

RUNEBOUND™

Zweite Edition



INSEL DES SCHRECKENS™



ERWEITERUNG





Willkommen auf der Insel des Schreckens!

Das Land Torue Albes hat hunderte von Jahren des Friedens und Fortschritts erlebt. Die alten Legenden prophezeien aber eine Zeit, in der sich ein blasphemischer und perverser Gott erheben wird, um Tod und Verderben über die Inseln des Cerridor Meeres zu bringen. Aber die Legenden berichten auch von Helden, die bereit sind, alles zu riskieren, um das Königreich vor dem Untergang zu retten. Ihr seid nun gefragt, die Rolle dieser Helden zu übernehmen und Torue Albes vor seiner völligen Vernichtung zu bewahren.

Die Insel des Schreckens ist eine Erweiterung des Brettspiels RNEBOUND Zweite Ausgabe, und um diese Erweiterung spielen zu können, benötigt ihr das RNEBOUND Grundspiel. *Die Insel des Schreckens* ist für zwei bis sechs Spieler geeignet, aber die optimale Besetzung besteht aus drei bis vier Spielern.

Einführung

Du und deine Mitspieler übernehmen die Rolle von Helden, die auf der Suche nach Abenteuern Torue Albes durchstreifen. Während des Spiels müßt ihr euch zahlreichen Aufgaben stellen (durch Abenteuerkarten dargestellt) und mit Monstern, Schurken, Naturgewalten und gefährlichen Fallen fertig werden. Als Belohnung für den Mut, sich diesen Aufgaben zu stellen und sie zu erfüllen erwarten euch mannigfache Belohnungen wie Gold, magische Objekte und mächtige Verbündete.

Das Abenteuer

Die Insel des Schreckens ist ein komplettes neues Abenteuer für RNEBOUND. In diesem Abenteuer ist der böse alte Gott Assif Shib-Sa wieder erwacht, um die Länder rings um das Cerridor Meer zu zerstören. Die Helden müssen die genaue Lage der Insel des Schreckens herausfinden, dann zu diesem entlegenen und legendären Ort über See fahren und Assif Shib-Sa vernichten, bevor dieser perverse Gott alle Länder durch seine grässliche Berührung ins Verderben stürzt.

Spielziel

Das Spielziel von RNEBOUND hängt von dem gespielten Abenteuer ab. Ziel von *Die Insel des Schreckens* ist es, Assif Shib-Sa zu vernichten. Der Spieler, dem dies als erstes gelingt, ist Spielsieger. Die genauen Einzelheiten, wie Assif Shib-Sa vernichtet werden kann, werden später in dieser Regel beschrieben.

Spielmaterial

- 77 Abenteuerkarten (23 grüne, 19 gelbe, 20 blaue, 7 rote, 8 silberne)
- 11 Marktkarten (1 Verbündeter, 10 Objekte)
- 14 Kapitänskarten
- 8 Heldenkarten
- 8 Heldenfiguren
- 8 legendäre Objektcounter
- 12 Landkartencounter
- 12 Abenteuercounter
- 1 Seekarten Ablage
- 1 Insel des Schreckens Ablage
- 8 Ereignisplättchen
- 1 Spielplanaufgabe
- 1 Regelheft

Vor dem ersten Spiel alle Teile vorsichtig ausstanzen. Für das Abenteuer *Die Insel des Schreckens* werden viele Teile des RNEBOUND Hauptspiels benötigt. Folgende Komponenten sind neu in diesem Spiel.



Abenteuer- & Marktkarten

Die Insel des Schreckens enthält einen Stapel silberne Abenteuerkarten und einen Stapel Seeabenteuerkarten.

Außerdem gibt es in dieser Erweiterung neue Stapel grüne, gelbe und rote Abenteuerkarten, diese **ersetzen** ganz einfach die entsprechenden Karten des RNEBOUND Hauptspiels. Darüber hinaus können die neuen Marktkarten mit den alten zusammengemischt und dann für alle RNEBOUND Spiele benutzt werden.



Kapitänskarten

Eine Kapitänskarte stellt nicht nur den Kapitän dar, sondern auch die gesamte Mannschaft und sein Schiff. Kapitäne haben viele Merkmale wie Verbündete, gelten aber nicht als Verbündete.



Heldenkarten und Figuren

Die Insel des Schreckens bringt acht neue Helden und ihre entsprechenden Plastikminiaturen. Diese Helden können statt der im RNEBOUND Hauptspiel enthaltenen Helden benutzt werden oder zusätzlich dazu.



Legendäre Objektcounter



Für alle Spielzwecke gelten die legendären Objektcounter als kostenlose Objekte, die als Belohnung für erfolgreich bestandene Herausforderungen oder während einer Seefahrt erhalten werden können (s. „Seefahrt, Schritt 5: Erfahrung“, Seite 4). Wenn ein legendäres Objekt abgeworfen wird, um seinen Spezialeffekt zu nutzen, wird der Counter offen in den Vorrat zurück gelegt. Die genauen Fähigkeiten aller legendären Objekte sind auf der Rückseite dieses Regelheftes beschrieben (Seite 5).



Landkartencounter

Diese Erweiterung enthält 12 Landkartencounter (je sechs blaue und grüne), welche die Helden erhalten können, indem sie erfolgreich die Herausforderungen von Seeabenteuern bestehen. Je ein blauer und grüner Landkartencounter bilden einen Satz. Die Spieler werfen auf ihrer Entdeckungseefahrt auf der Suche nach der Insel des Schreckens Sätze ab, um legendäre Objekte zu bekommen (s. „Seefahrt, Schritt 5: Erfahrung“, Seite 4). Wenn ein Spieler einen Landkartencounter erhalten soll, mischt er den verdeckten Haufen der Landkartencounter und zieht dann zufällig einen davon. Wenn der Vorrat aufgebraucht ist, kann der Spieler einfach einen Landkartencounter in der von ihm gewünschten Farbe von einem anderen Spieler nehmen. Benutzte Landkartencounter werden verdeckt in den Vorrat zurück gelegt.



Abenteuercounter

Auf der Spielplanaufgabe für *Die Insel des Schreckens* gibt es

mehr Abenteuerjuwelen als auf dem Spielplan des RNEBOUND Hauptspiels. Die Abenteuercounter des Hauptspiels werden zusammen mit den hier enthaltenen Abenteuercountern benutzt, um den Spielplan für *Die Insel des Schreckens* aufzubauen, wie in den Grundregeln beschrieben. Außerdem müssen die Helden auf ihren Seefahrten diverse Abenteuer bestehen (s. „Seefahrt, Schritt 3: Abenteuer“ Seite 4). Da diese Abenteuer nicht durch Abenteuercounter auf dem Spielplan markiert sind, müssen die zusätzlichen Abenteuercounter dieser Erweiterung dazu verwendet werden, die durch Seeabenteuer gewonnenen Erfahrungspunkte zu erfassen.



Ablage Seekarten

Der Stapel der Seeabenteuerkarten wird auf diese Ablage gelegt.



Ereignisplättchen

Die Ereignisplättchen sind sechseckig, um leicht in den Spielplan integriert werden zu können. Jedes Plättchen ist doppelseitig bedruckt, die meisten haben einen farbigen Rand. Die Ereignisplättchen beinhalten sechs Ebenen (rot), fünf Seestraßen (gelb), vier Seegebiete (blau) und eine Ruine. Die Seestraßen sind nummeriert, so daß sie leicht ihren entsprechenden Feldern auf dem Spielplan zugeordnet werden können.



Insel des Schreckens Ablage

Die silbernen Abenteuerkarten werden auf die Ablage Insel des Schreckens gelegt. Wenn die Helden zur Insel des Schreckens über See fahren, wird die Heldenfigur vom Spielplan genommen und auf diese Ablage gesetzt, um anzuzeigen, daß der Held auf der Insel des Schreckens angekommen ist (s. „Die Insel des Schreckens“, Seite 4).

Ereignisfelder und -plättchen



Wenn die entsprechende Ereigniskarte abgewickelt wird, wird das Ereignisplättchen so auf den Spielplan gelegt, daß seine Nummer der Nummer eines Feldes des Spielplans entspricht.

Spielplanauflage

Die Spielplanauflage für *Die Insel des Schreckens* enthält viele neue Arten von Feldern

Ereignisfeld

Die gelben, roten und blauen Ereignisfelder gelten so lange als ganz normale Geländefelder, bis ein Ereignisplättchen darauf gelegt wird. Die Ereignisfelder für Seestraßen sind nummeriert, ihre Nummern entsprechen denen der zugehörigen Ereignisplättchen.

Ankerfelder

Diese Felder stellen die Abenteuer dar, welchen sich die seefahrenden Helden während ihrer Fahrten von Insel zu Insel stellen müssen (s. „Seefahrt, Schritt 3: Abenteuer“ Seite 4).

Seestraßen

Seestraßen sind Verbindungen, die über See von einer Stadt zu einer oder mehreren anderen Städten führen. Auf ihren Seefahrten fahren die Helden über diese Seestraßen zum nächsten Feld, das entweder ein Ankerfeld oder Stadtfeld ist.

Das Meer (die See)

Die blauen Spielplangebiete stellen die Cerridor See dar. Anders als die Geländefelder des Spielplans (welche die Festland vorgelagerten Inseln zeigen), ist das Seegebiet nicht in Sechseckfelder unterteilt. Ein Held darf niemals auf das Meer ziehen oder dorthin gedrängt werden, außer er unternimmt eine Seefahrt, und selbst dann darf er sich nur entlang der Seestraßen bewegen.

Standard RONEBOUND

Spielmaterial

Zusätzlich zu dem gerade oben beschriebenen neuen Spielmaterial wird alles Material des RONEBOUND Hauptspiels benötigt, mit folgenden Ausnahmen: Die Abenteuerkarten des Hauptspiels werden nicht gebraucht. Sie werden durch die neuen Abenteuerkarten dieser Erweiterung *Die Insel des Schreckens* ersetzt. Außerdem können die neuen Marktkarten einfach mit den alten zusammengemischt und dann für alle RONEBOUND Spiele benutzt werden.

Spielaufbau

Um *Die Insel des Schreckens* spielen zu können, müssen erst folgende Schritte unternommen werden. Weitere Informationen hierzu sind den Regeln des RONEBOUND Hauptspiels zu entnehmen.

1. Der RONEBOUND Spielplan wird in die Mitte eines großen Tisches gelegt. Darauf wird auf den Landschaftsteil die Spielplanauflage *Die Insel des Schreckens* so gelegt, wie in der Abbildung [rechts] gezeigt.
2. Auf jedes mit einem Abenteuerjuwel gekennzeichnete Feld des Spielplans wird ein Abenteuercounter gelegt, wobei darauf zu achten ist, daß die Farbe des Counters immer gleich der des Juwels sein muß. Also wird z. B. ein grüner Counter auf jedes grüne Juwel gelegt, ein gelber Counter auf jedes gelbe Juwel usw.

3. Alle sechs Unbesiegte Herausforderungscouter werden auf ihre entsprechenden Positionen der Leiste für Unbesiegte Herausforderungen gelegt (d. h. Counter 1 auf Position 1 usw.).

4. Alle Verbündeten- und Objektkarten sowohl des RONEBOUND Hauptspiels als auch der Erweiterung *Die Insel des Schreckens* werden zu einem einzigen Marktstapel zusammengemischt und auf den entsprechenden Platz des Spielplans gelegt. Dann werden sechs Karten davon gezogen und als Marktstapel für Tarianor bereit gelegt, alle anderen Städte erhalten je einen aus zwei zufällig gezogenen Karten bestehenden Marktstapel.

5. Die Kapitänskarten werden gemischt, anschließend wird je eine Kapitänskarte in jeden Marktstapel eingemischt.

6. Die Abenteuerkarten werden in fünf nach Farbe getrennte Abenteuerstapel aufgeteilt (grün, gelb, rot, silbern und Seeabenteuer). Jeder Stapel wird für sich gemischt und auf den entsprechenden Platz des Spielplans gelegt. Der silberne Stapel kommt auf die Insel des Schreckens Ablage, der Seeabenteuerstapel auf die Seekarten Ablage.

Hinweis: Im Abenteuer *Die Insel des Schreckens* gibt es keine blauen Abenteuerkarten, stattdessen gibt es die Seeabenteuerkarten.

7. Jeder Spieler erhält 3 Gold, die übrigen Goldcounter werden als zentrale Bank in Reichweite gelegt. Wer Gold als Belohnung erhält, nimmt es aus der Bank und wer Gold ausgibt, z. B. um Verletzungen zu heilen oder in einer Stadt einzukaufen, zahlt es in die Bank. Bei Bedarf

kann
jed-
erzeit
mit der
Bank

Platzierung der Spielplanauflage



Platziert die Spielplanauflage so, wie in der Abbildung gezeigt.



Nachdem die Spielplanauflage auf den Spielplan des Hauptspiels gelegt wurde, sollte es so aussehen.

gewechselt werden.

8. Alle Verletzungs-, Erschöpfungs-, Erfahrungs- und noch übrige Abenteuercounter werden in bequeme Reichweite für alle Spieler bereit gelegt, nach Sorten getrennt.

9. Die Landkartencouter werden verdeckt gemischt und bereit gehalten, am besten in einer Tasse oder einem anderen Behälter.

10. Die acht legendären Objektcounter werden für alle Spieler leicht zugänglich offen bereit gelegt.

11. Alle Spieler ziehen eine zufällige Heldenkarte, das ist der Held, den sie jeweils im Spiel darstellen. Alternativ dazu kann sich auch jeder Spieler seinen Helden aussuchen. Sollten zwei Spieler den selben Helden wollen, entscheidet das Los.

12. Alle Spieler nehmen die ihrer Heldenkarte entsprechende Heldenfigur, überzählige Heldenkarten und -figuren werden zurück in die Schachtel gelegt, sie werden in diesem Spiel nicht gebraucht.

13. Auf beliebige Weise wird ein Startspieler bestimmt. Damit ist die Spielvorbereitung beendet und das Spiel kann beginnen.

Neue Regeln

Die Erweiterung *Die Insel des Schreckens* benutzt alle Regeln des RONEBOUND Hauptspiels, außer es wird in diesem Regelheft ausdrücklich anders angegeben. Neben

Spieldaufbau

Den Regeln für den Spieldaufbau folgend, werden die neuen Komponenten der Erweiterung *Die Insel des Schreckens* den sonst üblichen hinzugefügt.

Seekartenstapel



Kartenstapel Insel des Schreckens



Ereignisplättchen



Landkartencounter



Legendäre Objektcounter



den normalen Regeln befassen sich die folgenden zusätzlichen Regeln besonders mit den neuen Merkmalen und speziellen Situationen dieser Erweiterung.

Ein Kapitän anheuern

Jederzeit während des Spielschrittes Markt kann ein Spieler, außer den üblichen Marktaktionen, außerdem einen Kapitän anheuern. Um das zu tun, nimmt er zunächst eine Karte des Kapitänskartenstapels und legt sie offen auf den Marktstapel der Stadt, die er gerade besucht. Dann kann er einen der Kapitäne in dieser Stadt anheuern, indem er die gewünschte Karte nimmt und die entsprechenden Kosten an die Bank zahlt. Er ist aber nicht gezwungen, überhaupt einen dieser Kapitäne anzuheuern, falls ihm keiner gefällt.

Kein Spieler darf jemals mehr als einen Kapitän zur gleichen Zeit haben. Wer bereits einen Kapitän angeheuert hat und einen neuen anheuern möchte, muß den alten abwerfen. Alle Counter werden dann von der Kapitänskarte entfernt, die Karte selbst wird verdeckt unter den Stapel der Kapitänskarten geschoben. Wer eine Stadt verläßt, ohne zur See zu fahren, muß seine Kapitänskarte zurück

auf den Marktstapel der Stadt legen. Schließlich, falls zum Ende des Spielzuges irgendeines Spielers im Marktstapel irgendeiner Stadt mehr als ein Kapitän ist, muß der Spieler einen davon auswählen, der im Marktstapel bleibt, alle anderen werden abgeworfen, d. h. wieder verdeckt unter den Kapitänskartenstapel geschoben.

Man kann einen Kapitän auch „auf Leihbasis“ anheuern. In dem Falle nimmt man die Karte, ohne die Kosten dafür zu bezahlen, und legt als Erinnerung daran einen Goldcounter auf die Kapitänskarte. Alle und wirklich alle Belohnungen, die dann im Laufe der Seefahrt gewonnen werden (Gold, Abenteuer- oder Marktkarten, Erfahrungscouter usw.), werden sofort wieder abgeworfen.

Beispiel: *Stahlhorn ist gerade in Orris und führt dort seinen Marktschritt aus. Nachdem er diesen soweit abgewickelt hat, beschließt er, einen Kapitän anzuheuern. Er zieht eine Karte vom Kapitänskartenstapel und legt sie zum Marktstapel in Orris. Dann entscheidet er sich aber für den Kapitän, der bereits vorher im Marktstapel in Orris war, hat aber nicht genug Gold, um die Kosten zu zahlen. Stahlhorn beschließt, den Kapitän auf Leihbasis*

anzuheuern, legt die Karte vor sich ab und darauf einen Goldcounter um anzuzeigen, daß dieser Kapitän nur leihweise für ihn arbeitet. In seinem nächsten Spielzug kann Stahlhorn von Orris aus zur See fahren. Falls er die Stadt verläßt, ohne zur See zu fahren, muß er die Kapitänskarte auf den Marktstapel zurück legen. Falls er aber mit dem Kapitän die Seefahrt unternimmt, bekommt er keinerlei Belohnungen durch irgendwelche Abenteuer, die er während der Seefahrt besteht, weil er den Kapitän nur leihweise angeheuert hat.

Zur See fahren

Wer seinen Bewegungsschritt in einer Stadt beginnt und einen Kapitän angeheuert hat, kann zur See fahren. Zur See fahren ist ähnlich wie ein normaler Spielzug, mit folgenden Abweichungen:

Wichtig: Zur See fahren (und die Wirkung mancher Abenteuerkarten) ist für die Helden die einzige Möglichkeit, das Cerridor Meer zu überqueren. Es ist nicht möglich, das Meer mit Hilfe von anderen Marktkarten zu befahren.

Beispiel: *Stahlhorn beginnt seinen Bewegungsschritt in Evenpor Grove auf Torue Albes. Er hat das Rüstungsobjekt Die Flügel des Regiroth und das Runenobjekt Teleporter. Er könnte Die Flügel des Regiroth benutzen, um sich auf Torue Albes vier beliebige Felder weit zu bewegen oder die Teleporterrune aktivieren um zu versuchen, jedes beliebige Feld auf Torue Albes zu erreichen. Aber mit keinem dieser beiden Objekte könnte er das Meer überqueren, um z. B. nach Garnet Island zu gelangen.*

Der Ablauf eines Seefahrtsspielzuges

Ein Seefahrtsspielzug läuft etwas anders ab als ein normaler Spielzug. Falls im Folgenden nicht anders angegeben, kann ein Spieler in jedem Schritt alle üblichen Aktionen durchführen, zusätzlich zu den hier aufgeführten besonderen Aktionen eines Seefahrtsspielzuges. So kann er z. B. während des Schrittes Auffrischen wie sonst auch alle in seinem vorherigen Spielzug aktivierten Karten wieder auffrischen.

Schritt 1: Auffrischen

Der Spieler frischt seine Karten wie üblich auf.

Schritt 2: Bewegung

Auf einer Seefahrt werden **keine** Bewegungswürfel geworfen, stattdessen muß ein seefahrender Held auf das nächste Feld entlang seiner Seestraße ziehen, das entweder ein Ankerfeld oder Stadtfeld ist. (s. Beispiel auf Seite 4). Falls die Bewegung auf einem Ankerfeld endet, folgt der Abenteuerschritt, wie gleich beschrieben. Falls die Bewegung auf einem Stadtfeld endet, ist die Seefahrt beendet. Die Kapitänskarte wird dann auf den Marktstapel der Stadt gelegt und der Spieler fährt mit seinem Marktschritt gemäß den Standardregeln fort.

Beispiel: *Stahlhorn beginnt seinen Bewegungsschritt in Orris und hatte in seinem vorherigen Spielzug einen Kapitän angeheuert. In seinem Bewegungsschritt zieht Stahlhorn auf das nächste Ankerfeld, einer der drei von Orris ausgehenden Seestraßen folgend. Dort angekommen, fährt Stahlhorn mit dem Seefahrt Abenteuerschritt fort.*

Achtung – ein seefahrender Held kann **jeder beliebigen**

Seestraße folgen, die von einem Stadt- oder Ankerfeld ausgeht. Ein seefahrender Held könnte sogar von einem Stadtfeld aus auf das nächste Ankerfeld auf einer von dieser Stadt ausgehenden Seestraße ziehen, um dann in seinem nächsten Spielzug direkt wieder in die Stadt zurück zu kehren, in der er seine Seefahrt begonnen hatte.

Beispiel: *Stahlhorn* hatte in seinem vorherigen Spielzug *Orris* verlassen und seine Seefahrt begonnen. In seinem aktuellen Spielzug beginnt er seinen Bewegungsschritt auf dem ersten Ankerfeld auf der Seestraße zwischen *Orris* und *Dallak*. In seinem Bewegungsschritt muß er nun der Seestraße folgen und zum nächsten darauf gelegenen Ankerfeld ziehen oder umkehren und nach *Orris* zurück fahren. Er zieht zum nächsten Ankerfeld und fährt mit dem Abenteuerschritt fort. In seinem nächsten Spielzug kann *Stahlhorn* jeder Seestraße folgen, die von diesem Ankerfeld ausgeht: Er könnte die nördliche Route durch die Schluchzende Weite nach *Gafford* nehmen, oder nach *Dallak* fahren oder auch umkehren und sich auf die Seefahrt zurück nach *Orris* begeben.

Schritt 3: Abenteurer

Der Spieler zieht die oberste Karte des Seeabenteurer Kartenstapels. Falls das eine Herausforderung ist, gelten für den Kampf folgende Änderungen:

- Falls er erfolgreich fliehen kann, bleibt der Held trotzdem auf dem Ankerfeld und sein Spielzug ist sofort beendet (s. u. „Flucht“)
- Der Kapitän kann pro Kampfrunde einen Angriff ausführen, so als ob er ein Verbündeter wäre (aber nicht vergessen, er ist kein Verbündeter).
- Der Kapitän ist nicht durch irgendwelche Sonderwirkungen oder Kartenfähigkeiten betroffen, die Verbündete betreffen.
- Falls der Kapitän getötet oder der Held außer Gefecht gesetzt wird, erleidet der Held Schiffbruch (s. u.).
- Wer eine Herausforderung angeht und flieht oder Schiffbruch erleidet, wirft die Herausforderungskarte einfach ab, anstatt sie auf die Leiste für Unbesiegte Herausforderungen zu legen.

Schritt 4: Markt

Falls die Bewegung auf einem Ankerfeld endet, entfällt dieser Schritt.

Schritt 5: Erfahrung

Falls ein Held zu Beginn seines Erfahrungsschrittes auf einem Ankerfeld ist, erhält sein Kapitän 1 ♣. Falls der Kapitän bereits so viele Erschöpfungscounter hat wie es seiner Kondition entspricht, erleidet er stattdessen 1 ♥.

Zusätzlich zum Eintauschen von Erfahrungspunkten kann ein Spieler auch Landkartencounter eintauschen, um legendäre Objekte zu finden. Um letzteres zu tun, wirft der Spieler einen oder mehrere Sätze Landkartencounter ab (ein Satz besteht aus zwei Countern unterschiedlicher Farbe). Für jeden abgeworfenen Satz Landkartencounter kann der Spieler einen Legendären Objektcounter seiner Wahl aus dem Vorrat nehmen. Fall dort keine mehr sind, kann er auch keine Landkartencounter dafür abwerfen.



Stahlhorn beginnt eine neue Seefahrt. Dafür muß er *Orris* auf einer der davon ausgehenden Seestraßen verlassen. Der Spieler zieht seine Heldenfigur auf das nächste Ankerfeld der gewählten Seestraße. Dort angekommen, unternimmt er den Abenteuerschritt einer Seefahrt, indem er eine Karte vom Stapel der Seeabenteurerkarten zieht und befolgt. Er besiegt die gezogene Herausforderung, überspringt den Marktschritt und fährt mit dem Erfahrungsschritt fort, in dem sein Kapitän 1 ♣ erhält. *Stahlhorn* darf nun Erfahrungspunkte und Landkartencounter eintauschen, falls er das möchte (und kann).

Stahlhorn setzt seine Seefahrt in seinem nächsten Spielzug fort, indem er der Seestraße zum nächsten Ankerplatz folgt, wie oben gezeigt. Dort angekommen, fährt er mit dem Abenteuerschritt einer Seefahrt und anschließend dem Erfahrungsschritt fort, genau wie in seinem vorherigen Spielzug.

Hinweis: Das Abwerfen von Landkartencountern, um die Insel des Schreckens zu entdecken erfolgt **zu Beginn eines Spielzuges**. Wie dies genau abläuft, wird gleich unter „Die Insel des Schreckens“ beschrieben.

Schiffbruch

Falls ein seefahrender Held außer Gefecht gesetzt oder sein Kapitän getötet wird, erleidet er Schiffbruch. Ein schiffbrüchiger Held folgt allen üblichen Regeln für außer Gefecht gesetzte Helden mit folgender Ausnahme: Der links neben dem Schiffbrüchigen sitzende Spieler setzt die Heldenfigur auf ein benachbartes **Nichtseefeld** (Ebene, Wald, Sumpf, Straße, Hügel, Gebirge, Fluß oder Stadt). Falls es zwei oder mehr benachbarte Geländefelder gibt, hat der links sitzende Spieler die freie Wahl, wohin er den Helden setzt.

Flucht

In dem Abenteuer *Die Insel des Schreckens* bleiben die Helden im Falle einer erfolgreichen Flucht auf dem aktuellen Feld, anders als in den Standard RONEBOUND

Regeln. Sie ziehen sich dann nicht ein Feld weit in die Richtung zurück, aus der sie gekommen sind. Im Falle einer erfolgreichen Flucht bleibt der Held also dort, wo er ist und sein Spielzug ist sofort beendet.

Interaktion mit anderen Helden

Seefahrende Helden können andere Helden **nicht** angreifen oder mit ihnen handeln.

Die Insel des Schreckens

Um die Insel des Schreckens zu entdecken, muß ein Spieler:

- Seinen Spielzug auf einem Ankerplatz beginnen
- Seine Absicht kundtun, zur Insel des Schreckens zu fahren und einen Satz Landkartencounter abwerfen (zwei Landkartencounter unterschiedlicher Farbe)
- Seine Heldenfigur auf die Ablage Insel des Schreckens setzen und die Kapitänskarte abwerfen.

Sobald die Heldenfigur auf der Insel des Schreckens (also auf der Ablage) gelandet ist, wird der Spielzug fortgesetzt. Der Spieler zieht eine silberne Abenteuerkarte

nach der anderen, und zwar so lange, bis er entweder Assif Shib-Sa besiegt hat oder sein Held außer Gefecht gesetzt wurde. Jedes Mal, nachdem er eine neue silberne Abenteuerkarte gezogen hat, führt der Held einen Auffrischungsschritt durch. Falls der Held auf der Insel des Schreckens außer Gefecht gesetzt wird, setzt der links sitzende Spieler die Figur auf irgendeine Stadt seiner Wahl. Silberne Abenteuerkarten, die er als Belohnung für den Sieg über eine Herausforderung erhalten hat, bleiben im Besitz des Helden, aber er muß alle abgeworfenen silbernen Karten (einschließlich der aktuellen, durch die der Held außer Gefecht gesetzt wurde) wieder in den Stapel der silbernen Abenteuerkarten einmischen.

Der Kampf auf der Insel des Schreckens folgt den Standardregeln, mit einer Ausnahme: Für Helden, die auf der Insel des Schreckens kämpfen, entfällt immer der Fluchschritt. Mit anderen Worten: Die Helden können einer Herausforderung auf der Insel des Schreckens nicht entfliehen!

Credits

Spielautoren Martin Wallace and Darrell Hardy

Spielautoren Alfredo Lorente and John Goodenough

Bearbeitung: Greg Benage and Robert Vaughn

Grafisches Gesamtkonzept: Brian Schomburg and Scott Nicely

Schachtelgrafik: Jesper Ejsing

Spielplangrafik: Kurt Miller and Roberto Marchesi

Kartengrafik: John Goodenough, Eric Deschamps, Hian Rodriguez, Andy Brase, Kieran Yanner, Lou Frank, John Moriarty, Ben Prenevost, Jesper Ejsing and others

Ausführende Entwicklung: Greg Benage

Herausgeber: Christian T. Petersen

Besonderer Dank an: Richard Tatge

Testspieler: Mike Zebrowski, Richard, Tatge, Thorin Tatge, Barac Wiley, William Ketter, Rachel Kronick, Donald Bailey, Daniel Clark, Andrew Navaro, Ryann Collins, Alfredo Lorente, and Andrea Goodenough

Deutsche Regel und Kartentexte: Ferdinand Köther

Layout Deutsche Version: Selami Ileman

Deutsche Bearbeitung: Heiko Eller

Support Deutsche Ausgabe: Christoph Lipsky, Gabe Laulunen

Besonderer Dank an: Richard Spicer, Gabriel Laulunen, John Grams

RUNEBOUND and Island of Dread are trademarks of Fantasy Flight Publishing, Inc. Copyright ©2007 Fantasy Flight Publishing, Inc. All rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission from the publisher.

Exklusive Distribution der Deutschen Ausgabe:

**Heidelberger
Spieleverlag**



www.hds-fantasy.de

und

www.fantasyflightgames.com

Übersicht Legendäre Objekte



Speer von Trelton

Vor dem ersten Kampfwurf abwerfen, um automatisch einen erfolgreichen Fernkampfangriff zu machen.



Schwert von Antenor

Vor dem ersten Kampfwurf abwerfen, um automatisch einen erfolgreichen Nahkampfangriff zu machen.





Talisman von Korsec-Amin

Vor dem ersten Kampfwurf abwerfen, um automatisch einen erfolgreichen Zauberkampfangriff zu machen.



Helm von Trelton

Zu Beginn einer beliebigen Kampfrunde abwerfen. In dieser ganzen Kampfrunde verursacht dein Gegner immer nur eine  anstatt einer .



Schild von Antenor

Abwerfen **nach** deinem Kampfwurf, falls dein Held sich verteidigt, um automatisch erfolgreich zu sein.



Smaragd von Korsec-Amin

Vor der Bewegung abwerfen, um auf allen Feldern, die mit Sonnenkranz umgebene Juwelen zeigen, entsprechende Abenteuercounter nachzulegen.



Juwel von Trelton

Abwerfen, nachdem du eine Herausforderung gezogen hast. Die „Vor dem Kampf“ Phase entfällt und du beginnst die erste Kampfrunde mit einer Phase deiner Wahl (Nah-, Fern- oder Zauberkampf).



Buch von Korsec-Amin

In der „Vor dem Kampf“ Phase abwerfen, um Assif Shib-Sas Lebenspunkte für den gesamten Kampf auf 7 zu reduzieren. Außerdem kann er in der ersten Kampfrunde keinen Schaden anrichten.

Erweitere dein Abenteuer!

RUNEBOUND
Zweite Edition

Mehr Infos zum Spielsystem Runebound und allen Erweiterungen auf Deutsch und Englisch auf www.hds-fantasy.de

FANTASY FLIGHT GAMES
Heidelberger Spieleverlag

Für Support und Informationen zu Runebound: