

RUNEBOUND

regole del gioco in solitario

varianti utilizzate:

° **Sconfitte meno dure** (scartare solo oro e segnalini esperienza inutilizzati)

° **Potenziamento:** dal primo al terzo livello sono necessari rispettivamente 1,2,3 punti esperienza; dal quarto in poi sempre 4.

° **Divisione mazzo mercato:** separare in due mazzetti differenti gli alleati dalle armi,armature,oggetti e artefatti. Posizionare gli alleati nella taverna accanto agli oggetti. L'eroe può decidere, quando si trova in città , da quale mazzetto pescare: mercato o taverna.

° **Legato alle rune(RUNEBOUND):** Anzichè pescarle casualmente dal mazzo mercato posizionare le 8 carte runa a faccia in giù sotto al tabellone in posizione orizzontale negli spazi mercato di ciascuna città eccezion fatta per la città di Tamalir dove sarà posizionata scoperta. Il primo personaggio che farà visita a una determinata città potrà svelare la relativa runa del posto ed eventualmente comprarla.

IMPORTANTE: in ogni caso tale runa rimarrà scoperta sotto al tabellone e non aggiunta allo spazio mercato insieme alle altre carte acquisto.

° **Linea del fato personalizzata:** in questa variante non verrà scartata alcuna carta; per indicare l'avanzamento del tempo fare semplicemente scorrere uno per uno i segnalini fato lungo gli stemmi araldici di tutte le 8 città. Ad ogni giro completo verrà posizionato in pianta stabile un segnalino

fato nel primo spazio disponibile fino al posizionamento dell'ultimo; questo innescherà la fase finale del gioco

° **Fase finale di gioco con imprevisti del viaggio:** rimuovere tutte le gemme colorate tranne le rosse. Ora rimarranno soltanto le sfide finali. Si potranno ancora visitare le città ma, ad indicare come il mondo di gioco sia diventato pericoloso, entrerà in gioco la variante 'Imprevisti del viaggio': alla fine di ogni spostamento tirare altri due dadi movimento; se almeno uno dei simboli corrisponde al tipo di terreno in cui si trova il personaggio non accade nulla. Diversamente si incontra un imprevisto:

*lanciare i 2 dadi a 10 facce e pescate dal mazzo relativo
2-6 sfida verde
7-15 sfida gialla
16-20 sfida blu

*pescate solo una carta anche in caso di incontro o evento

*ignorare testo 'prima di combattere'

*si potrà ottenere l'esperienza guadagnata sconfiggendo l'imprevisto ma non sarà possibile fuggire nè si otterrà alcuna ricompensa.

*la sconfitta della sfida fa' scartare la carta in fondo al mazzo(nessun segnalino sfida non superata verrà posizionato) e il personaggio subirà i soliti effetti della variante '*sconfitte meno dure*'.

° **Vittoria o sconfitta definitiva:** l'obiettivo finale di gioco rimane invariato (sconfiggere Margath o collezionare 3 rune di drago).

In caso di sconfitta a causa di una sfida rossa, invece, il

personaggio viene ucciso in maniera definitiva e il giocatore perde. GAME OVER

IMPORTANTE: naturalmente se ci si sente pronti si potrà cercare di affrontare le sfide rosse anche PRIMA che la linea fato sia completata. (infatti funge solo da timer del gioco)