odrzucić na wspólny stos wszystkie spoczywające na karcie jego Bohatera żetony Ran i Zmęczenia.
- Odrzucić do banku całe posiadane złoto.
- Odrzucić i wsunąć na spód talii Handlu najdroższego Sprzymierzeńca lub najdroższy Przedmiot, który posiada jego Bohater (jeśli Bohater posiada dwie lub więcej kart o jednakowej wartości, gracz może wybrać, którą odrzucić).
- Przesunąć figurkę swojego Bohatera na pole najbliższego miasta (jeśli dwa miasta są jednakowo blisko, gracz może wybrać, na które przesunąć swojego Bohatera).
- Podobnie jak w przypadku ucieczki, odrzucić wszystkie spoczywające na karcie Wyzwania żetony Ran, a samą kartę położyć na wolnym polu nierozstrzygniętego Wyzwania. Na polu, na którym doszło do walki, należy położyć odpowiedni żeton nierozstrzygniętego Wyzwania.

Po dokonaniu powyższych czynności, tura gracza dobiega końca.



Przykład Wyzwania

Podczas swojej tury, Varikas wchodzi na pole z żółtym znacznikiem Przygody. Jego gracz ciągnie wierzchnią, żółtą kartę, którą okazuje się być “Plemię Krwawej Matki”.

Przed walką

Karta Wyzwania wymaga od Varikasa Martwego testu umiejętności: “Test Pływania (14)”. Varikas nie posiada umiejętności Pływania, dlatego musi wykonać rzut bez jakiegokolwiek premii z umiejętności. Varikas rzuca kośćmi i otrzymuje wynik “6”. Po dodaniu do wyniku wartość Siły (👊) 4, ostateczny wynik wynosi 10. Wynik ten jest niższy niż wymagane 14, dlatego test kończy się porażką, a Varikas, zgodnie z tekstem karty Wyzwania, otrzymuje 1 ranę.



atak Varikasa się powodzi (Plemię Krwawej Matki otrzymuje 1 ranę).

Varikas nie posiada już kart ze zdolnościami “Przed walką”, dlatego gra przechodzi do pierwszej rundy walki.

Uwaga: Varikas nie będzie mógł już wykorzystać swojej zdolności, ponieważ zdolności “Przed walką” można użyć tylko przed pierwszą rundą walki.

Faza Ucieczki

Pierwszą fazą rundy walki jest faza ucieczki. Varikas mógłby teraz próbować uciec, ale jest pewien swojej wygranej i dlatego rezygnuje z tej opcji, kontynuując walkę.

Faza walki dystansowej

Varikas musi teraz zdecydować, czy podczas fazy walki dystansowej będzie się bronił, atakował Wyzwanie osobiście czy też atakował je swoim Sprzymierzeńcem, Akolitą Płomienia. Varikas jest słaby w walce dystansowej, dlatego decyduje się bronić (tylko Bohaterowie mogą się bronić). Jednak ponieważ Plemię Krwawej Matki nie może zadać ran podczas walki dystansowej (jego Obrażenia dystansowe są równe 0), Varikas w ogóle nie musi rzucać kośćmi - nawet gdyby nie udało mu się obrona i tak karta Wyzwania nie zadałaby mu żadnych ran.



Faza walki wręcz

Varikas Martwy decyduje się atakować podczas fazy walki wręcz. Rzuca “5”, dodaje swoją wartość walki wręcz i otrzymuje ostateczny wynik “9” - to za mało, aby dorównać liczbie docelowej (w tym przypadku wartości walki wręcz) Plemienia Krwawej Matki, która wynosi 11. Atak się nie powiódł, Varikas musi teraz otrzymać jedną ranę (ponieważ wartość obrażeń wręcz karty Wyzwania wynosi jeden).

Faza walki magicznej

Varikas Martwy atakował już w tej rundzie, dlatego może się jedynie bronić lub atakować Sprzymierzeńcem.



Varikas decyduje się atakować Sprzymierzeńcem. Rzuca “15”, dodaje wartość walki magicznej Sprzymierzeńca i otrzymuje ostateczny wynik “16”. Ponieważ jest to więcej niż wartość walki magicznej karty Wyzwania (która wynosi 14), atak Sprzymierzeńca się powodzi - Plemię Krwawej Matki otrzymuje kolejną ranę (gracz Varikasa kładzie drugi żeton Rany na karcie Wyzwania). Gdyby Sprzymierzeniec wyrzucił mniej niż 14, otrzymałby 2 rany i zostałby zabity (Akolita Płomienia posiada jedynie dwa punkty Życia, a Plemię Krwawej Matki posiada obrażenia magiczne równe 2).

Nowa runda

Runda walki dobiegła końca. Varikas nie został ogłuszony, a Wyzwanie nie zostało pokonane - poczynając od fazy ucieczki (działania “Przed walką” są już niedozwolone), rozpoczyna się nowa runda walki. Varikas i jego Sprzymierzeniec muszą zadać Wyzwaniu jeszcze jedną ranę, aby je pokonać i tym samym zabić.

Nagroda

W trakcie nowej rundy walki, Varikasowi udaje się pokonać Wyzwanie. Otrzymuje nagrodę wyszczególnioną na karcie Wyzwania - trzy sztuki złota i możliwość zachowania karty Wyzwania na przyszłość. Varikas otrzymuje też znacznik Przygody spoczywający na polu, na którym doszło do walki.



Teraz Varikas może wykonać własne zdolności “Przed walką”. Decyduje się użyć “Krasnoludzkiej Bomby”. Varikas aktywował już jeden Przedmiot podczas fazy “Przed walką”, ale w związku z tym, że Krasnoludzką Bombę należy odrzucić (a nie aktywować), może jej użyć.

Wykorzystując ten Przedmiot, Varikas wykonuje przeciwko Wyzwaniu rzut walki

dystansowej. Aby atak się powiódł, Varikas musi przekroczyć wartość Percepcji “👁️” karty Wyzwania, która wynosi 15 (podczas walki dystansowej, to wartość Percepcji jest odpowiednią cechą). Varikas rzuca kośćmi, otrzymując wynik “11”. Dodając jego wartość walki dystansowej “👁️”, Varikas uzyskuje ostateczny wynik 12. To mniej niż 15, dlatego Varikas pudłuje i odrzuca kartę Krasnoludzkiej Bomby.

Niezadowolony, Varikas decyduje się wykonać własną zdolność “Przed walką”. Gracz kładzie żeton Zmęczenia na karcie Bohatera (na której znajdują się teraz trzy żetony Zmęczenia), aby wykonać przeciwko Wyzwaniu magiczny atak. Varikas rzuca kośćmi, uzyskując wynik “14”. Dodając swoją wartość walki magicznej, uzyskuje ostateczny wynik “18”. “18” to więcej niż wartość walki magicznej Wyzwania (która wynosi 14), dlatego



Sprzymierzeńcy podczas walki

Sprzymierzeńcy, nie dość, że wspierają Bohatera swoimi specjalnymi zdolnościami, to są też nieocenieni w walce. Jeśli Bohater walczy sam, może wykonać tylko jeden atak (dystansowy, wręcz lub magiczny) podczas rundy (w pozostałych musi się bronić). Jeśli Bohater posiada Sprzymierzeńca, gracz może zdecydować, że zaatakuje on podczas fazy, w której nie czyni tego Bohater. W ten sposób, gracz mógłby atakować podczas wszystkich trzech faz (podczas jednej atakuje Bohaterem, podczas drugiej pierwszym Sprzymierzeńcem, podczas trzeciej drugim Sprzymierzeńcem).

Podczas ataku Sprzymierzeńca, do określenia efektu rzutu walki wykorzystuje się jego odpowiednią cechę (np. jeśli Sprzymierzeniec atakowałby podczas fazy walki magicznej, gracz dodawałby do rzutu wartość Magii Sprzymierzeńca). W przypadku udanego ataku, obrażenia ustala się w ten sam sposób (bierze się pod uwagę odpowiednią wartość obrażeń Sprzymierzeńca). Jeśli atak się nie powiedzie, to Sprzymierzeniec (nie Bohater) odniesie ranę i poniesie inne szkodliwe efekty Wyzwania. Gdy Sprzymierzeniec otrzyma liczbę ran równą lub wyższą od jego Życia, zostaje zabity. Gracz musi odrzucić jego kartę na spód talii Handlu.

Uwaga: Podczas walki Sprzymierzeńcy nigdy nie mogą się bronić - mogą to robić tylko Bohaterowie. W każdej fazie walki, gracz może wybrać czy atakować Bohaterem lub Sprzymierzeńcem, czy bronić się Bohaterem.

Walka pomiędzy Bohaterami

Walka pomiędzy Bohaterami przypomina walkę z Wyzwaniem, z poniższymi wyjątkami:

- Gracz, którego Bohater został zaatakowany (obrońca), pierwszy wykorzystuje wszystkie swoje zdolności "Przed walką" (wykorzystanie tych zdolności zostało opisane wcześniej).
- Gdy obrońca wykorzysta już swoje zdolności "Przed walką", swoje zdolności "Przed walką" może wykorzystać atakujący (napastnik).
- Obrońca nie może próbować ucieczki podczas fazy ucieczki - może to robić jedynie napastnik.
- Podczas każdej fazy walki, obrońca rzuca jako pierwszy. Do wyniku rzutu dodaje odpowiednią cechę, może również dodać premie wynikające z aktywowania bądź odrzucenia kart. Ostateczny wynik to dla napastnika liczba docelowa, której musi dorównać lub ją przekroczyć w celu zadania ran. Obaj gracze są nadal ograniczeni do jednej aktywacji karty na rundę walki.
- Jeśli obaj Bohaterowie zostaną ogłuszeni w tym samym momencie, za zwycięzcę uważa się obrońcę.

Po zakończeniu rundy walki, gracze zamieniają się rolami (obrońca staje się napastnikiem, a napastnik obrońcą).

Jeśli bohater zostanie pokonany lub napastnik ucieknie, walka kończy się, a tura obecnego gracza dobiega końca. Jeśli jeden Bohater zostanie pokonany, drugi zostaje zwycięzcą. Zwycięzca może zabrać pokonanemu jeden Przedmiot, Sprzymierzeńca, całe złoto lub jedną kartę Przygody. Jeśli zwycięzca zabierze kartę Sprzymierzeńca, Sprzymierzeniec zachowuje spoczywające na jego karcie żetony Ran i Zmęczenia. Przegrany postępuje według zasad "Ogłuszenia", opisanych wcześniej. Żaden z Bohaterów nie otrzymuje doświadczenia za tę walkę.

Uwaga: Jeśli gracz zakończy ruch na polu, na którym znajduje się zarówno znacznik Przygody, jak i jeden lub więcej Bohaterów, musi zdecydować czy podejmie się przygody czy nawiąże kontakt z jednym z Bohaterów. Dokonanie obu czynności naraz jest zakazane. Gracz nie może też atakować dwóch Bohaterów podczas tej samej tury.

Przygotowanie Szlaku Zagłady



Testy umiejętności

W trakcie gry, wiele kart zmusi gracza do wykonywania testów umiejętności swojego Bohatera. Gdy karta Przygody będzie wymagać od gracza testu umiejętności, zostanie to opisane w jednym z poniższych schematów:

Schemat A: Test ♠ Dyplomacja (15)

Ten schemat nakazuje graczowi rzucić kośćmi, zsumować ich wyniki, dodać wartość Magii i premię z umiejętności Dyplomacji. Jeśli ostateczny wynik jest równy lub wyższy od 15, test się powiodł. Jeśli wynik jest niższy od 15, test zakończył się porażką.

Schemat B: Test ♠ (15)

Ten schemat nie wymaga żadnej umiejętności. Gracz po prostu rzuca kośćmi, sumuje ich wyniki i dodaje wartość Magii. Jeśli ostateczny wynik jest równy lub wyższy od 15, test się powiodł. Jeśli wynik jest niższy od 15, test zakończył się porażką.

Uwaga: Sprzymierzeńcy nie posiadają umiejętności i dlatego nie mogą dokonywać testów umiejętności, chyba że szczególna karta stanowi inaczej.

Zasady opcjonalne

RUNEBOUND jest grą bardzo elastyczną i niemal każdy gracz ma swoje ulubione warianty zasad. Oto kilka naszych ulubionych zasad opcjonalnych:

Wariant: Szlak Zagłady (Zalecany)

Stosy kart Handlu znajdujące się na brzegu planszy pełnią również drugą funkcję: Szlaku Zagłady. Podczas gry, gracze będą wykladać tu karty symbolizujące rosnący z czasem poziom niebezpieczeństwa świata. Gdy na Szlaku Zagłady znajdzie się pewna, określona liczba kart, na Szlaku należy położyć żeton Zagłady (wykladanie żetonów Zagłady zostało opisane poniżej). Gdy na Szlaku znajdzie się ósmy żeton Zagłady, normalna gra dobiega końca, a zaczyna się Ostateczne Starcie.

Przygotowanie Szlaku Zagłady

Na początku gry należy wziąć wierzchnią kartę z zielonej talii Przygody. Bez jej rozstrzygania czy nawet oglądania, należy ją wyłożyć, koszulką do góry, obok planszy przy stosie kart Handlu Vynelvale.

Dodawanie kart do Szlaku Zagłady

Podczas gry, za każdym razem, gdy karta Przygody ulega odrzuceniu (np. gdy Wyzwanie zostanie pokonane), karta ta zostaje wyłożona, koszulką do góry, na pierwszej, wolnej pozycji Szlaku

Zagłady. Jako że pozycja Vynelvale jest już zajęta, pierwsza odrzucona karta zostanie wyłożona "powyżej", na pozycję Riverwatch, druga na pozycję Dawnsmoor itd.

Należy pamiętać, że karty Przygód ulegają odrzuceniu z różnych powodów: po rozstrzygnięciu Spotkań, jeśli nowa karta Wydarzenia nie może być zagrana, jeśli gracz zagrywa kartę Przygody, którą miał w posiadaniu itd.

Dodawanie żetonów Zagłady

Gdy na Szlaku Zagłady znajdzie się odpowiednia liczba kart, należy wyłożyć żeton Zagłady. Liczba kart wymagana do wyłożenia żetonu Zagłady zależy od liczby graczy:

Liczba graczy	Liczba kart wymaganych do wyłożenia żetonu Zagłady
1	2
2	4
3	6
4-6	8

Wykladanie żetonów Zagłady następuje zgodnie z poniższymi zasadami:

1. Należy wziąć ostatnią kartę przygody, która znalazła się na Szlaku Zagłady (tzn. czwartą kartę w grze dwuosobowej, szóstą w trzynosobowej itd.) i położyć ją na pierwszej pozycji tego szlaku (obok Vynelvale).
2. Należy usunąć pozostałe karty Przygód znajdujące się na Szlaku - Te karty tworzą stosy kart odrzuconych odpowiednich kolorów (zielone karty Przygody tworzą zielony stos itd.).
Uwaga: W przeciwieństwie do normalnej gry, karty nie wracają na spód odpowiednich talii.
3. Na pierwszym, wolnym herbie miasta należy położyć żeton Zagłady. Tak więc, pierwszy żeton znajdzie się na herbie Vynelvale, drugi na herbie Riverwatch, trzeci na Dawnsmoor itd.

Gdy żeton Zagłady znajdzie się na ostatniej pozycji Szlaku Zagłady (na herbie Frostgate), normalna gra dobiega końca, a rozpoczyna się Ostateczne Starcie.

Wykladanie żetonów Zagłady



Oto przykład wyłożenia pierwszego żetonu Zagłady podczas trzynosobowej gry. Ponieważ to pierwszy żeton Zagłady w grze, należy go położyć na pozycji pierwszej (Vynelvale). Ponieważ w grze uczestniczy trzech graczy, żeton zostaje wyłożony po ułożeniu na Szlaku Zagłady szóstej karty.

Przykład walki dwóch Bohaterów

Sytuacja: Obaj Bohaterowie (Mordrog i Szalony Carthos) nie zdobyli jeszcze żadnych żetonów Doświadczenia. Mordrog zdołał wynająć Gorejącego Kapłana, a ostatnie ciężko zarobione sztuki złota przeznaczył na Krasnoludzką Bombę. Szalony Carthos, z księciem Gardunem u boku, uzbroił się w westeriańską tarczę skorupową i Czarny Sztylet. Ponadto, udało mu się właśnie wykonać zadanie, które przyniosło mu niezły dochód - 8 sztuk złota.

Żaden z walczących nie otrzymał jeszcze ran lub punktów zmęczenia.

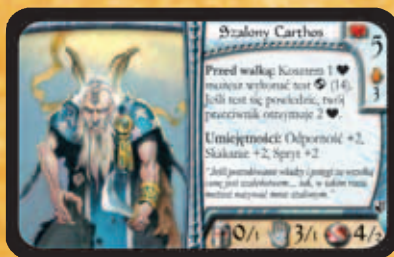


Atak: Mordrog jest oddalony od Szalonego Carthosa o jeden obszar, więc zamiast rzucać kośćmi ruchu, decyduje się na 'automatyczny ruch o jedno pole' i wkracza na obszar Szalonego Carthosa. Oznajmia swoje zamiary: "Mordrog miażdżyć!" Szalony Carthos odplaca mu pięknym za nadobne, zapowiadając, że jeszcze tej nocy będzie pił wino z czarnej orki.

Podczas pierwszej rundy walki, obrońca staje się w praktyce "Wyzwaniem". Może korzystać z Przedmiotów, ale nie ze Sprzymierzeńców. W oparciu o cechy Szalonego Carthosa należy ustalić liczbę docelową, której rzut Mordroga musi dorównać lub ją przekroczyć. Liczbę docelową ustala się

poprzez rzut 2k10, do którego dodaje się odpowiednią wartość cechy walki obrońcy. Napastnik występuje w roli zwykłego "Bohatera", postępując tak, jakby walczył z Wyzwaniem. Po zakończeniu rundy, Bohater (napastnik) i Wyzwanie (obrońca) zamieniają się rolami.

Pierwszy swoje zdolności "Przed walką" może wykorzystać Szalony Carthos, "Wyzwanie". Decyduje się na własną zdolność - otrzymuje 1 ranę, aby wykonać test Ducha (14). Na kościach wypada 13, Carthos dodaje +4 za swoją cechę Ducha. Ostateczny wynik to 17. Sukces! Mordrog otrzymuje 2 rany.



Teraz kolej na "Bohatera", Mordroga. Ork decyduje się wykonać Krasnoludzką Bombę. Odrzuca jej kartę i wykonuje atak dystansowy. Zanim to jednak nastąpi, musimy ustalić, jaka jest wartość walki strzeleckiej Szalonego Carthosa jako obrońcy. Szalony Carthos rzuca 2k10 - wypada 11. Carthos nie otrzymuje żadnej premii do wartości walki strzeleckiej, dlatego liczba docelowa to nadal 11. Mordrog musi wyrzucić 11 lub więcej, aby Krasnoludzka Bomba dosięgła celu. Na kościach wypada 14, ork dodaje premię +1 (jego wartość walki strzeleckiej), aby uzyskać ostateczny wynik - 15. Sukces! Szalony Carthos otrzymuje 3 rany. Mag wykorzystuje westeriańską tarczę skorupową, aby zmniejszyć ilość otrzymanych ran do 1. Do tej pory, obaj z walczących otrzymali po 2 rany.

Pierwsza runda walki: Teraz rozpoczyna się właściwa walka. Jako obrońca, Szalony Carthos nie może próbować ucieczki, chociaż miałby na to wielką ochotę. Mordrog mógłby uciekać, ale jest w końcu szalejącym maniakiem zabójcą, który pragnie złota Carthosa, więc nawet mu to przez myśl nie przejdzie. Gracze przechodzą do fazy walki dystansowej.

Na samym początku, Mordrog musi zdecydować, czy będzie atakował czy też się bronił. Postanawia się bronić i zachować atak na fazę walki wręcz. Jako "Wyzwanie", Szalony Carthos ma zawsze szansę na zadanie obrażeń, dlatego nie musi decydować co będzie robił. Tak jak w przypadku etapu "Przed walką", Szalony Carthos, jako obrońca, musi ustalić liczbę docelową, której Mordrog będzie musiał dorównać lub ją przekroczyć. Gracz Carthosa może skorzystać z Przedmiotów, aby podnieść wartość liczby docelowej, ale może to zrobić jedynie do czasu, kiedy Mordrog wykona swój rzut walki (innymi słowy,

nie może aktywować Przedmiotu, po odczytaniu wyniku rzutu).

Szalony Carthos rzuca 2k10, otrzymując 11, średni wynik. Jego wartość walki dystansowej wynosi 0, dlatego ostateczna liczba docelowa to nadal 11. Mordrog rzuca - na kościach wypada 5. Razem z premią +1 z wartości jego walki dystansowej, ostateczny wynik to 6. Rzut się nie udał, Mordrog otrzymuje liczbę obrażeń równą wartości obrażeń dystansowych Szalonego Carthosa, czyli 1. Mordrog otrzymał do tej pory 3 rany.

Przychodzi czas na fazę walki wręcz. Mordrog, ku niczyjemu zdziwieniu, będzie atakował. Szalony Carthos rzuca - wypada 9. Licząc na kiepski rzut Mordroga, postanawia użyć Czarnej Sztyletu i zwiększa liczbę docelową do 11. Następnie dodaje +3 za swoją wartość walki wręcz, aby uzyskać ostateczny wynik 14. Mordrog rzuca, uzyskując 17! Bez problemu trafia Carthosa, zadając mu 2 rany. Obecnie Szalony Carthos ma już 4 rany - jeszcze 1 i zostanie ogłuszony.

Ostatnią fazą tej rundy jest faza walki magicznej, z którą Szalony Carthos wiąże wielkie nadzieje. Wie, że jest zdecydowanie silniejszy w Magii. Mordrog decyduje, że w tej fazie będzie walczył jego Sprzymierzeniec - Gorejący Kapłan. Szalony Carthos rzuca, uzyskując 17. Do wyniku dodaje wartość walki magicznej, +4, aby otrzymać ostateczny wynik - 21. Mordrog rzuca. Na kościach wypada 12. Razem z premią Gorejącego Kapłana, ostateczny wynik wynosi 14. Kompletna porażka! Gorejący Kapłan otrzymuje 2 rany, została mu już tylko 1.

Na tym kończy się pierwsza runda.

Druga runda walki: Teraz uczestnicy walki zamieniają się rolami. Mordrog staje się "Wyzwaniem", a Szalony Carthos "Bohaterem". Pierwszą fazą jest faza ucieczki. Carthos rozważa przez chwilę swoje możliwości, ale decyduje się walczyć - Mordrog nie dałby za wygraną i rzucił się w pogoń. Rozpoczyna się faza walki strzeleckiej.

Szalony Carthos decyduje się bronić. Jeśli rzut mu się nie powiedzie, zostanie ogłuszony. Mordrog rzuca kośćmi, na których wypada 5. Dodaje premię +1 z cechy Percepcji. Liczba docelowa wynosi 6. Szalony Carthos wykonuje rzut, mając nadzieję, że nie wyrzuci jakiejś pechowej liczby. Wypada 12 - Szalonemu Carthosowi udało się obronić!

Rozpoczyna się faza walki wręcz. Szalony Carthos decyduje, że w tej fazie zaatakuje jego Sprzymierzeniec, Księże Gardun. Mordrog rzuca - wypada 19. Razem z jego premią +5, liczba docelowa wynosi 24. Gracz rzuca za Księcia Garduna - wypada 8. Wraz z jego wartością walki wręcz, +3, otrzymuje marne 11. Księżę Gardun otrzymuje 2 rany.

Wreszcie nadchodzi faza walki magicznej. Szalony Carthos atakuje. Mordrog rzuca - szczęśliwie dla niego, wypada 19. Razem z jego wartością walki magicznej, +1, uzyskuje wynik 20. Oby Szalony Carthos miał wysoki rzut! Niestety, kości zgodały mu inny los - wypada 4. Wraz z jego wartością walki magicznej, +4, Szalony Carthos uzyskuje 8 i przegrywa walkę magiczną. Otrzymuje 1 ranę. To już piątą otrzymana rana - Szalony Carthos zostaje ogłuszony!

Rozstrzygnięcie: Mordrog ryczy triumfalnie, zabierając przegranemu 8 sztuk złota (mógł też zabrać Czarny Sztylet, przeciągnąć na swoją stronę Księcia Garduna lub zabrać jedną z zachowanych przez Szalonego Carthosa kart Przygód). Szalony Carthos odrzuca swoją najdroższą kartę Przedmiotu/Sprzymierzeńca, Księcia Garduna, a sam trafia do najbliższego miasta.

Ostateczne Starcie

Margath i jego Władcy Smoków powstali. Zamierzają zgnieść wszystkich, którzy im się przeciwstawiają - zaczynając od Bohaterów! Czas przygód dobiegł końca. Wszystko sprowadza się teraz do ostatecznej konfrontacji między dobrem, a złem.

Aby przygotować Ostateczne Starcie, należy wziąć czerwoną talię Przygód, a następnie:

1. Usunąć z niej wszystkie karty Wydarzeń i Spotkań.
2. Jeśli na polach nierozstrzygniętych Wyzwań znajdują się jakieś czerwone Wyzwania, należy je stamtąd usunąć i ponownie wtasować do czerwonej talii. Gracze zachowują wszystkie czerwone Wyzwania, które dotychczas pokonali.
3. Potasować czerwoną talię.
4. Ustalić Poziom Doświadczenia każdego z Bohaterów (Poziom Bohatera wynosi jeden plus liczba posiadanych żetonów Doświadczenia).

Bohater z najwyższym Poziomem Doświadczenia jako pierwszy weźmie udział w bitwie Ostatecznego Starcia (patrz poniżej), po nim przyjdzie kolej dla drugiego najpotężniejszego Bohatera, później trzeciego i tak dalej, aż nie zostanie wyłoniony zwycięzca. Jeśli dwóch graczy posiada ten sam, najwyższy Poziom, pierwszeństwo zdobywa gracz z większą ilością złota. Jeśli obaj gracze mają tyle samo złota, kolejność ustala się w drodze losowania.

Bitwa Ostatecznego Starcia

Gdy gracz podejmuje się bitwy Ostatecznego Starcia, musi wylosować wierzchnią kartę Wyzwania z czerwonej talii Przygód. Następnie rozstrzyga ją tak jak zwykle Wyzwanie, z jednym ważnym wyjątkiem: **gracz nie może z tej walki uciec!** (faza ucieczki jest pomijana).

Uwaga: Podczas Ostatecznego Starcia nie rozgrywa się faz Regeneracji i Ruchu. Wszystkie zdolności, których można użyć “przed” lub “po” ruchu nie mogą zostać użyte (ponieważ żaden ruch nie ma już miejsca).

Dalszy tok postępowania zależy od tego, czy gracz pokonał Wyzwanie czy też nie:

- Jeśli gracz *pokonał* Wyzwanie, a to Wyzwanie to Wielki Władca Margath, to ten gracz zostaje zwycięzcą.
- Jeśli gracz *pokonał* Wyzwanie, a to Wyzwanie to nie Wielki Władca Margath, gracz zabiera tę kartę Wyzwania. Jeśli ma już trzy czerwone karty Wyzwań (czyli trzy Smocze Runy), to ten gracz zostaje zwycięzcą. Jeśli nie ma jeszcze trzech kart, losuje kolejną kartę czerwonego Wyzwania. Gracz musi losować i rozstrzygać karty Wyzwań dopóty, dopóki nie wygra gry (poprzez zabicie Wielkiego Władcy Margatha lub zdobycie trzech Smoczyc Runów) lub nie zostanie wyeliminowany z Ostatecznego Starcia.
- Jeśli gracz *przegra* walkę z Wyzwaniem, zostaje wyeliminowany z Ostatecznego Starcia, a karta Wyzwania zostaje ponownie wtasowana do czerwonej talii. **Gracz nie traci złota za bycie ogłuszonym.**

Gdy gracz zostanie wyeliminowany z Ostatecznego Starcia, przychodzi kolej następnego najpotężniejszego Bohatera. W ten sposób gra jest przekazywana od najpotężniejszego do najsłabszego Bohatera dopóty, dopóki któryś z Bohaterów nie wygra gry lub wszyscy nie zostaną wyeliminowani.

Jeśli wszyscy Bohaterowie zostaną wyeliminowani, wygrywa ten gracz, który w swoim posiadaniu ma największą liczbę czerwonych kart Wyzwań (Smoczyc Runów). Jeśli dwóch lub więcej graczy posiada taką samą liczbę czerwonych kart Wyzwań, wygrywa ten z nich, który posiada Bohatera o najwyższym poziomie. Jeśli i w tym przypadku dojdzie do remisu, zwycięża gracz, który posiada najwięcej złota.

Wariant: Zagrożenia podróży (Zalecany)

Te dodatkowe zasady wprowadzają losowe zagrożenia, które staną na drodze Bohaterów podczas ich podróży.

Rzut zagrożenia

Jeśli gracz zakończy ruch na polu pozbawionym miasta, na którym nie spoczywa też znacznik Przygody, żeton nierozstrzygniętego Wyzwania ani inny Bohater, musi sprawdzić czy podczas podróży nie natknął się na jakieś zagrożenie. Gracz rzuca dwiema kośćmi ruchu.

Jeśli chociaż na jednej z nich znajduje się symbol terenu, na którym obecnie przebywa Bohater, nic się nie dzieje. Jeśli na żadnej z kości nie ma takiego symbolu, Bohater natrafia na jakieś zagrożenie. Teraz gracz musi ustalić, jakiego koloru jest to zagrożenie (patrz poniżej).

Przykład: Marek zakończył ruch na pustym obszarze lasu, dlatego rzuca 2 kośćmi ruchu. Na kościach nie wypada ani jeden symbol “lasu”, co oznacza, że podczas podróży, jego Bohater natrafił na jakieś zagrożenie. Gdyby na kościach widniał choć jeden symbol “lasu”, nic by się nie stało, a faza Ruchu dobiegłaby końca.

Wskazówka: Warto zauważyć, że zagrożenia podróży zdarzają się o wiele częściej na obszarach gór, lasów i bagien niż na równinach, drogach czy rzekach (Jest to spowodowane nierównomiernym umieszczeniem symboli na kościach ruchu).

Kolejność: Rzut zagrożenia zawsze wykonuje się na końcu fazy Ruchu. Jeśli gracz chciałby zagrać jakieś karty lub wykorzystać zdolność “po ruchu”, musi to zrobić przed rzutem zagrożenia.

Określenie koloru zagrożenia

Jeśli gracze korzystają z zasad Szlaku Zagłady

Gdy gracz natrafi na zagrożenie podróży, musi ponownie rzucić dwiema kośćmi ruchu. Tym razem, należy policzyć liczbę symboli (nie ma znaczenia jakiego terenu to symbole; liczy się tylko ich liczba). Wynik jest numerem zagrożenia gracza.

Następnie, licząc od najniższej pozycji Szlaku Zagłady (pozycja Vynelvale), gracz odlicza swój numer zagrożenia. Kolor karty znajdującej się na tej pozycji to kolor zagrożenia podróży. Dla przykładu, gdyby numer zagrożenia wynosił 4, gracz sprawdzałby kartę znajdującą się na czwartej pozycji Szlaku Zagłady (pozycję Tamalir).

Na przykład: Marek ponownie rzuca dwiema kośćmi. Razem, na obu kościach widnieje sześć symboli. Marek sprawdza szóstą (licząc “od dołu”) kartę znajdującą się na Szlaku Zagłady (tę spoczywającą obok stosu kart Handlu Nerekhal). Marek zapamiętuje, że znajdująca się tam karta pochodzi z żółtej talii Przygód.

Jeśli numer zagrożenia jest wyższy od liczby kart znajdujących się na Szlaku Zagłady, gracz musi kontynuować liczenie od pierwszej karty. Dla przykładu, jeśli numer zagrożenia wynosi 5, a na Szlaku Zagłady znajdują się tylko trzy karty, gracz będzie szukał koloru zagrożenia podróży na pozycji drugiej.

Jeśli gracze nie korzystają z zasad Szlaku Zagłady

Należy rzucić kośćmi dziesięciościennymi:

Wynik rzutu

2–6
7–15
16–20

Kolor Wyzwania

zielony
żółty
niebieski

Rozstrzygnięcie zagrożeń

Gdy gracz ustali już kolor zagrożenia, musi wylosować kartę odpowiedniego koloru. Gracz odkrywa tę kartę przed innymi graczami, a następnie przechodzi do jej rozstrzygnięcia zgodnie z normalnymi zasadami, z poniższymi wyjątkami:

- **Tylko jedna karta:** Jeśli gracz wylosuje Spotkanie lub Wydarzenie, po jego rozpatrzeniu, kończy turę. Gracz nie ciągnie kolejnej karty.
- **Brak fazy “Przed walką”:** Gracz nie rozstrzyga tekstu karty Przygody zaznaczonego jako “Przed walką”, nie może też wykorzystać zdolności “Przed walką” swojego Bohatera, jego Sprzymierzeńców, Przedmiotów lub innych kart.
- **Brak możliwości ucieczki:** Podczas każdej rundy walki, należy pominąć fazę ucieczki.
- **Brak nagrody:** Jeśli gracz pokona przygodę, nie dostaje za nią wyszczególnionej na karcie nagrody.
- **Doświadczenie:** Gracz otrzymuje punkty Doświadczenia za pokonanie Wyzwania. Zamiast zabrać znacznik Przygody z planszy, gracz bierze go ze wspólnego stosu (jeśli trzeba, rozmieniając znaczniki). Jeśli we wspólnym stosie nie ma już znaczników odpowiedniego koloru, gracz pobiera znaczniki innych kolorów o odpowiedniej wartości (dla przykładu, trzy zielone znaczniki przygody zamiast jednego niebieskiego). Jeśli nadal brakuje znaczników, gracz nie otrzymuje żadnych punktów Doświadczenia za pokonanie tego Wyzwania.
- **Porażka:** Jeśli gracz przegrał walkę z Wyzwaniem, to Wyzwanie, zależnie do wariantu gry, ulega odrzuceniu lub ułożeniu na Szlaku Zagłady. Karta ta **nie** staje się nierozstrzygniętym Wyzwaniem. Jeśli Bohater gracza został ogłuszony, należy zastosować odpowiednie reguły “Ogłuszenia”, umieszczone wcześniej.

Wariant: Osłabione Ogłuszanie

Rozgrywka wykorzystuje zwykle zasady Ogłuszania, ale gracze nie odrzucają Przedmiotów ani Sprzymierzeńców.

Wariant: Limit Przedmiotów

Zamiast ograniczenia do dwóch sztuk **broni** i jednego **pancerza**, gracz jest ograniczony do posiadania tylko jednego Przedmiotu każdego rodzaju i typu.

Na przykład: Varikas Martwy posiada Buzdygan Piorunów. Ten Przedmiot to Broń (rodzaj) Obuchowa (typ). Varikas mógłby dokupić Białe Ostrze (Broń: Miecz), ale nie Młot Smoczy Ząb, ponieważ to też broń obuchowa.

Wariant: Limit Sprzymierzeńców

Zamiast ograniczenia do dwóch Sprzymierzeńców, Bohaterowie mogą mieć ich dowolną ilość. Jednakże, na początku każdej, własnej fazy Handlu, gracz musi zapłacić po jednej sztuce złota **za każdego** posiadanego Sprzymierzeńcę. Gracz musi natychmiast odrzucić wszystkich Sprzymierzeńców, za których nie jest w stanie zapłacić.

Wariant: Krótsza gra

Jeśli gra w R^{UNEBOUND} wydaje się za długa, podczas zakupu żetonów Doświadczenia należy skorzystać z poniższej tabeli:

Liczba graczy	Liczba punktów Doświadczenia za 1 żeton Doświadczenia
1–2	4
3–4	3
5–6	2

Wariant: Dłuższa gra

Jeśli gra w R^{UNEBOUND} wydaje się za krótka, podczas zakupu żetonów Doświadczenia należy skorzystać z poniższej tabeli:

Liczba graczy	Liczba punktów Doświadczenia za 1 żeton Doświadczenia
1–2	6
3–4	5
5–6	4

Opracowanie

Pomysł: Martin Wallace i Darrell Hardy

Opracowanie: Darrell Hardy i Kevin Wilson

Opracowanie Advanced Runebound: Christian T. Petersen, John Goodenough, i Darrell Hardy

Opracowanie drugiej edycji: Alfredo Lorente

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

Opracowanie graficzne: Scott Nicely

Okladka: Jesper Ejsing

Grafika planszy: Kurt Miller

Grafika kart: Hian Rodriguez, Andy Brase, Kieran Yanner, Lou Frank, John Goodenough, John Moriarty, Ben Prenevost, Kevin Senft, i Jesper Ejsing

Kierownik opracowania: Greg Benage

Wydawca: Christian T. Petersen

Specjalne podziękowania: Eric Lang

Testy pierwsze edycji: Donna Brandt, John Goodenough, Brian Gaylord, Wade Trupke, Emily Vernon, i pracownicy FFG.

Testy drugiej edycji: David Gutierrez, Maria Enderton, Patrick Leder, Dominic Ackerman, John Goodenough, Chris Maier, i pracownicy FFG.

R^{UNEBOUND} is a trademark of Fantasy Flight Publishing, Inc. Copyright ©2004, 2005 Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission from the publisher.

Dodatkowe informacje, materiały I pomoc
można znaleźć na stronie:

www.galakta.pl

www.fantasyflightgames.com

Terminy, definicje i uwagi

Anulowanie: Wiele kart “anuluje” otrzymanie ran. Ma to miejsce natychmiast, rana w ogóle nie zostaje zadana. Nie można anulować rany już po jej zadaniu (np. później podczas tej samej tury lub podczas następnej tury).

“Koszt” ♥ / ♠: Zwrot “koszt 1 ♥” lub “koszt 1 ♠” oznacza, że aby wykorzystać specjalną zdolność danej karty gracz musi dodać swojemu bohaterowi (o ile karta wyraźnie nie wskazuje innej osoby) 1 ranę lub 1 punkt zmęczenia.

Gdy to określenie pojawia się na karcie sprzymierzeńca należy dodać odpowiednią ilość ran lub punktów zmęczenia temu sprzymierzeńcowi (o ile karta wyraźnie nie wskazuje innej osoby), którego dotyczy ta karta.

Kości: Każdy tekst, który wspomina o “kościach” ma na myśli dwie 10-ścienne kości, chyba, że wyraźnie napisano iż chodzi o “kości ruchu”.

Rzut ataku: Tym terminem określa się rzut walki podczas ataku (nie obrony).

Rzut walki: Tym terminem określa się każdy rzut walki, zarówno atak, jak i obronę.

Sukces/Porażka: Jeśli tekst karty nie precyzuje co dzieje się w przypadku sukcesu lub porażki danego testu, zakłada się, że nic się nie dzieje. Należy odrzucić tę kartę i kontynuować grę.

Ty: Gdy karta odnosi się do “Ciebie”, ma na myśli twojego Bohatera. Na przykład, jeśli tekst karty mówi “musisz wykonać test umiejętności”, oznacza to, że to twój Bohater musi wykonać ten test. Rzadko, “Ty” może się też odnosić do gracza, ale wtedy będzie to zawsze dokładnie wskazane na karcie.

Twój przeciwnik: Gdy karta odnosi się do “twojego przeciwnika”, ma na myśli kogokolwiek z kim aktualnie prowadzisz walkę. Zazwyczaj będzie to Wyzwanie, ale mógłby to być również dobrze inny Bohater lub przeciwnik stworzony przez kartę Spotkania lub Wydarzenia.