



## Willkommen zu Advanced Runebound

### 1. Einleitung

Nachdem du R<sup>U</sup>N<sup>E</sup>B<sup>O</sup>U<sup>N</sup>D einige Male gespielt hast, möchtest du sicher deinem Lieblings-Fantasy-Abenteuer-Spiel gern einige Steigerungen hinzufügen. **ADVANCED R<sup>U</sup>N<sup>E</sup>B<sup>O</sup>U<sup>N</sup>D** (Fortgeschrittenes Runebound) bietet diese Steigerungen – ohne Hinzunahme weiterer Spielbestandteile – und lässt dich **R<sup>U</sup>N<sup>E</sup>B<sup>O</sup>U<sup>N</sup>D** mit völlig neuen Erfahrungen erleben.

**ADVANCED R<sup>U</sup>N<sup>E</sup>B<sup>O</sup>U<sup>N</sup>D (AR)** enthält neue Optionen, die dein Spiel um Gefahren und neue Herausforderungen bereichern.

#### 1.1 Was ist neu?

**AR** enthält mehrere neue Regeln, die die Spielweise verändern:

- **Die Schicksalsanzeige:** Da die Welt immer finsterner wird, läuft den Helden die Zeit davon. Die Schicksalsanzeige ist ein automatischer "Spiel-Timer", der gegen das Spielende zählt.
- **Das Endspiel:** Hat die Schicksalsanzeige das Ende erreicht, müssen sich die Spieler den tödlichsten Herausforderungen im Spiel stellen – gleichgültig, ob sie gewappnet sind oder nicht!
- **Gefahren auf der Reise:** Nun sind sogar die Felder ohne Abenteuer gefährlich!
- **Unterschiedliche Anzahl an Bewegungs-Würfeln im allerersten Zug:** Es ist nicht mehr von Vorteil, als erster an der Reihe zu sein.

#### 1.2 Was hat sich geändert?

**AR** enthält neben den neuen Regeln mehrere Regelvarianten, die das Spiel für den fortgeschrittenen Spieler durch modifizierte Basisregeln (Wunden, Erschöpfungen, Schlagen eines Helden u.a.) mehr herausfordernd gestalten.

### 2. Die Schicksalsanzeige

In **AR** dienen die Stadtwappen links neben den Marktstapeln einem weiteren Zweck; sie bilden jetzt zusammen mit ausgelegten Abenteuerkarten die Schicksalsanzeige. Im Spielverlauf werden neben dem Spielbrettrand (entlang der Marktstapel) ständig neue Abenteuerkarten ausgelegt. Immer, nachdem eine gewisse Anzahl an Abenteuerkarten in der Schicksalsanzeige ausgelegt wurde, kommt ein Schicksals-Counter auf die Schicksalsanzeige (siehe weiter unten). Deren steigende Anzahl soll bedeuten, dass die Welt im Laufe der Zeit immer gefährvoller wird. Sobald dann acht Schicksals-Counter ausliegen, endet das normale Spiel und es beginnt das Endspiel.

#### 2.1 Vorbereitung der Schicksalsanzeige

Nimm zu Spielbeginn die oberste Karte des grünen Abenteuerdecks und lege sie, ohne sie anzuschauen oder aufzudecken, verdeckt neben das Spielbrett in die Nähe des Tamalir-Marktfeldes (siehe die Abbildung auf Seite 1 der OR).

#### 2.2 Auslegen von Karten in die Schicksalsanzeige

Wird während des Spiels eine Abenteuerkarte abgelegt (beispielsweise eine besiegte Herausforderung), wird sie nicht aus dem Spiel entfernt. Stattdessen wird sie verdeckt auf den nächsten freien Platz in der Schicksalsanzeige gelegt. Und da schon eine Karte auf dem Platz neben dem Tamalir-Marktfeld liegt, kommt die erste abgelegte Abenteuerkarte oberhalb dieser Stelle neben das Riverwatch-Marktfeld, die zweite neben das Dawnsmoor-Marktfeld usw.. Bedenke, dass Abenteuerkarten nicht nur dann abgelegt werden, wenn Herausforderungen besiegt wurden, sondern auch zu anderen Gelegenheiten, wie zum Beispiel nach der Abarbeitung von Begegnungen oder wenn Ereignisse gezogen wurden, die nicht gespielt werden konnten, oder nach Benutzung einer Karte, die ein Spieler auf der Hand hatte.

### 2.3 Hinzufügen eines Schicksals-Counters

Immer, nachdem eine bestimmte Anzahl an Karten (die durch die Anzahl der Spieler vorgegeben ist) in die Schicksalsanzeige gelegt wurde, kommt ein Schicksals-Counter zur Schicksalsanzeige hinzu.

Spielerzahl	Kartenanzahl zum Auslösen eines Schicksals-Counters
2	4
3	6
4-6	8

Zum Auslegen eines Schicksals-Counters befolge die nachstehenden Anweisungen:

1. Nimm die letzte Abenteuerkarte, die in die Schicksalsanzeige ausgelegt werden kann (d.h. die 4. Karte in einem 2 Spieler-Spiel, die 6. Karte in einem 3 Spieler-Spiel und die 8. Karte in einem Spiel mit 4-6 Spielern), und lege sie auf die erste Position in der Schicksalsanzeige (neben den Tamalir-Marktstapel).
2. Entferne alle anderen Abenteuerkarten aus der Schicksalsanzeige und lege sie auf die entsprechenden Ablagestapel (grüne Abenteuer auf den grünen Stapel, gelbe Abenteuer auf den gelben Stapel usw.).
3. Lege einen Wunden-Counter (jetzt Schicksals-Counter genannt) in die Schicksalsanzeige, und zwar auf das nächste freie Stadtwappen neben den Marktstapeln. Folglich kommt der erste Schicksals-Counter des Spiels auf das Stadtwappen von Tamalir, der zweite Schicksals-Counter auf das Wappen nach Riverwatch, der dritte auf das Wappen von Dawnsmoor usw..

Sobald ein Schicksals-Counter auf das letzte Stadtwappen der Schicksalsanzeige gelegt wurde (d.h. nach Frostgate), endet das normale Spiel und es beginnt das Endspiel.

Die Abbildung der Schicksalsanzeige befindet sich auf Seite 2 der OR.

### 3. Das Endspiel

Margath und die Drachenlords haben sich erhoben und trachten nun danach, alle diejenigen zu vernichten, die sich ihnen entgegenstellen – beginnend mit den Helden! Die Zeit für Abenteuer ist vorbei und es kommt nun zur Endkonfrontation zwischen gut und böse.

Zur Vorbereitung des Endspiels nimm das rote Abenteuerdeck und führe folgendes aus:

1. Entferne alle Ereignis- und Begegnungskarten aus dem roten Deck (beachte, dass es im Basis-Set noch keine gibt).
2. Wenn es im Bereich für unbesiegte Abenteuer rote Herausforderungen gibt, entferne sie von dort und lege sie auf das rote Deck zurück (alle Spieler behalten jedoch ihre roten Herausforderungskarten, die sie schon besitzen).
3. Mische das rote Deck.
4. Ermittle den Erfahrungswert aller Helden (der Erfahrungswert eines Helden entspricht dem Gesamtbonus von allen Erfahrungscountern seines Spielers).

Der Spieler des Helden mit dem höchsten Erfahrungswert muss sich als erster der Endspiel-Konfrontation stellen (siehe weiter unten), gefolgt vom Spieler des Helden mit dem zweithöchsten Erfahrungswert. Das geht so weiter, bis ein Gewinner ermittelt ist. Besitzen zwei oder mehrere Helden gleiche Erfahrungswerte, beginnt der Spieler mit dem meisten Gold. Gibt es auch hierin einen Gleichstand, wird der beginnende Spieler zufällig bestimmt.

#### 3.1 Endspiel-Konfrontation

Wenn du an der Reihe bist, dich der Endspiel-Konfrontation zu stellen, musst du zufällig eine Herausforderungs-Karte aus dem roten Deck ziehen. Decke sie auf und arbeite sie ab, als wäre sie eine normale Herausforderung, jedoch mit einer wichtigen Ausnahme, dass du dieser Herausforderung nicht entfliehen kannst.

Beachte, dass es während deines Zuges im Endspiel keine Schritte **Auffrischen** oder **Bewegung** gibt. Alle Fähigkeiten, die einen Text "vor der Bewegung" oder "nach der Bewegung" enthalten, können nicht benutzt werden, da du dich nicht bewegst.

Was im weiteren geschieht, hängt davon ab, ob du die Herausforderung besiegt hast oder nicht:

- Wenn du die Herausforderung besiegt, und die Herausforderung ist die Karte "High Lord Margath", gewinnst du das Spiel.
- Wenn du die Herausforderung besiegt, und die Herausforderung ist nicht die Karte "High Lord Margath", erhältst du wie üblich diese Herausforderungskarte. Hast du nun drei rote Herausforderungskarten in deinem Bestand, gewinnst du das Spiel. Ist das jedoch noch nicht der Fall ist, ziehe eine neue Herausforderungskarte aus dem roten Deck und arbeite sie ab.

Du musst nun solange fortfahren und neue Herausforderungen abarbeiten, bis du entweder gewinnst oder vom Endspiel eliminiert wirst. Zur Erinnerung: Es gibt hier keine Schritte **Auffrischen** und **Bewegung** und deshalb weder ein Ausruhen noch die Benutzung von Fähigkeiten zum Heilen, die während dieser Schritte sonst angewendet werden könnten.

- Wenn du gegen die Herausforderung verlierst (entweder wurdest du geschlagen oder du hast auf andere Art und Weise verloren), wirst du aus dem Endspiel eliminiert und die Herausforderung wird zurück in das rote Deck gemischt. In diesem Fall verlierst du im Gegensatz zum normalen Kampf kein Gold (Erfahrungs-Counter werden ohnehin nie abgegeben).

Bist du aus dem Endspiel eliminiert worden, geht das Spiel an den Spieler des Helden mit dem zweithöchsten Erfahrungswert weiter. In dieser Art und Weise verläuft das Spiel vom leistungsstärksten Spieler bis zum schwächsten, bis entweder ein Spieler das Spiel gewinnt oder alle Spieler aus dem Endspiel eliminiert worden sind.

Wurden alle Spieler aus dem Endspiel eliminiert, gewinnt derjenige Spieler das Spiel, der die meisten roten Herausforderungskarten in seinem Bestand hat. Ergibt sich dabei zwischen zwei oder mehr Spielern ein Gleichstand, gewinnt der Spieler des Helden mit dem höchsten Erfahrungswert. Gibt es auch hierin einen Gleichstand, gewinnt der Spieler mit dem meisten Gold.

#### 4. Gefahren auf der Reise

Diese Regel bewirkt, dass Helden während ihrer Bewegung "wandernden Monstern" und anderen zufällig auftauchenden Gefahren begegnen – und das besonders dann, wenn sie durch die gefährlicheren Gebirge, Stümpfe und Wälder reisen.

##### 4.1 Auswürfeln von Gefahren

Hast du deine Bewegung in einem Nicht-Stadtfeld ohne einen Abenteuer-Counter, einen Counter "Unbesiegt Abenteurer" oder ohne einen anderen Helden beendet, musst du 2 Bewegungs-Würfel werfen, um festzustellen, ob eine Reisegefahr auftaucht oder nicht.

Zeigen die Würfel ein oder mehrere Gebietssymbole, die mit dem Feld übereinstimmen, in dem du dich gerade aufhältst, begegnest du keiner Reisegefahr. Zeigen die Würfel aber kein Gebietssymbol, das deinem gegenwärtigen Aufenthaltsort entspricht, begegnest du sofort einer Reisegefahr. Du musst nun die Gefahrenfarbe bestimmen (siehe weiter unten).

**Beispiel:** John beendet seine Bewegung in einem Waldfeld und wirft 2 Bewegungs-Würfel. Beide Würfel zeigen kein Waldsymbol, so dass er einer Reisegefahr begegnet. Hätten die Würfel nur ein einziges Waldsymbol aufgewiesen, wäre er keiner Reisegefahr begegnet.

**Strategietipp:** Beachte, dass du wesentlich wahrscheinlicher in einem Gebirge, Sumpf oder Wald auf eine Reisegefahr triffst als in einer Ebene, auf einer Straße oder in einem Fluss-Feld.

**Anmerkung zum Timing:** Das Auswürfeln von Gefahren ist immer die letzte Aktion nach der Bewegung. Wenn du also irgendwelche Karten oder Fähigkeiten besitzt, die sich "nach der Bewegung" auswirken, achte darauf, diese vor dem Auswürfeln von Gefahren einzusetzen.

##### 4.2 Bestimmung der Gefahrenfarbe

Begegnest du einer Reisegefahr, musst du die beiden Bewegungs-Würfel erneut werfen. Dieses Mal zählt die Anzahl an gezeigten Symbolen; es spielt keine Rolle, welche Symbole gezeigt werden. Die Anzahl an Symbolen ist deine Gefahrenzahl.

Nun schaue auf die Schicksalsanzeige. Beginnend mit der untersten Position der Schicksalsanzeige (neben dem Tamalir-Marktfeld) zähle eine Anzahl von Plätzen entsprechend deiner Gefahrenzahl hoch und merke dir die Farbe der Abenteuerkarte an dieser Stelle. Ist deine Gefahrenzahl beispielsweise 4, schaue auf die 4. Position der Schicksalsanzeige – es ist die Stelle neben dem Vynelvale-Marktfeld.

**Beispiel:** John wirft die beiden Bewegungs-Würfel erneut. Sie zeigen 6 Symbole, woraufhin John auf die 6. Karte in der Schicksalsanzeige (neben dem Nerekhall-Marktfeld) schaut. Er stellt fest, dass es eine gelbe Abenteuerkarte ist.

Ist deine Gefahrenzahl größer als die Kartenanzahl in der Schicksalsanzeige, musst du beim Abzählen beim Erreichen der letzten Karte wieder zur ersten Karte springen und dort das Abzählen fortsetzen. Liegen beispielsweise in der Schicksalsanzeige 3 Karten und hast du 5 als deine Gefahrenzahl ermittelt, musst du dir die Karte auf der 2. Position anschauen.

#### 4.3 Abarbeitung der Gefahren

Nach der Bestimmung der Farbe für deine Gefahr ziehe eine Abenteuerkarte dieser Farbe. Zeige diese Karte den anderen Spielern und arbeite sie als normale Abenteuerkarte ab, jedoch mit den folgenden Ausnahmen:

- **Nur eine Karte:** Wenn du eine Begegnung oder ein Ereignis ziehst, arbeite es normal ab. Danach ist dein Zug zu Ende und du ziehst keine weitere Karte.
- **Keine Aktionen "Vor dem Kampf":** Du brauchst keinerlei "Vor dem Kampf"-Aktionen auszuführen, die der Text eines Abenteurers haben könnte, darfst aber auch keine "Vor dem Kampf"-Fähigkeiten weder deines Helden bzw. deiner Verbündeten noch von Gegenständen oder anderen Karten in deinem Bestand nutzen.
- **Keine Flucht:** Die Phase **Flucht** fällt in jeder Kampfrunde aus.
- **Keine Belohnung:** Wenn du ein Abenteurer besiegst, erhältst du nicht die auf der Karte angegebene Belohnung.
- **Erfahrung:** Wie auch sonst üblich, erhältst du Erfahrungspunkte für das Besiegen des Abenteurers, sofern es eine Herausforderungskarte war. Anstatt aber den Abenteuer-Counter vom Brett nehmen zu können, erhältst du ihn jetzt aus dem zentralen Counter-Vorrat (incl. notwendiger Wechsel). Sollte es im Vorrat allerdings nicht genügend Abenteuer-Counter für dich geben, erhältst du keine Erfahrungspunkte für das Besiegen der Herausforderung.
- **Misserfolg:** Wenn das Abenteurer eine Herausforderung ist und du es nicht besiegst, wird die Karte in die Schicksalsanzeige gelegt, also nicht in den Bereich für nicht besiegte Abenteurer.

#### 5. Bewegungs-Würfel im ersten Zug

Die Anzahl an Bewegungs-Würfeln, die du in deinem allerersten Spielzug benutzen kannst, ist durch die Spieleranzahl und deine Position in der Zugreihenfolge festgelegt. Zur Ermittlung, wieviele Bewegungs-Würfel du in deinem allerersten Zug werfen darfst, ziehe die nachstehende Tabelle zu Rate:

Spieleranzahl	Spieler 1	Spieler 2	Spieler 3	Spieler 4+
2	4	5	5	5
3	3	4	5	5
4+	2	3	4	5

In einem 4 Spieler- Spiel wirft also der erste Spieler 2 Bewegungs-Würfel, der zweite Spieler wirft 3 und der dritte Spieler wirft 4 Würfel. Der vierte, fünfte und sechste Spieler werfen alle 5 Würfel.

Zur Erinnerung: Diese Regeln gelten nur für deinen allerersten Spielzug.

#### 6. Andere Regeln

Diese zusätzlichen Änderungen modifizieren oder ersetzen die Basisregeln von **RUNEBOUND**, um das Spiel für erfahrene Spieler mehr herausfordernd zu gestalten. Sollte im folgenden nichts anderes vermerkt sein, bleiben alle anderen Regeln unverändert.

##### 6.1 Wunden

Erhältst du eine Anzahl an Wunden, die größer ist als der Lebensdauer-Wert deines Helden, ist dein Held geschlagen (siehe weiter unten). Gleichermaßen gilt, dass dein Verbündeter oder ein Gegner getötet ist, wenn er eine Anzahl an Wunden erhält, die größer ist als sein Lebensdauer-Wert. Helden, Verbündete und Gegner nehmen jedoch keinen Schaden bei einer Anzahl von Wunden gleich ihrem Lebensdauer-Wert.

##### 6.2 Erschöpfungen

In **AR** kannst du freiwillig keine Erschöpfungen auf dich nehmen, die zu einer Wunde führen. Das gilt sowohl für Helden wie auch für Verbündete. Jedoch kann das Spiel fordern, dass du Erschöpfungen hinnehmen musst, die zu Wunden führen.

##### 6.3 Aktivierung von Karten

Während deines Zuges kannst du in den Schritten **Bewegung** und **Markt** jeweils nur eine Karte aktivieren. Während des Schrittes **Abenteurer** kannst du in der Phase "Vor dem Kampf" auch nur eine Karte aktivieren sowie pro Kampfrunde ebenfalls nur eine Karte.

##### 6.4 Bewegungs-Würfel und Erschöpfung

Die Anzahl der dir zur Verfügung stehenden Bewegungs-Würfel hängt nicht nur vom Typ des Feldes ab, auf dem sich dein Held zu Beginn deines Zuges befindet, sondern auch davon, ob dein Held Erschöpfungen hat. Befindet sich dein Held nicht in einer Stadt und hat er auch keine Erschöpfungen, kannst du 5 Bewegungs-Würfel verwenden anstelle von sonst nur 4 Würfeln.

### 6.5 Ablegen und Zurückmischen von Abenteuerkarten

Zur Erinnerung: In **AR** werden abgelegte Abenteuerkarten nicht aus dem Spiel entfernt, sondern in die Schicksalsanzeige gelegt (wie zuvor erläutert). Wenn diese Karten aus der Schicksalsanzeige entfernt werden, kommen sie auf Ablagestapel. Jedes Abenteuerdeck hat seinen eigenen Ablagestapel, d.h. die grünen abgelegten Karten kommen auf den Ablagestapel für grüne Abenteuerkarten usw..

Ist ein Abenteuerdeck zur Neige gegangen, nimm alle Herausforderungskarten aus dem entsprechenden Ablagestapel und mische alle daraus ein neues Abenteuerdeck zusammen (zuvor werden jedoch alle Ereignis- und Begegnungskarten von diesem Ablagestapel aus dem Spiel entfernt). Wenn es also beispielsweise keine grünen Abenteuerkarten mehr gibt, mische alle abgelegten grünen Herausforderungen zusammen und bilde daraus ein neues, grünes Abenteuerdeck.

### 6.6 Aktionen nach dem Schlagen eines Helden

Erhält dein Held eine Anzahl an Wunden, die größer ist als sein Lebensdauer-Wert, ist dein Held sofort geschlagen. Du musst dann folgendes tun:

- Lege alle deine Wunden, Erschöpfungen und nicht ausgegebenen Abenteuer-Counter in den Counter-Vorrat.
- Übergib all dein Gold an die Bank.
- Lege einen Verbündeten oder Gegenstand mit den höchsten Kosten verdeckt unter das Marktdeck (sind zwei oder mehrere Karten gleich teuer, kannst du entscheiden, welche davon du ablegen möchtest).
- Bewege deine Heldenfigur zum nächstgelegenen Stadtfeld (sind zwei Städte gleich nahe, kannst du entscheiden, welche du aufsuchen möchtest).
- Lege die Herausforderungskarte in den Bereich für unbesiegte Abenteuer und den Counter "Unbesiegtes Abenteuer" auf das Spielbrett, und zwar so, als wärest du dem Abenteuer gerade entflohen.
- Sofern du möchtest, kannst du dir einen neuen Helden von den noch nicht im Spiel befindlichen ziehen. Hast du dich dazu entschieden, kannst du dessen ungeachtet alle deine bisher angesammelten Erfahrungs-Counter behalten.

### 6.7 Abarbeitung von Ereignissen

Ziehst du in **AR** eine Ereigniskarte, wird sie ohne Auswirkung nur dann abgelegt, wenn ihre Ereigniszahl kleiner ist als die der im Spiel befindlichen Ereigniskarte. Ist ihre Zahl jedoch gleich oder höher als die der im Spiel befindlichen Ereigniskarte, wird die im Spiel ausliegende Ereigniskarte abgelegt. Die neue Ereigniskarte entfaltet sofort ihre Wirkung und bleibt solange im Spiel, bis sie ersetzt wird.

Zur Erinnerung: Wird eine Ereigniskarte abgelegt, kommt sie auch in die Schicksalsanzeige.

### 6.8 Heilungskauf

In **AR** kannst du während der Phase **Markt** Heilungen nur nach folgenden Festlegungen kaufen:

- Für 1 Gold kannst du eine Wunde von deinem Helden oder von einem Verbündeten ablegen. In anderen Worten: Du musst 1 Gold für jede Wunde ausgeben, die du heilst.
- Für 1 Gold kannst du alle Erschöpfungen von deinem Helden oder von einem Verbündeten ablegen.

### 6.9 Ausgeben von Erfahrungspunkten

In **AR** erhältst du 2 Erfahrungs-Counter zum Preis von einem. Das bedeutet, dass du in einem 4 Spieler-Spiel 2 Erfahrungs-Counter für 5 Erfahrungspunkte erhältst. Du kannst jedoch nicht einen einzelnen Erfahrungs-Counter für die Hälfte der Erfahrungspunkte kaufen. Du musst immer die angegebene Anzahl an Erfahrungspunkten ausgeben, um Erfahrungs-Counter zu kaufen, und du kannst keinen einzelnen Erfahrungs-Counter kaufen.

Anzahl an Spielern	Erfahrungs-Punkte für 2 Erf.-Counter
2	6
3 - 4	5
5	4
6	3

### 6.10 Weitere Erfahrungs-Regeln

- Du kannst keine zwei Erfahrungs-Counter desselben Typs zur gleichen Zeit kaufen. Du kannst beispielsweise nicht zwei +1-Mind-Counter oder zwei +1-Body-Counter kaufen. Aber du kannst natürlich einen +1-Mind- und einen +1-Body-Counter kaufen.

- Wenn du Erfahrungs-Counter kaufst, kannst du sofort alle Wunden und Erschöpfungen von deinem Helden ablegen.
- Der Erfahrungswert deines Helden ist gleich der Gesamtanzahl an Boni, die du von Erfahrungs-Countern besitzt. Du musst den Erfahrungswert deines Helden während des Spiels zwar nicht notieren, aber er ist im Endspiel von Bedeutung, wie in Abschnitt 3. dargelegt.

Übersetzung/Bearbeitung (10.08.2004):  
R. Lachs, Berlin (Info@RL-Spiele.de)

