

RUNEBOUND - Aide de jeu - Le Nain Braillard

PRÉPARATION :

- Placer le plateau et une Gemme face visible sur chaque hexagone marqué selon la couleur.
- Définir le premier joueur.
- Séparer les marqueurs par type.
- Choisir une carte Scénario, lire la carte et prendre les cartes et le matériel correspondant.
- Séparer les paquets Aventure par couleur, ajouter les cartes Aventure propres au scénario et mélanger chaque paquet.
- Distribuer aléatoirement une fiche Personnage à chaque joueur.
- Chaque joueur prend sa fiche face Préparation, son or et ses marqueurs Combat.
- Mélanger le paquet Compétence et chaque joueur pioche des cartes Compétence à hauteur du maximum de sa main.
- Chaque joueur place sa figurine sur une case de son choix correspondant à l'icône de Départ.
- Chaque joueur résout les capacités de Préparation, puis retourne sa fiche Personnage.
- Mélanger le paquet Ressource et distribuer 3 cartes face visible sur chaque Marché, au bord du plateau.
- Placer le marqueur de temps sur la première case de la Piste du temps.

TOUR DE JEU :

- En commençant par le premier joueur, chaque joueur peut effectuer jusqu'à 3 actions, dont plusieurs fois la même. Il peut également Apprendre de nouvelles capacités avant ou après avoir dépensé une Action.
- Si le pion arrive sur une case Régénération des Gemmes, retourner toutes les gemmes utilisées sauf celles présentes avec un Héros.
- Quand tous les joueurs ont effectué leur tour, **déplacer le pion**
- Si le pion arrive sur une case Histoire, piocher la première carte Histoire et suivre les instructions de la carte. Si c'est une "Quête d'histoire", la placer sur la piste des Quêtes d'histoire et placer le pion correspondant sur la case d'interaction. Si ce n'est pas une "Quête d'histoire", défausser la carte.
- Temps sur l'Échelle du Temps.**
- Si le pion a déjà sur la dernière case de l'Échelle du Temps, retourner le pion Temps et le placer sur la première case de l'Échelle du Temps.
- Si le pion atteint la dernière case de l'Échelle du Temps pour la seconde fois, suivre les instructions de la carte Scénario.

TOUR D'UN JOUEUR

- Apprendre une nouvelle capacité :**
- Dépenser des Trophées (carte Aventure face cachée) selon le coût demandé en Orbes. Selon la couleur et la quantité demandées; Orbe grise = n'importe quelle carte Trophée.
- Placer la carte Capacité face visible dans sa zone de jeu.
- Si le nombre de cartes Capacités d'un Attribut est supérieur à la valeur de l'Attribut, défausser immédiatement et au choix des cartes en surplus.
- Se déplacer :**
- Soit se déplacer vers un hexagone adjacent.
- Soit lancer autant de dés Terrain que sa Vitesse, puis déplacer la figurine en consommant un dé correspondant au terrain de destination.
- Possibilité de Se dépasser pour relancer un dé Terrain.
- Ville :** n'importe quel dé est utilisable.
- Routes et ponts :** n'importe quel dé si la figurine est déjà sur un hexagone avec une route ou un pont.
- Rivières :** ne peut être traversées sauf avec un dé Eau ou Joker.
- Si plusieurs joueurs sur le même hexagone, ils peuvent s'échanger gratuitement Or et Ressources.
- Acheter (uniquement dans une ville) :**
- Piocher une carte Ressource et l'ajouter au Marché de la ville correspondante.
- Acheter ou défausser une carte Ressource du Marché. Pour acheter, payer le montant en Or.
- Possibilité de vendre sans limite des cartes Ressource, en gagnant l'or correspondant. Interdiction de vendre une carte achetée durant le même tour.
- Se reposer :**
- Si l'action est effectuée une case Cité, Ville, Sanctuaire ou Forteresse, le Héros se soigne complètement.
- Sinon lancer 5 dés de mouvement et soigner 1 dégât pour chaque résultat correspondant au terrain de la case.
- Possibilité de se reposer sans avoir besoin ou lancer de dés.
- S'entraîner :**
- Piocher autant de cartes Compétence que la taille maximale de la main.
- Ajouter les nouvelles cartes à sa main.
- Défausser des cartes Compétence pour revenir à la taille maximale de la main.

		Uniquement si présence d'une gemme est présente sur sa case.
		Retourner la gemme face cachée.
Piocher une carte		Combat : principalement des Ennemis.
Aventure de la même couleur.		Exploration : principalement des Quêtes.
		Société : principalement des Événements.
	Évènement :	Lire la carte entièrement à voix haute, puis choisir une des deux options à résoudre (même si elle n'a pas d'effet).
		Placer la carte face visible dans sa zone de jeu. Pas de limite de cartes Quête en jeu.
	Quête :	Pour résoudre une carte Quête, aller sur les cases désignées par la Quête, résoudre le texte en gras, puis remplir une des conditions.
		Si demande d'Explorer, lancer autant de dés Terrain que sa vitesse et consommer les dés pour relancer un dé pour correspondre à une des propositions. Possibilité de Se dépasser Terrain.
		Une fois résolue, prendre la carte comme Trophée, sauf si défausse.
		Le joueur actif engage le combat et le joueur à sa gauche joue l'ennemi.
		Pour le Héros, ses marqueurs plus ceux liés à des capacités.
	Chaque joueur prend les marqueurs de combat lui correspondants.	Pour l'Ennemi, les 5 marqueurs de base, plus le 6e au deuxième round. Si Ennemi final (Scénario), prendre un 7e marqueur indiqué sur la carte Scénario.
		Chaque joueur prépare ses marqueurs en les secouant puis en les laissant tomber sur la table.
		Définir l'initiative avec le joueur ayant le plus de symboles dorés. Si égalité, le Héros a l'initiative.
S'aventurer (coûte 2 actions) :		Utiliser un Bouclier n'est pas une Action.
Résoudre la carte Aventure :		Si un joueur est battu, le combat s'arrête immédiatement et résoudre les effets de Victoire.
	Ennemi :	Si un joueur passe, il ne peut plus effectuer d'Actions de combat pour ce round sauf Bouclier.
	Effectuer un Round de combat.	En commençant par le joueur ayant l'initiative, chaque joueur effectue une Action de combat ou passer.
		Quand les deux joueurs ont dépensé tous leurs marqueurs ou décidé de passer, le round est terminé.
		Si aucun joueur n'est battu, soit le nombre de blessures égal sa valeur de Vle, effectuer un nouveau round. Possibilité pour le Héros de Retraiter avant de commencer un nouveau Round : lancer un dé Terrain et se déplacer vers un hexagone correspondant au résultat.
		Si l'ennemi est battu, appliquer les effets indiqués au dos de la carte et la prendre comme Trophée.
		Le Héros ne peut plus que se Soigner comme action.
	Si le Héros est battu, défausser la carte Ennemi.	Si le Héros est capable de soigner au moins 1 Blessure, il peut ensuite effectuer d'autres actions.

RÈGLES SPÉCIALES :

Se dépasser :	Si une capacité spéciale le propose, possibilité de "se dépasser" en défaussant 1 carte Compétence de sa main (sans limite).
Test d'attribut :	Piocher et révéler des cartes Aventures correspondant à l'Attribut testé, d'un nombre égal à sa valeur d'Attribut, modificateurs compris.
	Possibilité d'ajouter une carte Aventure supplémentaire par acte Se Dépasser.
	Si au moins un symbole Succès apparaît, le test est réussi et résoudre la suite de la carte. Sinon, le test est un échec et défausser la carte immédiatement.