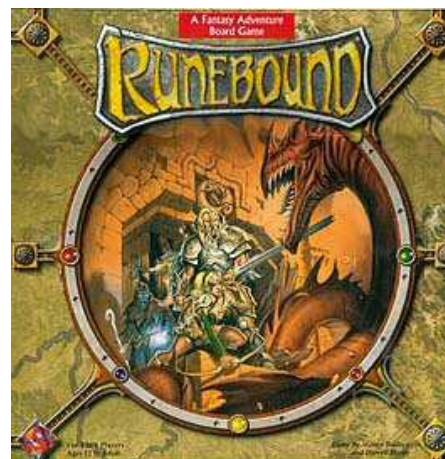


Regole per giocare in solitario il gioco in solitario

Marco "Norman Knight" Signore
www.marcosignore.it



Avete mai pensato che Runebound sarebbe un bel gioco in solitario, peccato che non ci sono le regole? Eccovi una possibile alternativa senza inserire troppe "house rules".

Scenario: i Seguaci del Male

Il gioco si svolge con tutte le regole normali, tranne che se un giocatore viene portato a zero ferite, muore. Fine partita.

In più, all'inizio della partita si posizionano nei due esagoni in alto a sinistra e in alto a destra della mappa due pedine di personaggi non utilizzati; queste due pedine rappresentano i Seguaci.

I Seguaci sono potentissimi scout del Male che non possono essere combattuti (pensate che so... a quei così ammantati di nero in quel famoso libro sugli Anelli...) e che danno fastidio al giocatore.

All'inizio di ogni turno, prima del tiro per il movimento del giocatore, muovete i seguaci. Fate così:

- Tirate un d6. "numerare" gli esagoni intorno a quello dove si trova il seguace da 1 a 6, il numero 1 è quello direttamente rivolto verso l'alto, e gli altri seguono in senso orario (quindi 4 è direttamente in basso). Il tiro del D6 vi darà la direzione verso la quale il Seguace andrà mosso.
- Poi tirate 1d4: il risultato è il numero di esagoni di cui il seguace si muoverà.

I Seguaci si muovono sempre del massimo degli esagoni consentiti dal loro tiro di dado, e non hanno penalità per i terreni. Tuttavia, se incontrano il personaggio, si fermano.

Appena un seguace incontra il personaggio, gli sottrae o un alleato o un oggetto (determinatelo causalmente. Io personalmente tiro 1d6: 1-3 Alleati, 4-6 Oggetti, e poi tiro casualmente che cosa si perde). L'oggetto o alleato perso viene scartato e non rientra più in gioco.

Inoltre, se un Seguace entra in una città, scarta automaticamente tutte le carte Mercato presenti in quella città.

I Seguaci sono considerati "terreno intransitabile", cioè il giocatore non può muoversi attraverso un esagono che contenga un Seguace.

Regole ancora più opzionali:

- Ogni volta che un Seguace entra in un esagono che contiene un counter avventura non affrontato, si tira 1d20 e si aggiunge al tiro il valore in punti esperienza dell'avventura. Se il risultato del tiro è 3 o meno, il counter viene scartato. Sorry, bad luck! **Nota:** questo vuol dire che automaticamente le avventure blu e rosse **non** possono essere scartate. Eh sì. La regola è questa.
- Volendo potete provare ad aumentare il livello di difficoltà del gioco aumentando il numero di Seguaci sulla mappa, 3, 4 o addirittura 5. Che crudeltà

Provate queste regole e ditemi cosa ne pensate! Almeno così il gioco ha un valore aggiunto!

