





Benvenuti all'Isola Temuta

La terra di Torue Albes vive da più di cento anni un periodo di pace e progresso. Le leggende, comunque, narrano di un tempo in cui un dio blasfemo e contorto ascenderà e porterà corruzione e morte nelle terre di Cerridor Sea. Le leggende raccontano anche di eroi che rischieranno tutto per salvare il reame dalla rovina. E' arrivato il tempo di diventare uno di quegli eroi e salvare Torue Albes dalla totale distruzione.

L'Isola Temuta (Island of Dread) è un'espansione per il gioco Runebound Seconda Edizione, ed è necessario possedere il gioco base per poterla utilizzare. L'Isola Temuta è un gioco per 2-6 giocatori, ma la migliore giocabilità è data da 3-4 giocatori.

Introduzione

Tu e i tuoi compagni di gioco vestirete i panni degli eroi che si muovono per Torue Albes in cerca di avventura. Durante il gioco affronterete molte sfide (rappresentate dalle carte avventura), fra i quali mostri, furfanti, eventi naturali e trappole pericolose. Come affronterete e vincerete queste sfide, potrete guadagnare molte ricompense, incluso oro, oggetti magici e potenti alleati.

L'avventura

L'Isola Temuta è una nuova e completa avventura per Runebound. In questa avventura, l'antico e malvagio dio Assif Shib-Sa è intenzionato a distruggere le terre che circondano il mare di Cerridor (Cerridor Sea). Gli eroi devono scoprire la

posizione dell'Isola Temuta (Island of Dread), viaggiare verso questa terra remota e leggendaria, e distruggere Assif Shib-Sa prima che il contorto dio corrompa tutte le terre con il suo atroce tocco!

Scopo del gioco

Lo scopo di Runebound è determinato dall'avventura che state giocando. Nell'Isola Temuta (Island of Dread), l'obiettivo è sconfiggere Assif Shib-Sa. Il primo giocatore che riesce nell'intento ha vinto la partita. Sconfiggere Assif Shib-Sa è descritto dettagliatamente più avanti nelle regole.

Contenuto

- Ø 77 carte avventura (23 verdi, 19 gialle, 20 blu, 7 rosse, 8 argento)
- Ø 11 carte commercio (1 alleato, 10 oggetti)
- Ø 14 carte capitano
- Ø 8 carte eroe
- Ø 8 miniature eroe
- Ø 8 segnalini oggetti leggendari
- Ø 12 segnalini mappa
- Ø 12 segnalini avventura
- Ø 1 plancia per il mazzo Mare (Sea Deck)
- Ø 1 plancia per il mazzo Isola Temuta (Island of Dread Tile)
- Ø 8 segnalini evento
- Ø una plancia da gioco
- Ø 1 regolamento

Prima di iniziare a giocare, staccate delicatamente i pezzi dal cartoncino in modo da non romperli. Saranno necessari molti componenti del gioco base Runebond durante le partite dell'Isola Temuta. I seguenti componenti sono nuovi rispetto al gioco base Carte Avventura e Mercato



L'isola Temuta aggiunge un mazzo di carte Avventura Argento e un mazzo di carte Avventura Mare

(Sea). In aggiunta, l'espansione include nuove carte avventura verdi, gialle e rosse. Questi mazzi rimpiazzano le carte avventura del gioco base Runebound. Puoi comunque mescolare le nuove carte mercato con quelle del gioco base e usarle per tutti i giochi di Runebound.

Carte Capitano

La carta Capitano rappresenta non solo il Capitano ma anche la sua nave e il suo equipaggio. I Capitani hanno molte caratteristiche comuni a quelle degli alleati ma non sono considerati tali.



Carte Eroe e Miniature



L'espansione Isola Temuta presenta 8 nuovi eroi e le rispettive miniature in plastica. Puoi usare queste figure in sostituzione e/o in aggiunta alle 12 già presenti nel gioco base

Runebound.

Segnalini Oggetti leggendari



Questi oggetti sono da considerare senza costo aggiuntivo. Gli oggetti leggendari possono essere assegnati come ricompensa per scontri vinti o acquisiti durante i viaggi (vedi *Imbarcarsi*, punto 5: Esperienza). Quando scarti un oggetto leggendario per utilizzare il suo effetto speciale, riponi il segnalino nel suo contenitore a faccia in su. L'abilità speciale di ogni oggetto leggendario è indicata nel regolamento.

Segnalini Mappa



Questa espansione include 12 segnalini mappa (sei blu e sei verdi), che l'eroe può collezionare una volta superati gli scontri del mazzo avventura Mare. Un segnalino verde e uno blu equivalgono ad un set. Il giocatore scarta il set di segnalini durante il viaggio per L'Isola

Temuta o per acquisire oggetti leggendari (vedi *Imbarcarsi*, punto 5: Esperienza). Quando ottieni un segnalino mappa pescane uno a caso dalla riserva. Se non ci sono più segnalini puoi prenderne uno (del colore a tua scelta) da un altro giocatore. Quando spendi i set di segnalini mappa rimettili nella riserva a faccia in giù.

Segnalini avventura



Nell'Isola Temuta ci sono più gemme avventura che rispettivi segnalini. Usa i segnalini avventura del gioco base con questi dell'espansione per preparare il gioco, come descritto nelle regole base. L'eroe può affrontare avventure come *Imbarcarsi* (vedi *Imbarcarsi*, punto 3: Avventura). Poiché in questo caso gli spazi avventura non sono coperte dai relativi segnalini, devi usare i segnalini avventura in più dell'espansione per tener conto dell'esperienza guadagnata dalle avventure marine.

Plancia Mazza Mare (Sea Deck)



Sistema il mazzo delle avventure Mare (Sea Deck) su questa plancia.

Plancia Isola Temuta



Sistema le carte avventura argento su questa plancia. Quando viaggi verso l'Isola Temuta, rimuovi la figura dell'eroe dalla plancia di gioco e posizionalo su questa plancia per indicare che ha raggiunto l'isola.

Segnalini evento



I segnalini evento hanno forma esagonale per facilitare il posizionamento sulla plancia di gioco. Ogni segnalino è stampato su entrambi i lati e la maggior parte hanno il bordo colorato. I segnalini evento includono sei pianure (rosso), cinque percorsi marini (giallo), quattro aree marine (blu e una

rovina). I percorsi marini sono numerati per facilitare il posizionamento nello spazio corrispondente della plancia di gioco.

Plancia di gioco

La plancia di gioco de L'Isola Temuta presenta nuovi tipi di spazi:

Spazi Evento

Gli spazi evento gialli, rossi e blu sono considerati come terreno normale fino a quando non è posizionato sopra un segnalino evento. I percorsi marini sono numerati e i numeri rappresentano quelli dei segnalini corrispondenti.



Quando la sfida della *Carta Avventura* corrispondente è risolta, posiziona il *Segnalino Evento* sulla casella della plancia di gioco avente lo stesso numero.

Spazi Ancoraggio

Questi spazi rappresentano le avventure che gli eroi imbarcati affrontano durante i loro spostamenti per mare (vedi *Imbarcarsi*, punto 3: Avventura)

Percorsi marini

I percorsi marini sono linee che collegano una città con una o più città attraverso il mare. Quando gli eroi si spostano, essi viaggiano, attraverso un percorso marino, nello spazio successivo che può essere un ancoraggio o una città.

Mare

L'area blu della plancia di gioco rappresenta il Mare di Cerridor. Diversamente dagli spazi di terreno della plancia (che rappresentano l'arcipelago delle isole), il mare non è suddiviso in spazi esagonali. Un eroe non potrà mai muovere attraverso il mare e sul mare a meno che non sia *Imbarcato*, sempre e solo seguendo i percorsi marini.

Componenti Standard di Runebound

In aggiunta ai nuovi componenti elencati prima, potrai utilizzare tutti i pezzi del gioco base di Runebound, con le seguenti eccezioni: non usare nessuna delle carte avventura del gioco base. Le carte sono rimpiazzate dalle nuove carte avventura della tua copia de L'Isola Temuta. In aggiunta, puoi semplicemente mescolare le nuove carte commercio con quelle del gioco base e utilizzarle per tutti i giochi di Runebound.

Preparazione del gioco

Prima di iniziare a giocare a L'Isola Temuta, segui i punti indicati per preparare il gioco. Per spiegazioni aggiuntive dei seguenti punti, vedi il regolamento base di Runebound.

1. Prepara la plancia di Runebound e posizionalo su un tavolo ampio. Posiziona la plancia de L'Isola Temuta

sopra la mappa della plancia di Runebound, come indicato nell'immagine.



2. Posiziona un segnalino avventura a faccia in su sopra ogni spazio segnato con una gemma avventura. Controlla che il colore del segnalino avventura sia uguale a quello della gemma avventura (posiziona un segnalino avventura verde su ogni gemma avventura verde, un segnalino avventura giallo su ogni gemma avventura gialla, ecc.)

3. Posiziona tutti e sei i segnalini *sfida non superata* nelle corrispondenti posizioni (segnalino uno nella posizione 1, ecc.)
4. Mescola le carte Alleati e Oggetti del tuo gioco base con quelle dell'espansione de L'Isola Temuta formando un singolo mazzo di carte. Posiziona le carte Mercato nella posizione indicata sulla plancia. Pesca sei carte e posizionale nello spazio mercato di Tarionar; pesca due carte Mercato per ognuna delle altre città posizionandole nei relativi spazi mercato.
5. Mescola il mazzo Capitano e posiziona un capitano in ogni spazio mercato delle città.
6. Separa le carte avventura in base ai colori in cinque mazzi separati (verde, giallo, rosso, argento e mare). Mescola ogni mazzo e piazzalo nella posizione indicata sulle plance. Ricorda il mazzo argento va sulla plancia dell'isola Temuta e il mazzo mare sulla plancia corrispondente. Nota: non ci sono carte avventura blu; il mazzo blu è sostituito dal mazzo mare.
7. Dai ad ogni giocatore tre ori e piazza i rimanenti nella riserva. Ogni oro guadagnato come ricompensa arriva dalla riserva. Ogni oro che spendi per guarire, comprare in città, ecc., va nella riserva. Tu puoi cambiare dalla riserva in qualsiasi momento. Posiziona tutti i segnalini ferita, fatica, esperienza e rimanenti in un'area comune in modo che tutti i giocatori possano raggiungerli.
8. Posiziona i Segnalini mappa a faccia in giù e mescolali. Puoi anche metterli in

un contenitore. Questo forma il contenitore dei segnalini mappa.

9. Posiziona gli otto oggetti leggendari a faccia in su in un'area comune.
10. Ogni giocatore sceglie casualmente una carta che raffigura l'eroe che impersonerà nel gioco. In alternativa i giocatori possono scegliere l'eroe con cui giocare.
11. Ogni giocatore posiziona la miniatura in plastica corrispondente alla carta eroe pescata o scelta nella città di Dallak. Le carte eroe non utilizzate e le figure corrispondenti vengono riposte nella scatola.
12. Casualmente si sceglie chi inizia il gioco. La preparazione è completa e il gioco può iniziare.

#### Nuove regole

L'espansione de L'Isola Temuta utilizza le regole del gioco base Runebound, ad eccezione di quelle indicate in questo regolamento. In aggiunta alle regole standard di Runebound, le seguenti regole di espansione indirizzano le nuove situazioni presenti ne L'Isola Temuta.

#### Assumere un capitano

In ogni momento durante la fase di mercato, in aggiunta alle normali azioni di mercato in città, puoi anche assumere un capitano. Per assumere un capitano, prima pesca una carta dal mazzo Capitano e posizionalo a faccia in su sullo spazio mercato della città che stai visitando. Puoi ora scegliere di assumere uno dei capitani presenti nella città, pagando il costo rispettivo alla banca e prendendo la carta del capitano. Puoi anche decidere di non assumere nessun capitano.

Puoi avere un solo capitano. Se hai già un capitano e ne assumi un altro scegline uno e scarta quello in più. Se un capitano è scartato

rimuovi tutti i segnalini dalla carta capitano e posizionala a faccia in giù al fondo del mazzo capitano. Se ti sposti da una città senza imbarcarti, devi lasciare tutti i capitani indietro negli spazi mercato della città che stai visitando.

Infine, se c'è più di una carta capitano in un mercato di una città alla fine del turno di ogni giocatore, quel giocatore dovrà lasciare un Capitano nello spazio mercato e scartare gli altri.

Puoi anche assoldare un Capitano "in prestito". Assumi il Capitano senza pagare il costo in oro della carta, ma piazza un segnalino oro sulla carta per ricordare che è assoldato in prestito. Durante la tua navigazione, tutte le ricompense (oro, carte avventura o carte commercio, esperienza, ecc.) che guadagni sono immediatamente scartate.

*Esempio: Steelhorns è ad Orris ed effettua la sua Fase Mercato nella città. Dopo aver eseguito tutte le azioni previste, decide di assoldare un Capitano. Pesca una carta dal Mazzo Capitano e la aggiunge allo spazio mercato di Orris, ma non ha oro a sufficienza per pagare il suo costo. Steelhorns decide di assumere il capitano in prestito e mette la carta capitano nella sua area di gioco (mettendo un segnalino oro sulla carta per indicare che è in prestito). Nel turno successivo Steelhorns è in grado di imbarcarsi da Orris. Nel caso in cui lasciasse la città senza imbarcarsi, egli dovrà riposizionare la carta del Capitano nello spazio mercato di Orris. Poiché ha preso in prestito il Capitano, Steelhorns non riceverà alcuna ricompensa dalle avventure incontrate durante la navigazione.*

Imbarcarsi

Se inizi la Fase di Movimento da una città e hai assoldato un Capitano puoi *Imbarcarti*. Imbarcarsi è come effettuare un normale turno di movimento con le seguenti variazioni.

Importante: Imbarcarsi (la conclusione di molte carte avventura) è l'unico modo per gli eroi di

attraversare il mare di Cerridor. Gli eroi non possono utilizzare le oggetti speciali per attraversare il mare.



*Esempio: Steelhorns inizia la sua Fase di Movimento a Evenpor Grove di Torue Albes ed ha le ali dell'armatura di Regiroth (Regiroth Armor Item) e la runa del teletrasporto (Teleport Rune Item). Potrebbe usare le ali di Regiroth per muoversi di 4 spazi per Torue Albes, o potrebbe attivare la runa del teletrasporto per spostarsi su qualsiasi spazio di Torue Albes, ma non può usare gli stessi oggetti per attraversare il mare di Cerridor per andare ad esempio all'Isola di Garnet (Garnet Island).*

Sequenza delle fasi per il turno Imbarcarsi

Quando un eroe si è imbarcato, il giocatore segue un piccolo cambiamento nella sequenza delle fasi del turno rispetto a quelle utilizzate nel turno normale. A meno che non venga dichiarato, puoi eseguire tutte le azioni previste

per ogni fase, in aggiunta a quelle specifiche dell'imbarcarsi elencate qui sotto. Per esempio, durante la Fase di Rinnovamento, puoi sempre rinnovare le carte attivate nel turno precedente.

### **Fase 1: Rinnovamento**

Ripristina le carte in posizione normale.

### **Fase 2: Movimento**

Quando sei imbarcato non tiri dadi movimento. Gli eroi imbarcati devono muovere nello spazio successivo lungo il *percorso marino* che porta ad un ancoraggio o ad una città (vedi immagine di esempio). Se termini il movimento in un ancoraggio, segui la Fase Avventura indicata in seguito.

Se termini il movimento in una città, completi il tuo viaggio: posiziona la carta Capitano nello spazio mercato della città e prosegui con la Fase Mercato delle regole normali.

*Esempio: Steelhorns inizia la Fase Movimento da Orris dopo avere assoldato un Capitano nel turno precedente. Durante la sua Fase Movimento, Steelhorns muove la miniatura nel primo ancoraggio del percorso marino che parte da Orris. Avendo completato la sua Fase di Movimento, Steelhorns prosegue con la sua Fase Avventura.*

Nota che un eroe può seguire qualsiasi percorso marino disponibile dalla città di partenza o dall'ancoraggio da cui si sposta. Un eroe imbarcato può anche spostarsi dalla città al primo ancoraggio del percorso marino e poi nel turno successivo tornare indietro nello spazio da cui è partito.

*Esempio: Steelhorns ha lasciato Orris nel turno precedente iniziando il viaggio. Ora inizia la Fase di Movimento dal primo ancoraggio del percorso marino che connette Orris a Dallak. Durante la sua Fase di Movimento, Steelhorns deve seguire il percorso o può tornare indietro e navigare*

verso Orris. Egli muove la miniatura verso l'ancoraggio successivo e procede nella Fase Avventura. Nel turno successivo potrà seguire qualsiasi percorso marino che inizia dall'ancoraggio in cui si trova: potrebbe seguire il percorso verso Gafford, potrebbe seguire il percorso che conduce a nord attraverso Weeping Reach, potrebbe seguire il percorso che conduce a Dallak, e in qualsiasi momento potrebbe tornare verso Orris.

### **Fase 3: Avventura**

Pesca la prima carta dal mazzo Mare. Se un eroe imbarcato pesca una carta sfida, si applicano le seguenti variazioni alla Fase di Combattimento:

- § Se la fuga ha successo, il tuo eroe rimane nello spazio ancoraggio e il turno termina immediatamente (vedi Fuga).
- § Il tuo Capitano può effettuare un attacco per turno, come può farlo un tuo alleato (ricorda comunque che i Capitani non sono Alleati).
- § Il tuo Capitano non subisce nessun effetto speciale e nessuna abilità caratteristiche degli alleati.
- § Se il tuo Capitano resta ucciso o il tuo eroe è messo fuori combattimento, subisci un naufragio (vedi *Naufragio*).
- § Se riesci a scappare dalla sfida o subisci un naufragio, scarta immediatamente la carta e posizionale nelle *sfide non superate*.

### **Fase 4: Mercato**

Se termini il tuo movimento in uno spazio ancoraggio, puoi saltare questa Fase.

### **Fase 5: Esperienza**

Se il tuo eroe è in uno spazio ancoraggio all'inizio della Fase Esperienza, il tuo Capitano prende 1S. Se il tuo Capitano è esausto (la sua Vita è uguale ai alla Fatica) il Capitano subisce 1Y.

Durante questa Fase, in aggiunta a spendere punti esperienza, puoi spendere segnalini mappa per scoprire l'isola Temuta e trovare gli oggetti

leggendari. Per farlo, scarta uno o più set di segnalini (un set è formato da due segnalini mappa di colore differente). Per ogni set scartato, puoi prendere un oggetto leggendario dal contenitore. Per informazioni su come utilizzare i segnalini mappa per scoprire l'isola Temuta, vedi il paragrafo Isola Temuta in seguito.

#### **Naufragio**

Se durante una navigazione il tuo eroe è messo fuori combattimento o il tuo Capitano viene ucciso, l'eroe subisce un naufragio. L'eroe naufrago segue tutte le normali regole del "fuori combattimento" con le seguenti eccezioni: il giocatore alla tua sinistra posiziona la tua miniatura in uno spazio non di mare (pianura, foresta, palude, strada, collina, montagna, o città) adiacente alla zona del naufragio. Se ci sono due o più spazi di terreno adiacenti, il giocatore alla tua sinistra può scegliere dove posizionare la miniatura.

#### **Fuga**

Nel gioco d'espansione Isola Temuta, contrariamente alle regole base di Runebound, l'eroe rimane nello stesso spazio se fugge da una sfida. Egli non muove indietro di uno spazio nella direzione da cui arriva. Se una fuga ha successo l'eroe rimane nello stesso spazio e il suo turno termina immediatamente.

#### **Interagire con altri Eroi**

Eroi imbarcati non possono interagire o negoziare con altri personaggi.

#### **L'Isola Temuta**

Per scoprire l'Isola Temuta devi:

- iniziare il tuo turno da uno spazio ancoraggio
- dichiarare l'intenzione di muoverti verso l'Isola Temuta e scartare un set di segnalini mappa (due segnalini mappa di colore differente)

- posizionare la miniatura del tuo eroe sulla plancia dell'Isola Temuta e scartare la carta Capitano.

Una volta piazzata la tua miniatura sulla plancia dell'Isola Temuta, il tuo turno continua. Devi pescare una carta avventura argento, risolverle una per volta, e sconfiggere Assif Shib-Sa prima che il tuo eroe sia messo fuori combattimento. Ogni volta che peschi una carta avventura argento, immediatamente ricevi una Fase di Rinnovo. Se il tuo eroe è messo fuori combattimento sull'Isola Temuta, il giocatore alla tua sinistra posiziona la tua miniatura in una città a sua scelta. Puoi tenere tutte le carte avventura argento che hai ricevuto come risultato di superamento della sfida, ma devi mescolare le carte argento scartate (compresa quella con la quale sei stato messo fuori combattimento) con il mazzo delle carte avventura argento.

Il combattimento ne L'Isola Temuta segue le regole del gioco base, con le seguenti eccezioni: gli eroi nei combattimenti sull'Isola Temuta devono sempre saltare la fase di Fuga. In altre parole l'eroe non può scappare mai dalle sfide sull'Isola Temuta.

#### **Credits**

**Game Design:** Martin Wallace and Darrell Hardy

**Development:** Alfredo Lorente and John Goodenough

**Editing:** Greg Benage and Robert Vaughn

**Graphic Design:** Brian Schomburg and Scott Nicely

**Cover Art:** Jesper Ejsing

**Board Art:** Kurt Miller and Roberto Marchesi

**Card Art:** John Goodenough, Eric Deschamps, Hian

Rodriguez, Andy Brase, Kieran Yanner, Lou Frank, John

Moriarty, Ben Prenevost, Jesper Ejsing and others

**Executive Developer:** Greg Benage

**Publisher:** Christian T. Petersen

**Special Thanks:** Richard Tatge

**Playtesting:** 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

**Traduzione:** Ikael (chiedo scusa per gli strafalcioni)

Oggetti Leggendari

### Lancia di Trealton

Utilizzala **prima** che il tuo eroe lanci un dado combattimento per avere successo nel Combattimento a Distanza.

### Spada di Antenor

Utilizzala **prima** che il tuo eroe lanci un dado combattimento per avere successo nel Combattimento Corpo a Corpo.

### Talismano di Korsec-Amin

Utilizzala **prima** che il tuo eroe lanci un dado combattimento per avere successo nel Combattimento Magico.

### Elmo di Trealton

Scartala all'inizio di ogni round di combattimento. Per il resto del turno combattimento il nemico infligge punti **S** anziché punti **Y**.

### Scudo di Antenor

Se il tuo eroe difende, scartala dopo aver tirato il dado combattimento per avere automaticamente successo.

### Smeraldo di Korsec-Amin

**Prima** di muovere, scartala per posizionare sulla plancia i segnalini avventura negli spazi corrispondenti con i raggi del sole.

### Gemma di Trelton

Dopo aver pescato una carta sfida, scartala per evitare la fase "*Prima del Combattimento*" e passare subito al primo round di combattimento in ogni modo tu scelga (distanza, corpo a corpo, magia)

### Libro di Korsec-Amin

Scartala durante la Fase preparatoria del Combattimento per ridurre la vita di Assif Shib-Sa a 7 punti vita per l'intero combattimento. Egli non può infliggere danni nel primo round di combattimento.

