

RUNEBOUND®

DEUTSCHE AUSGABE

DIE VERGOLDETE KLINGE

Es ist an der Zeit, zu feiern und Handel zu treiben. Ein Mal im Jahr strengen sich die Kaufleute Terrinoths ganz besonders an, um ihre Waren im ganzen Land unter dem Sternenbanner der vergoldeten Klinge zu verkaufen.

Die Feierlichkeiten ziehen die talentiertesten Handwerker und die cleversten Scharlatane an. Ob gemeines Volk oder Adel, sie alle treffen sich bei Straßenfesten, Wettbewerben und Tauschhandeln.

Überall lauern Diebe, angelockt von der unachtsamen Menschenmenge und dem vielen Gold, das die Hände wechselt. Söldner verkaufen gewinnbringend ihren Schutz.

Selbst die Helden Terrinoths nehmen an den Feiern teil, um fein gearbeitete Waren und Waffen zu finden, die ihnen bei ihren Abenteuern helfen können, oder auch nur, um sich von diesen zu erholen. Und vielleicht, aber nur vielleicht, könnte ein tapferer Abenteurer die Wahrheit herausfinden, die hinter der Legende der vergoldeten Klinge steckt ...

WIE MAN DIESE ERWEITERUNG VERWENDET

Um *Die vergoldete Klinge* zu spielen, müssen folgende Schritte ausgeführt werden, um die Inhalte der Erweiterung mit dem Grundspiel zu kombinieren:

- Das Ausrüstungsset D wird zum Vorrat der Ausrüstungskarten hinzugefügt. Dieses Set kann beim Aufbau als eines der drei Ausrüstungssets ausgewählt werden, die zusammen den Ausrüstungsstapel bilden.
- Das Fertigungsset „Macht des Profits“ wird zum Vorrat der Fertigungskarten hinzugefügt. Dieses Set kann beim Aufbau als eines der sechs Fertigungssets ausgewählt werden, die zusammen den Fertigungsstapel bilden.



Macht des Profits

- Die Abenteuerkarten der Erweiterung werden zum Vorrat der szenariounabhängigen Abenteuerkarten gelegt (wie man diese Karten in einem Szenario nutzt, ist unter „Neue Abenteuerkarten“ beschrieben).
- Die Heldenkarte und die Kampfmarker werden den jeweiligen Vorräten hinzugefügt.

ERWEITERUNGSSYMBOL

Einige Karten dieser Erweiterung sind mit dem Erweiterungssymbol von *Die vergoldete Klinge* gekennzeichnet, um sie von den Karten des Grundspiels und anderer Erweiterungen unterscheiden zu können. Die Fertigungskarten sind mit einem eigenen einzigartigem Symbol gekennzeichnet.



INHALT

1 PLASTIKFIGUR



1 HELDENKARTE



15 ABENTEUERKARTEN



12 KAMPFMARKER



3 Helden 9 Ausrüstung

20 AUSTRÜCKUNGSKARTEN



10 FERTIGKEITSKARTEN



NEUE ABENTEUERKARTEN

Diese Erweiterung enthält 5 neue szenariounabhängige Karten für jeden Abenteuerstapel. Beim Zusammenstellen der Abenteuerstapel beim Aufbau werden alle szenariounabhängigen Karten entsprechend ihrer Rückseite in die passenden Stapel gemischt (Kampf, Erkundung und Sozial). Danach bildet man drei verschiedene Kartenstapel aus 20 zufälligen Abenteuerkarten. Die Abenteuerkarten des ausgewählten Szenarios werden nun in die passenden Stapel gemischt. Jeder Abenteuerstapel besteht dann aus 30 Karten.

AUSRÜSTUNGS- UND FERTIGKEITSSTAPEL

Beim Aufbau wählen die Spieler drei Ausrüstungssets, die zusammen den Ausrüstungsstapel für dieses Spiel bilden. Danach wählen die Spieler zwei ♣-, zwei ♠- und zwei ♣-Fertigkeitssets aus, um den Fertigkeitsstapel für dieses Spiel zu bilden. Falls sich nicht alle Spieler auf die zu spielenden Sets einigen können, sollten die Spieler die drei Ausrüstungssets, sowie zwei ♣-, zwei ♠- und zwei ♣-Fertigkeitssets zufällig bestimmen.

TAKTIEREN ✦

Taktieren ist ein neues Kampfsymbol, das ausgegeben werden kann, um andere Symbole im Spiel zu kopieren. Als Kampfaktion kann ein Spieler 1 ✦-Symbol des eigenen Kampfpools als Kopie eines Symbols im Kampfpool eines beliebigen Kombattanten ausgeben.

Außerdem kann ein Kombattant, der gerade Schaden erhalten würde, 1 ✦-Symbol des eigenen Kampfpools ausgeben, um ein Symbol zu kopieren, mit dem er den Schaden abwehren oder verhindern könnte.

Schließlich gibt es beim Ausgeben von ✦-Symbolen folgende Einschränkungen:

- ▶ Taktieren kann nicht zusammen mit anderen Markern ausgegeben werden. Beispiel: Ein Held kann nicht ✦ als Kopie von ♣ ausgeben, wenn er zusätzlich 3 ♣-Kampfmarker ausgibt. Dies muss eine gesonderte Kampfaktion sein.
- ▶ Da nur Feinde ♣ und nur Helden ♠ / ♣ ausgeben können, kann ein Held ✦ nicht ausgeben, um ♣ zu kopieren, und ein Feind kann nicht ✦ ausgeben, um ♠ oder ♣ zu kopieren.
- ▶ Da das ✦-Symbol ausgegeben wird, sobald es verwendet wird, kann es auch nicht dazu verwendet werden, den Effekt eines ♣-Symbols zu kopieren.
- ▶ Sobald ✦ ausgegeben wird, um ein Symbol mit einer Zahl zu kopieren (z. B. 2 ♣), wird die Zahl ebenfalls kopiert.

CREDITS

Autoren der Erweiterung: Paul Winchester und Nathan Hajek

Produzent: Derrick Fuchs

Entwicklung der 3. Edition: Lukas Litzinger

Redaktion und Lektorat: Allan Kennedy und Christopher Meyer

Grafikdesign: Christopher Hosch und Michael Silsby

Leitender Grafikdesigner: Brian Schomburg

Umschlafgestaltung: Anna Christenson

Innengestaltung: David Griffith und John Derek Murphy

Künstlerische Leitung: John Taillon

Abteilungsleitung Kunst: Andy Christensen

Miniaturengestaltung: David Ferreira

Miniaturen-Koordination: Niklas Norman

Qualitätssicherung: Zach Tewalthomas

Erfinder des Runebound Universums: Christian T. Petersen

Kreative Texte: Kara Centell-Dunk, Daniel Lovat Clark, Nathan Hajek, Andrew Navaro, und Katrina Ostrander

Produktionsmanagement: Megan Duehn und Jason Beaudoin

Produktionskoordination: John Britton, Marcia Colby, Jason Glawe, und Johanna Whiting

Abteilungsleiter Brettspiele: Justin Kempainen

Abteilungsleitung Kreativ: Andrew Navaro

Ausführender Spieleautor: Corey Konieczka

Ausführender Produzent: Michael Hurley

Herausgeber: Christian T. Petersen

Testspieler: Andrea Dell'Agnese & Julia Faeta, Caterina D'Agostini, Tim & Nicole Fiscus, Alene Horner, Jason Horner, Julien Horner, Kortnee Lewis, Scott Lewis

DEUTSCHE AUSGABE

Redaktion: Marco Reinartz

Übersetzung: Bernie Ritzinger

Layout & Grafische Bearbeitung: Thomas Kramer

Unter Mitarbeit von: Yvonne Distelkämper, Jan Fehrenberg, Oliver Kutsch, Niklas Bungardt und Christian Schepers

© 2016 Fantasy Flight Games. No part of this product may be reproduced without specific permission. Fantasy Flight Supply is a TM of Fantasy Flight Games. Runebound, Fantasy Flight Games, and the FFG logo are ® of Fantasy Flight Games. German version published by Asmodee GmbH. Made in China. This product is not a toy. Not intended for use by persons 13 years of Age or younger. Spielmaterial kann von der Abbildung abweichen. Diese Information aufbewahren.

Vertrieb der deutschsprachigen Ausgabe durch:



Asmodee
Friedrichstraße 47
45128 Essen
www.asmodee.com
service@asmodee.com

