

MONSTER LANDS

SPELREGELS



EEN SPEL ONTWERPEN DOOR



GORKA MATA - VICTOR FERNÁNDEZ - SERGI SOLÉ - DANIEL SCHLOESSER

SPEL OVERZICHT	2
INHOUD	3
SPEL OPZET	4
SPELER SPEELRUIMTE OPZET	6
BAJIS BEGRIPPEN	6
GLORIE EN REPUTATIE	6
STAMLEDEN (HUURLINGEN)	6
DE DOBBELSTENEN	7
SPEELWIJZE	7
OPBOUW DOBBELSTENEN POEL FASE	7
INZET FASE	8
DE CITADEL EN HAAR GEBOUWEN	8
HET DAARBUITEN	12
INZETTEN OP EEN GEVESTIGDE REGIO	15
AVONTUUR FASE (HET DAARBUITEN AFHANDELEN)	15
OPDRACHTEN	16
REGIO GEVECHTEN	16
BESCHERMING VAN DE CITADEL	20
OPRUIM FASE	20
SCORES EN OVERWINNING	21
MOEILIKHEIDSNIVEAUS	22
VARIANTEN	22
STRATEGIE HINTS	23
APPENDIX I - HINDERLAAG MODULE	23
APPENDIX II - SOLOMODUS	24
OPZET	24
NORMALE SOLOMODUS OF CAMPAGNE SOLOMODUS	24
SPEELWIJZE	25
SOLO SCENARIO BOEK	26
APPENDIX III - REFERENTIE LIJSTEN	27
VALSTRIJK VOORDELEN	27
HINDERLAAG VOORDELEN	27
BUIT FICHES	27
MONSTER KRACHTEN	28
HUURLING TALENTEN	29
UITRUSTING EIGENSCHAPPEN	30
REGIO EIGENSCHAPPEN	31
SPELER HULP	32

KONINGIN GIMELDA IS TEN EINDE RAAD!

SINDE HET VERLIES VAN AL HAAR LAND AAN PLUNDERENDE MONSTERS, ZIT ZE OPGESLOTEN IN DE OMMUURDE CITADEL VAN DE TWIST GEBIEDEN. OOI REGEERDE ZE OVER EEN TROTS KONINKRIJK MET WEELDERIGE REGIO'S VAN VUUR, WATER, LUCHT EN JUNGLE. NU IS SOMBERHEID AL DAT OVER IS.

MET MODHELM VEROVERD EN KONING BÖDAGARD GEDOOD DOOR DE NADERENDE MONSTERS, GAAT ZE OVER TOT EEN DRASTISCHE MAATREGEL: ZE BELOOFT DE KROON AAN DIE STAM VAN KRIJGERS DIE GERECHTIGHEID UITVOERT OVER DE MONSTERS, DOOR ZE TE VANGEN OF TE DODEN, EN DAARNA HAAR VERLOREN REGIO'S WEER VEROVERT.

HAAR RAADSHEER HEEFT EEN UITGEBREID PLAN BEDACHT OM HET SUCCES TE METEN VAN DE VELE GRETIGE STAMMEN. SLECHTS EEN VAN HEN ZAL DE KROON KUNNEN CLAIMEN.

SPEL OVERZICHT

Je neemt de rol aan van leider van een kleine stam van moedige krijgers, strijdend voor de kroon van de Twist Gebieden. Je bezoekt gebouwen binnen de Citadel, het laatste bastion tegen de monsters die het koninkrijk overspoeld hebben. Ook reis je naar het Daarbuiten, de regio's rondom de Citadel, waar je vecht tegen de monsters en die regio's weer voor de Koningin verovert.

Aan het einde van het spel wordt de kroon overhandigd aan de stam met de meeste Overwinningspunten, die verkregen kunnen worden door het vergaren van glorie, reputatie en een paar andere elementen die het spel verrijken. De glorie is daarbij het belangrijkste; om dat te verkrijgen moet je de veiligheid van de Citadel achter je laten om opdrachten te ondernemen, monsters te verslaan, en regio's te veroveren.

Je gebruikt je dobbelstenen om acties te doen via een "werkers plaatsen" mechanisme. In de Citadel, kun je met je dobbelstenen je stam versterken, door het vergaren van jachttuig, schilden, toverdranken, vergif, huurlingen, en meer. De timing van het plaatsen van jouw dobbelstenen, en het soort dobbelstenen dat je gebruikt, zullen gevolgen hebben voor jou én je medespelers.

In het Daarbuiten worden je dobbelstenen je wapentuig. Je rolt ze in opdrachten en gevechten, en probeert zo monsters te verslaan of regio's te veroveren. Je zult vele mogelijkheden hebben om je dobbelresultaten te beïnvloeden en je kans op succes te vergroten.

Je kunt niet simpelweg hopen op fortuinlijke worpen om de kroon te pakken. Je zult slim met al je middelen om moeten gaan en een goede planning moeten hebben om te kunnen winnen.

Denk jij dat je goed genoeg bent om de kroon te bemachtigen?



INHOUD

DE SPELREGELS

1 SPEELBORD

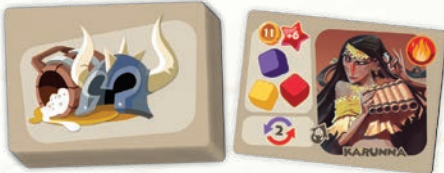


94 KAARTEN

8 Eerste Stamlid kaarten



28 Huurling kaarten



8 Novicius kaarten



Monster stapel: 20 kaarten (8 moeilijkheidsgraad A, 12 graad B)



Uitrustingen stapel: 18 kaarten



Regio stapel: 12 kaarten

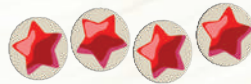


4 STAM ONTWIKKELING SPOREN

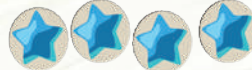


259 FICHES

4 Reputatie tellers



4 Glorie tellers



36 Karakter fiches



64 Valstrik fiches



20 Afweer fiches



55 Goudstukken



16 Toverdrank fiches



16 Vergif fiches



16 Buit fiches



1 dubbelzijdige 1ste Speler tegel



1 Ronden teller



6 dubbelzijdige Regio Wegwijzer tegels



1 dubbelzijdige Gewijzigde Rondes tegel



7 Paniek fiches



12 dubbelzijdige Opdracht tegels



1 OPDRACHTEN ZAK



80 6-ZIJDIGE DOBBELSTENEN

32 rode Kracht dobbelstenen



22 paarse Magie dobbelstenen



18 gele Overtuig dobbelstenen



8 zwarte Monster dobbelstenen



C Schud de **Huurlingen Stapel** (28 kaarten) en plaats deze als dichte stapel links van het speelbord. Creëer daarna een aanbod van Huurlingen die ingehuurd kunnen worden door de top 4 Huurling kaarten te trekken van de stapel en deze open op de Huurling aanlegplaatsen van de Taveerne te leggen, links van het speelbord. Het Huurlingen aanbod aan het begin van het spel moet **minstens per speler één Huurling bevatten met een reputatie van ★ 4 of minder**. Als dat niet zo is, leg dan de Huurling met de hoogste reputatiewaarde af en trek net zo lang kaarten totdat aan de voorwaarde is voldaan. Schud daarna de Huurlingen stapel opnieuw, inclusief de afgelegde kaarten.

D Hou de **28 Karakter fiches** dicht bij de Taveerne, om gebruikt te worden zodra een Huurling ingehuurd wordt. Zoek de Karakter fiches van de 4 Huurlingen in de Taveerne en plaats ze bij hun respectievelijke Huurling kaart.

E Neem de **64 Valstrik fiches**. Elk valstrik fiche heeft een Valstrik afbeelding op de achterkant en het effect van de valstrik op de voorkant. Er zijn 4 verschillende soorten Valstrikken:



Eerste Valstrikken (met een 🐾), Beveiligde Valstrikken (met een 🔒), Hinderlagen (met een bruine achtergrond), en Verbeterde Valstrikken (alle overige).

Leg de 4 Eerste Valstrikken aan de kant. Doe de 18 Hinderlagen en de 6 Beveiligde Valstrikken terug in de doos. **Schud de overige Valstrik fiches** en plaats ze dicht ergens vlak bij het speelbord. **Trek 6 fiches** willekeurig en plaats deze open op de vakjes van de **Jagershut**, zodat het effect van de Valstrik en de kosten zichtbaar zijn.

F Schud de **Uitrustingen Stapel** (18 kaarten) en plaats deze als dichte stapel onder het speelbord. Trek 3 Uitrusting kaarten van de stapel en leg deze op de Bazaar aanlegplaatsen.

Daarna, **bereid het Daarbuiten voor**:

G Neem de Monsterkaarten moeilijkheidsgraad A, schud ze, kies er 2 willekeurig en plaats ze open op de Monster Aanlegplaatsen. Dit zijn de actieve Monsters voor de eerste ronde, die daarbij hun respectievelijke bezette Regio verdedigen.

H Bereid de **Monster Stapel** voor door de overige Monsterkaarten moeilijkheidsgraad A samen met de kaarten graad B te schudden en deze stapel dicht ergens boven het speelbord te plaatsen.

I Schud de **Regio Stapel** (12 kaarten) en plaats deze als dichte stapel boven het speelbord. Trek 2 kaarten van de stapel en plaats deze open op de groene Regio aanlegplaatsen. Dit worden de actieve Regio's voor de eerste ronde.

J Schud de **Wegwijzer tegels** (6 dubbelzijdige fiches) en plaats 2 willekeurige tegels op de aangegeven vakken onder de Regio kaarten met een willekeurige kant naar boven. Een Wegwijzer is **gekoppeld aan de Regio** waar het onder is geplaatst en wordt vervangen als de Regio verandert.

Let op: In een 2-speler of Solo spel, trek slechts 1 Monster kaart, 1 Regio kaart en 1 Regio Wegwijzer tegel. Plaats deze op de respectievelijke vakken van Regio A.

K Schud de **16 Buit fiches** en plaats ze dicht ergens naast het speelbord. Plaats 4 willekeurige Buit fiches open op de aangegeven plekken tussen de 2 Regio's.

L Doe de 12 dubbelzijdige **Opdracht tegels** in de **Opdrachten Zak**. Trek 2 Opdracht tegels. Plaats de eerste met de A-zijde omhoog op Opdracht vakje A, de tweede met de B-zijde omhoog op vakje B. Dit zijn de actieve Opdrachten voor de eerste ronde.



Als laatste, **sorteer de algemene voorraad & maak je klaar om te beginnen**:

M Plaats de **Gewijzigde Ronden tegel** met zijde A omhoog bovenop het originele ronden spoor op het speelbord.

N Plaats de **Ronden Teller** op vakje 1 van het **Ronden spoor**.

O Plaats de **rode, paarse en gele dobbelstenen** naast het speelbord. Uit deze voorraad vul je jouw Dobbelstenen Poel. Leg daar ook de **zwarte Monster dobbelstenen** bij, die gebruikt zullen worden voor Monster aanvallen.



P Sorteer de **Goudstukken, Afweer, Toverdrank en Vergif fiches** in aparte stapeltjes. Deze vormen de algemene voorraad voor wanneer ze nodig zijn.

Q Schud de **7 Paniek fiches** en plaats ze als een dichte stapel op elkaar. Leg ze op de aangegeven plek bij de Ingang tot de Citadel.

R De hebberrigste speler krijgt de **Eerste Speler tegel met de A-zijde omhoog** en zal als eerste beginnen in de Inzet Fase.



**EERSTE SPELER? WUH?! DIE WIL IK!! IKKE IKKE IKKE!!!
HEBBEN!!!!**

SPELER SPEELRUIMTE OPZET

Elke speler doet het volgende:

A Neem een van de **Stam Ontwikkeling Sporen**. Plaats deze voor je.

B Neem **2 Eerste Stamlid kaarten** met dezelfde Affiniteit (symbool in de rechterbovenhoek). Plaats de **Leider** links van jouw Stam Ontwikkeling Spoor en de **Huurling** rechts.

Leg de ongebruikte Stam Ontwikkeling Sporen en Eerste Stamlid kaarten terug in de doos.

C Elke **Leider** en **Huurling** kaart heeft zijn eigen **Karakter fiche**. Zoek naar de **Karakter fiches** van jouw Eerste Stamleden en plaats deze op hun respectievelijke kaarten.

Leg de **Karakter fiches** van ongebruikte Eerste Stamleden terug in de doos.

D Je **Leider** geeft je **5 Glorie** punten om te beginnen, plaats een **blauwe Glorie teller** op vakje 5 van jouw Stam Ontwikkeling Spoor.

E Hij geeft je ook **7 Goudstukken** en een **gratis Eerste Valstrik** fiche gemarkeerd met een **Leider** symbool, neem deze en plaats ze op de aangegeven plekken in je speelruimte. Leg de overgebleven Eerste Valstrik fiches terug in de doos.

F Jouw Eerste **Huurling** heeft een **Reputatie** van 1, plaats een **rode Reputatie teller** op vakje 1.



BASIS BEGRIPPEN

AHA, DUS JE BENT EROP GEBRAND OM MET JE STAM TE BEGINNEN EN DE STRIJD AAN TE GAAN? MOOI! MAAR RUSTIG AAN, EERST MOET JE EEN PAAR BASIS BEGRIPPEN KENNEN.

GLORIE EN REPUTATIE

Jouw **Glorie** en **Reputatie** worden vastgelegd op jouw **Ontwikkeling Spoor**.

De hoogte van de **Glorie** van een Stam is de maatstaf voor haar faam en grootheid tot heinde en verre in de **Twist Gebieden**. Steeds als jij **Monsters** vangt of doodt, **Regio's** verovert en **Opdrachten** voltooit, krijg je **Glorie** punten toegekend door de **Raadsheer** van de **Koningin**.

Glorie punten worden bijgehouden op het **Ontwikkeling Spoor**, met de **blauwe Glorie teller**. Als je aan het eind van een ronde boven de **30 Glorie** punten uitkomt, verkondig dit dan aan je medespelers, omdat dit het einde van het spel in gang zet.

Reputatie punten worden ook bijgehouden op het **Ontwikkeling Spoor**, met de **rode Reputatie teller**. Jouw **Reputatie** staat gelijk aan de **Reputaties** van al je **Huurlingen** bij elkaar opgeteld.

Aan het einde van het spel leveren je **Glorie** en **Reputatie** samen, **Overwinningpunten** op. Zorg dus dat je veel van beide hebt.

STAMLEDEN (HUURLINGEN)

Jouw **Stamleden** zijn de sleutel tot je succes, zij maken het mogelijk voor jou om acties te doen door bij te dragen aan jouw **Dobbelstenen Poel**. Ook zal je gebruik kunnen maken van hun **Talenten** voor extra acties of voor het beïnvloeden van de kans op een positieve uitkomst van jouw acties.

De **Eerste Leiders** zijn ook **Huurling** zoals alle anderen met de volgende uitzondering: In tegenstelling tot andere **Huurlingen** hebben ze geen **Reputatie** (sterker nog, wie kent ze eigenlijk?).

HUURLING KAARTEN



- (A)** Naam.
- (B)** Affiniteit Symbool.
- (C)** Inhuur Kosten.
- (D)** Reputatie.
- (E)** Dobbelsteen Bijdrage.
- (F)** Talent.
- (G)** Daarbuiten Symbool.

DE DOBBELSTENEN

De Dobbelstenen Poel: Jouw Dobbelstenen Poel bestaat uit alle dobbelstenen die je krijgt van Huurlingen en jouw Stam Glorie bonus. Hoe meer dobbelstenen in je poel, hoe meer je kan doen, als je de dobbelstenen inzet op actie vakjes op het bord. Als een dobbelsteen eenmaal is ingezet op een bepaald vakje, kan geen enkele andere dobbelsteen daar geplaatst worden deze ronde.

Elke nieuwe Huurling die je inhuurt draagt **meteen** zijn dobbelstenen bij aan jouw Dobbelstenen Poel.

Dobbelstenen kunnen van 3 soorten zijn, afhankelijk van de kleur:

Kracht Dobbelstenen (Rood): Deze dobbelstenen doen niets bijzonders, maar komen wel het meeste voor. En ze kunnen meer beïnvloed worden dan elke andere dobbelsteen.

Magie Dobbelstenen (Paars): Deze dobbelstenen brengen een speciale gave mee tijdens Monster gevechten door een Monster's aanval te verzwakken. Ze kunnen ook gebruikt worden om Toverdranken en Vergiffen te brouwen bij de Alchemist.

Overtuig Dobbelstenen (Geel): Deze dobbelstenen leveren bij sommige gebouwen in de Citadel korting op, gebruikmakend van een Huurling's talent tot afdingen.

De volledige uitleg over hoe deze dobbelstenen werken vind je op pagina 9.

DOBBELSTEEN BEÏNVLOEDING

Dobbelstenen worden niet alleen gebruikt voor acties in de Citadel, maar ook voor avonturen in het Daarbuiten, waar ze worden gerold om specifieke waarden te behalen. Je kan niet zomaar vertrouwen op alleen geluk in deze avonturen, dus zorg dat je gebruikt maakt van de vele manieren om het geluk naar jouw hand te zetten. Huurling Talenten, Valstrikken, Vergiffen, Wegwijzers en de juiste Uitrusting, kunnen je het resultaat doen veranderen, maken herrollen mogelijk of laten je extra dobbelstenen toevoegen aan het gevecht.



SPEELWIJZE




Een spel **MONSTER LANDS** duurt maximaal 6 ronden. Elke ronde bestaat uit de volgende 4 Fases die in deze volgorde worden uitgevoerd:

1. **Opbouw Dobbelstenen Poel Fase**
2. **Inzet Fase**
3. **Avontuur Fase**
4. **Opruim Fase**


Het spel eindigt aan het eind van de zesde ronde of een ronde waarin minstens één speler minstens 30 Glorie punten heeft bereikt.

OPBOUW DOBBELSTENEN POEL FASE

Spelers bereiden hun Dobbelstenen Poel voor, door te kijken welke dobbelstenen zij beschikbaar hebben, volgens de volgende bronnen:

- Dobbelstenen bijdragen door Leiders en Huurlingen.
- Glorie Bonus dobbelstenen volgens een speler's huidige Glorie.
 - 1-10 Glorie punten: 
 - 11-20 Glorie punten: 
 - 21-30 Glorie punten: 

Neem alle relevante dobbelstenen en plaats deze in jouw speelruimte. Op basis van je Eerste Stamleden en de positie van je Glorie teller, bestaat je Dobbelstenen Poel uit 2 Kracht dobbelstenen, 1 Overtuig dobbelsteen en 1 Magie dobbelsteen.

Rol nu jouw Overtuig dobbelstenen . Rol de andere dobbelstenen nog niet.

INZET FASE


Beginnend met de speler die de Eerste Speler tegel heeft, en daarna met de klok mee, voert iedereen één actie uit. Als alle spelers een beurt hebben gehad, neemt de eerste speler een tweede beurt en zo door.

Tijdens je beurt moet je een van de volgende 3 acties doen:

- Inzetten in de Citadel
- Inzetten in het Daarbuiten
- Inzetten op een Gevestigde Regio

Als je Dobbelstenen Poel leeg is, moet je passen in plaats van een actie uitvoeren. Je mag niet passen vóór alle dobbelstenen uit je Dobbelstenen Poel zijn ingezet. Spelers gaan net zo lang door met beurten nemen totdat iedereen gepast heeft.

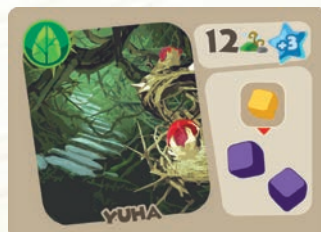
Sommige kaarten en fiches hebben verander eigenschappen die een dobbelsteen van een bepaalde kleur kunnen veranderen in een dobbelsteen van een andere kleur die misschien handiger is voor jou. Om een dobbelsteen te veranderen, zet je het in op de kaart of fiche en neem je de dobbelste(e)n(en) van de aangegeven kleur(en) uit de voorraad.

Een Actie is simpelweg een of meerdere dobbelstenen plaatsen (inzetten) op een of meerdere vrije dobbelsteen vakjes op het bord of op Gevestigde Regio's in jouw bezit. Dobbelsteen vakjes gemarkeerd met  zijn niet beschikbaar in een 2-speler spel.

De Citadel: Zet dobbelstenen in op gebouwen in de Citadel om de bijbehorende bonus te verkrijgen. Een paar voorbeelden: Je kan Goudstukken krijgen bij de Mijn, Toverdranken en Vergiffen kopen bij de Alchemist, nieuwe Huurlingen inhuren bij de Taveerne, enz. Vind alle regels over inzetten in de Citadel op pagina's 8 t/m 12.

Het Daarbuiten: Stuur Huurlingen naar Regio's of op Opdrachten door dobbelstenen in te zetten op de Routes. Hier zullen ze tegen Monsters vechten en Regio's veroveren, of Opdrachten voltooien. Als er zich een Monster bij de Ingang tot de Citadel bevindt, kun je ook daar dobbelstenen inzetten om de Citadel te beschermen. Vind alle regels over inzetten op het Daarbuiten op pagina's 12 t/m 15.

Gevestigde Regio's: Zet dobbelstenen zoals aangegeven in op een Regio kaart die je gevestigd hebt om het aangegeven effect te ontvangen. Dit wordt verder uitgelegd op pagina 15.



TALENTEN EN EIGENSCHAPPEN

Alle Huurlingen hebben specifieke Talenten, en tijdens het spel kun je ze uitrusten met aankopen van de Bazaar die ze extra Eigenschappen geeft, alsof je Talenten toevoegt aan een Huurling.



Elk Talent en elke Eigenschap **kan slechts eenmaal per ronde gebruikt worden**.

Talenten en Eigenschappen met het Daarbuiten symbool **moeten** gebruikt worden tijdens de Avontuur Fase, als je de respectievelijke Huurling, toegekend aan een Route, activeert. Alle andere Talenten en Eigenschappen **mogen** gebruikt worden tijdens de Inzet Fase.



DE CITADELEN HAAR GEBOUWEN

Er zijn drie soorten dobbelsteenvakjes in de Citadel:

- Enkel dobbelsteenvakje, voor precies 1 dobbelsteen.
- Dubbel dobbelsteenvakje (de Mijn), voor precies 2 dobbelstenen, te plaatsen in dezelfde actie.
- Onbeperkt dobbelsteenvakje (het Pandjeshuis), hierdoor kunnen, onbeperkt, dobbelstenen op de dezelfde plek komen.

Je kan alleen dobbelstenen inzetten van het type zoals aangegeven bij dat gebouw en alleen op een leeg vakje. Zodra de dobbelstenen zijn ingezet, **ontvang je meteen het voordeel of de voorraden** die dat vakje geven.

Bijvoorbeeld: Je kan twee Kracht dobbelstenen inzetten op het eerste vakje van de Mijn om meteen 6 Goudstukken te ontvangen.

Een gebouw kan niet gebruikt worden als alle vakjes bezet zijn. De enige uitzondering is het Pandjeshuis, die onbeperkt plek heeft voor dobbelstenen per actie en waar een onbeperkt aantal acties genomen kan worden.



Sommige gebouwen (Jagershut, Taveerne, Arsenaal en Bazaar) vereisen dat je er Goudstukken betaalt, in verband met de kosten voor middelen/Huurlingen. Als je de benodigde Goudstukken niet bezit, kun je je dobbelstenen daar niet inzetten. Let wel, een Overtuig dobbelsteen gebruiken levert je een korting op.

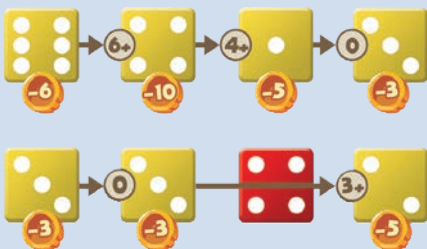
Wanneer je dobbelstenen inzet bij de Jagershut, Taveerne, Arsenaal of Bazaar, dan plaats je ze van links naar rechts, om de volgorde van de Overtuig dobbelstenen bij te kunnen houden.

OVERTUIG DOBBELSTENEN

Overtuig dobbelstenen verlenen waardevolle korting. De hoogte van de korting wordt bepaald door de waarde op de dobbelsteen en die van de Overtuig dobbelsteen, die op dezelfde locatie, er voor is gespeeld.

Is jouw Overtuig dobbelsteen **de eerste Overtuig dobbelsteen op deze locatie**, dan is de korting **gelijk aan de waarde op de dobbelsteen**. Verlaag de kosten met deze waarde

Is jouw Overtuig dobbelsteen niet de eerste, vergelijk de waarde dan met die van de **vorig geplaatste Overtuig dobbelsteen: is jouw waarde lager, tel dan de waarden bij elkaar op**. Zo niet, dan geldt alleen de waarde van jouw dobbelsteen. Vergelijk alleen met de meest recent geplaatste Overtuig dobbelsteen, niet degene ervoor. Negeer dobbelstenen van andere kleuren ertussenin.



De totale prijs kan niet lager worden dan een **minimum van 1 per hele aankoop actie** (verkoopers kunnen beïnvloed worden, maar niets is gratis).

Buiten de Citadel, kunnen Overtuig dobbelstenen alleen ingezet worden op bepaalde Odrachten en **worden ze opnieuw gerold** op het moment van activeren van de respectievelijke Odracht Route

HINT

Kijk naar de Overtuig dobbelstenen van de andere spelers voordat je besluit de jouwe in te zetten, daar anderen ervan kunnen profiteren. Een hoge rol geeft je een goede korting, maar kan een betere opleveren voor de volgende speler. Aan de andere kant, probeer zo snel mogelijk de beste middelen te krijgen.

VOORBEELD

Het is de eerste ronde. Natalie heeft één Overtuig dobbelsteen in haar Dobbelstenen Poel. Aan het begin van de ronde, rolt ze het en krijgt een 5. Tijdens haar eerste actie, besluit ze een Valstrik te kopen van 9 Goudstukken. Ze zet haar Overtuig dobbelsteen in op het meest linkse vakje van de Jagershut en neemt de Valstrik voor 4 Goudstukken, met toepassing van de korting van 5 van haar dobbelsteen.

Stefan is daarna en zet een Kracht dobbelsteen in op het volgende vakje van de Jagershut om een Valstrik voor het volle bedrag te kopen.

Nu is Tom aan de beurt. Hij heeft een 3 gerold aan het begin van de ronde op zijn Overtuig dobbelsteen. Als hij hem gebruikt bij de Jagershut, dan kan hij zijn 3 aan Natalie's 5 toevoegen voor een totaal van 8, een flinke korting. Stefan's Kracht dobbelsteen heeft hierop geen invloed. Hij besluit het te doen en pakt 2 beschikbare Valstrikken van ieder 4. Omdat de totale kosten voor 1 aankoop niet onder 1 kunnen komen, betaalt hij 1 Goudstuk.

DE JAGERSHUT (VALSTRIKKEN)

KOM BINNEN, MIJN VRIEND, IK HEB HET NIEUWSTE VAN HET NIEUWSTE IN MONSTERS VANGEN TECHNOLOGIE

Met een Kracht of Overtuig dobbelsteen, mag je als actie **zoveel Valstrik fiches kopen als je kunt betalen**. Elke Valstrik geeft aan hoeveel Goudstukken het kost. Bij gebruik van een Overtuig dobbelsteen, mag je een korting toepassen op de totale kosten van verschillende Valstrikken, maar je betaalt voor je totale aankoop minstens 1 Goudstuk.

Elke speler kan een **maximum van 5 beschikbare Valstrik fiches op zijn Ontwikkeling Spoor** hebben (zekere kaarten kunnen dit aantal wijzigen). Als een speler meer Valstrik fiches ontvangt dan toegelaten te houden, dan legt hij Valstrikken af tot aan zijn limiet. Valstrikken **reeds toegekend aan een Route tellen niet** voor dit limiet.



Er moeten altijd 6 Valstrik fiches beschikbaar zijn als een koper de Jagershut bezoekt. Nadat een speler al zijn Valstrikken gekocht heeft, vul dan de lege plekken aan met Valstrik fiches uit de voorraad. Telkens als de voorraad op is, creëer dan een nieuwe voorraad van de afgelegde Valstrikken.

Als je een Valstrik fiche koopt, plaats het dan dicht in jouw speelruimte, om je tegenstanders te misleiden, wanneer je het later inzet. Zie de Regio Gevechten sectie (pagina's 16-19) om precies te zien hoe Valstrikken werken en hoe je je geluk ermee kunt beïnvloeden.



DE ALCHEMIST (TOVERDRANKEN & VERGIFFEN)

WIJ ZIJN NIET VERANTWOORDELIJK VOOR WAT JE ZELF MIXT IN ONS LAB!!

Je mag hier een Magie dobbelsteen inzetten om ofwel 3 fiches (bovenste vakje) dan wel 2 fiches (onderste vakje) van Toverdranken en/of Vergiffen te krijgen.

Elke speler kan een **maximum van 3 Toverdrank fiches** en een **maximum van 3 Vergif fiches hebben in zijn speelruimte**. Toverdranken en Vergiffen op een Huurling toegekend aan een Route tellen niet mee voor dit limiet.



TOVERDRANKEN & VERGIFFEN

Je mag een Toverdrank afleggen uit jouw speelruimte om een niet toegekende, gewonde Huurling te helen.

Je mag ook 1 Toverdrank **en/of** 1 Vergif op een Huurling's Karakter fiche plaatsen op **het moment dat je deze Huurling toekent** aan een Route. Toverdranken en Vergiffen worden gezien als onderdeel van de uitrusting van deze Huurling in zijn confrontatie met het Monster en kunnen gebruikt worden tijdens het gevecht.



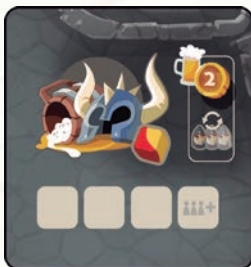
Toverdranken helen wonden, terwijl Vergiffen je wapen gevaarlijker maken, en je zo +2 geeft op je aanval in een gevecht.

Toverdranken en Vergiffen gaan niet verloren na een gevecht, als je ze niet gebruikt hebt.

DE TAVEERNE (HUURLINGEN)

LET NIET OP DE BEDWELMENDE STANK IN DE TAVEERNE. ONZE KLANTEN HEBBEN NOOIT EEN VOORLIEFDE GEHAD VOOR BADEN.

In de Taveerne kan je een Kracht of Overtuig dobbelsteen inzetten om exact **één** van de Huurlingen in te huren, die zichtbaar is op de Aanlegplaatsen, of een Novicius. Ondanks dat je het spel begint met Huurlingen van een Affiniteit, mag je nieuwe Huurlingen inhuren van elke Affiniteit. Betaal hun inhuur kosten.



Let wel, om een Huurling in te huren, moet je voldoende **Glorie Overschot** hebben, om de Huurling naar jouw Stam te lokken!

HUURLINGEN ZIJN HEBBERIG EN TROTS! ALLEEN VOOR EEN EERLIJK DEEL VAN DE GLORIE VOEGEN ZE ZICH BIJ JOUW STAM..

GLORIE OVERSCHOT EN HUURLINGEN



Jouw Glorie Overschot zijn de punten tussen je Reputatie teller en je Glorie teller. Je mag alleen een Huurling inhuren wiens Reputatie lager of gelijk is aan de hoeveelheid Glorie Overschot die je hebt.

Is de Reputatie van een Huurling bij de Taveerne hoger dan jouw Glorie Overschot, dan kan je hem niet inhuren.

Staat je Reputatie teller gelijk aan of hoger dan je Glorie teller, dan heb je geen Glorie Overschot en kun je niet inhuren.

Zodra je een Huurling inhuurt, plaats je de Huurling kaart rechts van je Ontwikkeling Spoor, samen met de rest van je ingehuurde Huurlingen. **Pas meteen je Reputatie teller aan** op je Ontwikkeling Spoor en voeg de **Bijdrage dobbelstenen**, op de Huurling kaart, toe aan je Dobbelsenen Poel. **Als de bijdrage een Overtuig dobbelsteen toevoegt, rol die dan meteen. Alle nieuwe dobbelstenen moeten deze Inzet Fase gebruikt worden.**

VOORBEELD

Je hebt 20 Glorie punten en je Reputatie teller staat op 14, dan is je Glorie Overschot 6 (20-14). Je zou Vaidala willen inhuren, maar ondanks dat je voldoende Goudstukken bezit, is haar Reputatie 7, hoger dan jouw Glorie Overschot. Dus Vaidala wijst schouderophalend je offer af.

Fandor is ook in te huren, een Huurling met een kosten van 10 en een Reputatie van 5, binnen je Glorie Overschot limiet. Je voert een actie uit door een Overtuig dobbelsteen van waarde 5 op de Taveerne te plaatsen en 5 Goudstukken te betalen (Kosten 10 min je Overtuig korting van 5). Je Reputatie gaat met 5 omhoog (naar 19) en je ontvangt meteen 2 Kracht dobbelstenen uit Fandor's bijdrage. Je hebt nu slechts 1 Glorie punt Overschot (20 Glorie - 19 Reputatie).

GLORIE VERLIEZEN

In sommige gevallen kun je Glorie verliezen. Als je Glorie teller ooit lager komt dan je Reputatie teller, dan blijft je Reputatie teller waar hij is; hij wordt niet ook verlaagd en je Glorie teller kan lager zijn.

Totdat je Glorie punten stijgen, heb je geen Glorie Overschot en kun je geen nieuwe Huurlingen inhuren.

Gelukkig voor jou, zal een verlies van Glorie je huidige Huurlingen niet afschrikken. Ze zullen je alleen verlaten als je hun loon niet betaalt (zie pagina 20).

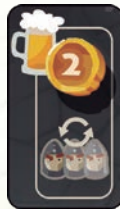
VOORBEELD

Carmen heeft 18 Glorie punten en haar Reputatie teller staat op 17. Nadat ze een Opdracht faalt, verliest ze 2 Glorie punten; daarom gaat haar Glorie teller van 18 naar 16. Haar Reputatie teller blijft op 17.

Los van de Novicius, moeten er altijd 4 Huurlingen beschikbaar zijn als een nieuwe werkgever de Taveerne bezoekt (3 in Solomodus). Zodra een speler een Huurling heeft ingehuurd, vul de lege plek dan aan met een nieuwe Huurling van de Huurlingen stapel. Als de stapel op is, maak dan een nieuwe stapel van de afgelegde Huurlingen.

EEN RONDJE BIER

Nadat je een dobbelsteen hebt ingezet bij de Taveerne, maar voordat je een Huurling inhuurt, kan je ervoor kiezen om 2 Goudstukken te betalen en een rondje bier te kopen voor de Huurlingen in de Taveerne. Ze zullen de Taveerne blij verlaten en ruimte maken voor nieuwe klanten. Leg de Huurlingen bij de Taveerne af en vervang ze door nieuwe van de Huurlingen stapel. Daarna, kan je een van hen inhuren. Deze optie wordt belangrijk zodra je op zoek bent naar Huurlingen van een bepaalde Affiniteit. Je mag niet je Overtuig korting gebruiken op de 2 Goudstukken die je moet betalen.



NOVICIUS (BEGINNELINGEN)

Beginnelingen zijn goedkoop om in te huren en hebben weinig Reputatie, maar het zijn handige hulpjes in je Stam. Beginnelingen dragen een enkele Kracht dobbelsteen bij, maar tijdens de Inzet Fase, hebben ze het veelzijdige Talent om een dobbelsteen van de ene kleur te veranderen in een andere kleur.



Om dit Talent te activeren, plaats je de dobbelsteen die je wilt veranderen op de Novicius kaart en neem je een anders gekleurde dobbelsteen uit de voorraad. Laat de dobbelsteen op de kaart liggen tot de Opruim Fase, om je te helpen herinneren dat het Talent is gebruikt. Het is geen actie om dit Talent te gebruiken, en de nieuwe dobbelsteen moet in deze Ronde nog gebruikt worden.

Beginnelingen hebben geen Karakter fiche en geen Affiniteit, wat betekent dat ze niet kunnen worden toegekend aan een Route, geen Land kunnen vestigen en geen Affiniteit Overwinningspunten kunnen bijdragen. Ze krijgen wel betaald net als andere Huurlingen.

HET ARSENAAL (AFWEER FICHES)

ZEG NIET DAT IK JE NIET GEWAARSCHUWD HEB!

Je kan een Kracht of Overtuig dobbelsteen inzetten om tot 3 Afweer fiches te verkrijgen voor 2 Goudstukken per fiche.

Elke speler kan een **maximum van 5 Afweer fiches** hebben op zijn Ontwikkeling Spoor. Als een speler meer Afweer fiches krijgt dan toegestaan, dan moeten ze meteen Afweer fiches afleggen tot aan hun limiet. Fiches reeds toegekend aan een Route tellen niet voor dit limiet.



AFWEER TALENTEN TEGENOVER AFWEER FICHES

De Afweer Talenten die geprint staan op sommige kaarten zijn beperkt tot Monster aanvallen. Het Talent heeft dezelfde functie als een Afweer fiche, zonder dat het ruimte inneemt op een Route. Een Afweer Talent kan een keer per ronde gebruikt worden, terwijl een fiche na gebruik wordt afgelegd of tijdens de Opruim Fase. Afweer fiches worden ingezet op Routes tijdens de Inzet Fase en kunnen worden afgelegd in gevechten om 1 Monster treffer af te weren. Ze kunnen ook tegen Hinderlagen gebruikt worden, als de Hinderlaag Module gebruikt wordt.

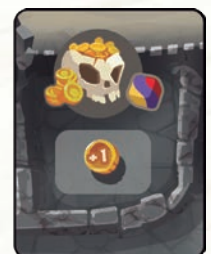


HET PANDJESHUIS (GOUDSTUKKEN)

*DOBBEL! DOBBEL! DOBBELSTENEN! IK KOOP ALLES!
BESTE PRIJZEN IN DE HELE CITADEL!*

Je kan hier zoveel dobbelstenen inzetten als je wil, om 1 Goudstuk per dobbelsteen te ontvangen.

Belangrijk! In tegenstelling tot andere Gebouwen, heeft het Pandjeshuis geen dobbelstenen limiet. Elke speler kan het gebruiken en ook mogen er meerdere dobbelstenen per actie worden ingezet.



DE BAZAAR (UITRUSTING KAARTEN)

DE BESTE KOOPLUI IN DE CITADEL! VIND HIER UNIEK EN GEWELDIG MATERIAAL!

Je kan een Kracht of Overtuig dobbelsteen inzetten op een vrij vakje om een van de beschikbare Uitrusting kaarten te kopen, op voorwaarde dat je het kan plaatsen zoals hieronder aangegeven.



Zodra een Uitrusting kaart is aangeschaft, moet het geplaatst worden onder een **niet toegekende** Huurling kaart.

Elke Huurling kan slechts één Uitrusting van elk type dragen.



Let op: Je mag Uitrusting kaarten vrij uitwisselen tussen je **niet toegekende** Huurlingen (zo lang je je aan de beperking houdt van 1 kaart van elk type). Je mag Uitrustingen afleggen om ruimte te maken voor nieuwe.

Na een aankoop, vul de lege Aanlegplaats aan met een nieuwe Uitrusting kaart van de stapel, mits mogelijk.

DE MIJN (GOUDSTUKKEN)

WAARSCHUWING! ZWAAR WERK! ELKE GERESPECTEERDE HELD ZAL JE UITLACHEN ALS JE ZO JE GELD MOET VERDIENEN.

Om Goud uit de mijn te krijgen, moet je 1 Kracht dobbelsteen op een leeg vakje rechts plaatsen, of 2 Kracht dobbelstenen op het dubbele vakje links. Het aantal Goudstukken dat je ontvangt staat naast het vakje geprint.



UITRUSTING KAARTEN



- A Naam.**
- B Kosten:** Aantal Goudstukken nodig voor de aankoop.
- C Eigenschap:** Unieke Eigenschap die de kaart geeft aan de Huurling aan wie het is toegekend.
- D Daarbuiten symbool:** De eigenschap van een Uitrusting kaart met dit symbool kan alleen gebruikt worden tijdens de Avontuur Fase, mits de Huurling die het draagt is toegekend aan de actieve Route.
- E Type:** Wapen , Kledij , Toverspreuk .

VOORBEELD

Natalie heeft 2 Kracht dobbelstenen in haar Dobbelen Poel, Ze wil ze inzetten op de mijn om wat goud te verkrijgen. Helaas is Stefan voor Natalie aan de beurt en hij zet, tot haar frustratie, 2 dobbelstenen in bij de mijn en ontvangt 6 Goudstukken. Nu kan Natalie slechts, als ze aan de beurt is, 2 van haar dobbelstenen inzetten voor 4 Goudstukken, of 1 voor 2.

HET DAARBUITEN

Om op het Daarbuiten in te zetten, moet je je Actie gebruiken om een van je niet toegekende Huurlingen toe te kennen aan een vrije Route. Plaats de Huurling's Karakter fiche op het bovenste vakje van de Route en zet de verplichte en optionele dobbelstenen in volgens de Wegwijzer op de vakjes eronder. Die Huurling wordt nu beschouwd als toegekend aan die Route. Je mag meerdere Huurlingen toekennen (in verschillende Acties) aan verschillende Routes op dezelfde locatie.

In tegenstelling tot de Citadel, worden dobbelstenen ingezet op het Daarbuiten niet meteen afgehandeld. In plaats daarvan worden ze afgehandeld tijdens de Avontuur Fase (zie pagina's 15 - 20).

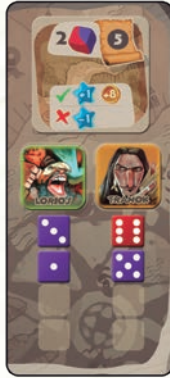
HINT

Wanneer je een Huurling kiest om toe te kennen, let dan vooral op hun Daarbuiten Talent, daar dit een voordeel kan opleveren tijdens de Avontuur Fase.

DE OPDRACHT ROUTES

Opdrachten zijn kansen om voorraden en Glorie te winnen, voorgelegd door de Raadsheer van de Koningin. Er zijn 2 Opdracht tegels beschikbaar elke ronde, een van elk type: de ietwat risicovolle Kans Opdrachten en de risicoloze Voldoe Opdrachten.

Elke Opdracht heeft 2 Routes, waardoor tot 2 Huurlingen (van dezelfde of een andere Stam) deel kunnen nemen. De Kans Opdrachten zijn concurrerend; **slechts één speler kan de beloning pakken**. De Voldoe Opdrachten zijn Route specifiek, elke Route geeft een specifieke beloning aan de Huurling van die Route, op voorwaarde dat hij de Opdracht voltooit.



OPDRACHT ROUTE: om een Huurling toe te kennen aan een Opdracht Route, moet je onder de Huurling's Karakter fiche het **exacte** aantal dobbelstenen inzetten afgebeeld op de Opdracht tegel. Als de Opdracht tegel een keuze geeft in dobbelstenen, dan kan iedere dobbelsteen die je inzet van elke aangegeven kleur zijn.

KANS OPDRACHT TEGELS



- A Dobbelstenen:** Aantal en soort dobbelstenen dat moet worden ingezet.
- B Opdracht doel:** De waarde die gerold dient te worden om te slagen in de Opdracht.
- C Beloning:** Glorie en andere voordelen voor de Huurling die het meest succesvol is in de Opdracht.
- D Boete:** Glorie verlies voor het falen van de Opdracht.
- E Restant:** Een speler die voldoet aan het Opdracht doel, maar verslagen wordt door een tegenstander krijgt 2 Goudstukken als overblijfsel van de Opdracht.

VOLDOE OPDRACHT TEGELS

- A Dobbelstenen:** Aantal en soort dobbelstenen dat moet worden ingezet.
- B Opdracht doel:** Middel dat moet worden afgelegd om de beloning te ontvangen.
- C Beloning:** Glorie en andere voordelen voor de Huurling op de respectievelijke Route.



Zie de Opdracht sectie op pagina 16 voor meer uitleg over het uitvoeren van Opdrachten.

DE REGIO'S

De Regio's zijn het bezit van de Kroon, maar zijn binnengevallen door Monsters. Het verslaan van de Monsters en het veroveren van de Regio's is een topprioriteit. Aan het begin van het spel, wordt een Regio samengesteld uit een Regio kaart, een Monster kaart en een Wegwijzer tegel met 4 beschikbare Routes. De Huurlingen toegekend aan deze Routes zullen proberen om de Monsters te vangen of te doden, en de Regio te veroveren.

In de Avontuur Fase, zullen de Routes van links naar rechts geactiveerd worden, en de eerste Route die geactiveerd wordt zal altijd het Monster ontmoeten. Huurlingen op de volgende Routes zullen alleen het Monster ontmoeten als het nog niet verslagen is, anders kunnen ze alleen de Regio proberen te veroveren.

WEGWIJZER



- A Vereisten:** De soort en aantal van de dobbelstenen die ingezet moeten worden om een Huurling toe te kennen aan deze Route.
- B Versterkingen:** De soort en maximale aantal van extra dobbelstenen dat ingezet mag worden.
- C Voordeel:** De beloning die verkregen wordt door het toekennen van een Huurling aan deze Route. Zie 'Route Voordelen' verderop.

REGIO ROUTE: Om een Huurling toe te kennen aan een Regio Route, moet je het **verplichte aantal en soort dobbelstenen inzetten voorgeschreven** door de Wegwijzer. Je mag daarna **extra dobbelstenen toevoegen** als eveneens aangegeven op de Wegwijzer.

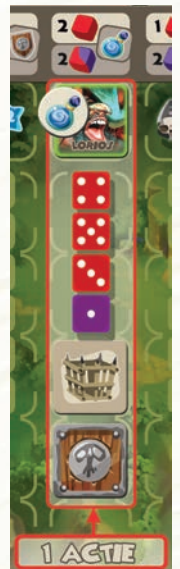
Je mag er ook voor kiezen om **Valstrikken en/of Afweer fiches** in te zetten op de Route. Valstrikken worden dicht ingezet. Er zijn 2 vakjes exclusief voor deze fiches onderaan de Route. Eventuele extra fiches kunnen boven deze geplaatst worden, maar nemen evenveel ruimte in als 2 dobbelstenen. Dus je kan een maximum van 6 dobbelstenen en 2 fiches hebben, of 4 dobbelstenen en 3 fiches of 2 dobbelstenen en 4 fiches.

Het inzetten van het Karakter fiche, dobbelstenen en eventuele Valstrik/Afweer fiches is **een enkele Actie**. Je mag niets meer toevoegen aan de Route in latere Acties.

Eventuele Valstrik en of Afweer fiches die ingezet zijn op de Route, gaan verloren na het gevecht, gebruikt of niet. Kies dus verstandig.

Als je van plan bent het Monster te vangen, dan zal je een Valstrik moeten inzetten.

Let goed op de Talenten en Uitrusting van jouw toegekende Huurling, die kunnen van pas komen in het aanstaande gevecht. Dit is tevens het moment om je Huurling eventueel uit te rusten met 1 beschikbaar Toverdrank en/of 1 Vergif, door de fiches vanuit je speelruimte op je toegekende Huurling te leggen.



ROUTE VOORDELEN

Elke Regio Route geeft de toegekende Huurling een voordeel:



Herrollen: Wanneer de toegekende Huurling geactiveerd wordt in de Avontuur Fase, dan kan je een dobbelsteen van een van de aangegeven kleuren herrollen. Als er een nummer in het herrol symbool staat, dan kan je dit zoveel keer doen, met steeds dezelfde of een andere dobbelsteen.



Afweer Talenten: Hiermee kun je je tegen Monster aanvallen verdedigen (zie pagina 17). Ze kunnen niet worden omgezet naar fiches.



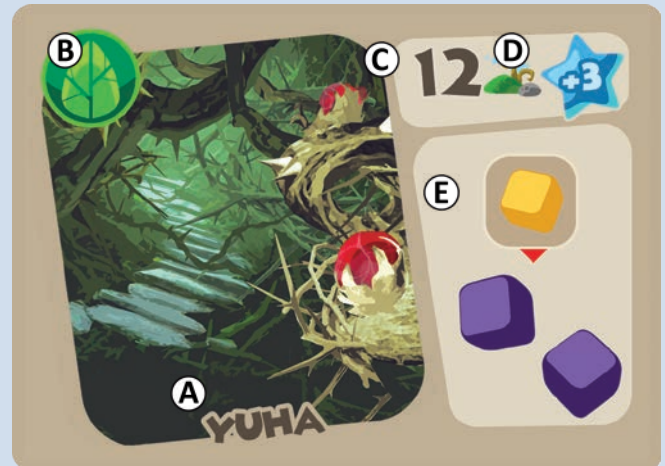
Goudstukken: Plaats de aangegeven Goudstukken op de Huurling's Karakter fiche. Deze win je als jouw Huurling het gevecht overleeft.



Toverdrank/Vergif: Neem een Toverdrank/Vergif fiche uit de voorraad en leg deze op de Huurling's Karakter fiche. Je mag deze tijdens het gevecht gebruiken. Als je het gevecht overleeft zonder ze te gebruiken, dan mag je ze naar je speelruimte verplaatsen. Dit betekent dat een Huurling zou kunnen eindigen met meer dan 1 Toverdrank of Vergif, 1 van de Route en 1 die ze meegebracht hadden.

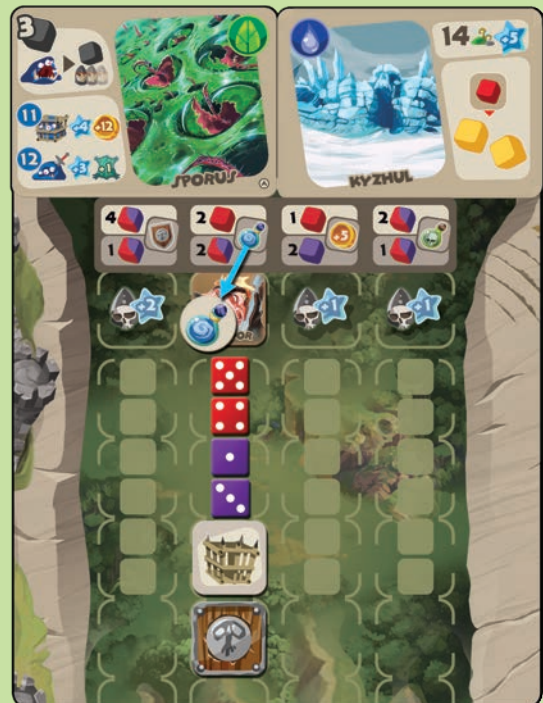


REGIO KAARTEN



- (A) Naam.**
- (B) Affiniteit.**
- (C) Verover Waarde:** De waarde die minstens gegooid moet worden om de Regio te veroveren, nadat het Monster gevangen of gedood is.
- (D) Verover Beloning.**
- (E) Voordeel:** Als je deze Regio verovert en vestigt met een Huurling, kan je deze eigenschap gebruiken in de Inzet Fase als een actie.

VOORBEELD



Tijdens de Inzet Fase, kent Carmen een van haar Huurlingen toe aan de tweede Route. Carmen zet daarna de benodigde 2 Kracht dobbelstenen in en als versterkingen kiest ze ervoor om 2 Magie dobbelstenen in te zetten. Daaronder is ruimte voor 3 Valstrik/Afweer fiches, maar ze heeft slechts 1 Valstrik en 1 Afweer fiche, die ze allebei besluit in te zetten. Als voordeel van de Wegwijzer, ontvangt ze een Toverdrank dat ze op haar Huurling's Karakter fiche legt.

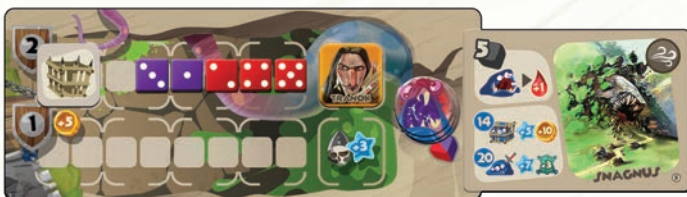


INGANG TOT DE CITADEL

De Ingang tot de Citadel is de ruimte rechtsonder op het speelbord. Het heeft een Aanlegplaats voor 1 Monster en 2 Routes.

Spelers kunnen alleen inzetten bij de Ingang tot de Citadel als er een Monster kaart ligt. Monster kaarten kunnen hier alleen komen tijdens de Opruim Fase, dus in de eerste ronde van het spel, kan geen enkele Huurling hier toegekend worden.

Om een Huurling toe te kennen aan een van deze Routes, plaats je het Karakter fiche op het vakje rechts. Plaats daarna een combinatie van dobbelstenen (Kracht en/of Magie) en/of dichte Valstrikken en/of Afweer fiches op de Route, onthoud daarbij dat elk fiche de ruimte inneemt van 2 dobbelstenen. Je moet minstens 1 dobbelsteen, 1 Valstrik fiche of 1 Afweer fiche inzetten.



Let op, de Routes komen met versterkingen van de Citadel Wachters: ofwel 2 Afweer Talenten, ofwel 1 Afweer Talent en 5 Goudstukken. Plaats de Goudstukken op jouw toegekende Huurling's Karakter fiche, je Huurling krijgt deze als hij het gevecht overleeft.

VOORBEELD

In de vorige ronde heeft een vreselijke Snagnus (5 Monster dobbelstenen) alle Huurlingen verslagen, dus is zijn kaart naar de Citadel Ingang verplaatst. Tom wil proberen om hem te vangen om zo Glorie en 10 Goudstukken te ontvangen van de Monster Beloning. Dus tijdens de Inzet Fase, zet hij als Actie Tranok's Karakter fiche in, op de bovenste Route van de Citadel Ingang. Omdat Tom geen risico wil lopen, zet hij 3 Kracht en 2 Magie dobbelstenen in uit zijn Poel, samen met 1 Valstrik fiche.

INZETTEN OP EEN GEVESTIGDE REGIO

Tijdens het spel heb je de mogelijkheid om Regio's te veroveren en daarna te vestigen (zie pagina 19). Zodra je een Regio gevestigd hebt, kan je als Actie de op de Regio aangegeven dobbelstenen inzetten om meteen het aangegeven voordeel te krijgen.



VOORBEELD

In een vorige ronde, heeft Natalie de Regio Khyzul veroverd en het gevestigd met haar Huurling Lusara. Tijdens de Inzet Fase kan Natalie als Actie de eigenschap van de Regio gebruiken: een Kracht dobbelsteen inzetten om 2 Overtuig dobbelstenen te ontvangen.



AVONTUUR FASE (HET DAARBUITEN AFHANDELEN)

De spannendste daden tijdens elke ronde gebeuren doorgaans tijdens de Avontuur Fase. Het is nu dat Huurlingen toegekend aan verschillende Routes tijdens de Inzet Fase, deelnemen aan Opdrachten, tegen Monsters vechten, en Regio's veroveren.

De Avontuur Fase bestaat uit drie stappen, in deze volgorde:

1. **OPDRACHTEN**
2. **REGIO GEVECHTEN**
3. **BESCHERMING VAN DE CITADEL**

Als er geen actieve Huurling op een Route op de bijbehorende ruimte op het speelbord is, sla die stap dan over. Bijvoorbeeld, in ronde 1 wordt stap 3 overgeslagen omdat er nog geen Huurlingen zijn toegekend aan de Bescherming van de Citadel.

OPDRACHTEN

De Kans Opdracht links wordt als eerste afgehandeld (als er Huurlingen aan toegekend zijn), en daarna de Voldoe Opdracht rechts.

Volg dit proces bij het afhandelen van een **Kans Opdracht**:

- **Als er één Huurling is toegekend aan de Opdracht:**
De speler wiens Huurling is toegekend aan de Opdracht rolt alle dobbelstenen ingezet op de Route, ook Overtuig dobbelstenen, en mag daarbij beschikbare vaardigheden gebruiken, zoals de Huurling's Uitrusting en/of Talenten. Is het totale resultaat groter of gelijk aan **het Opdracht Doel**, dan ontvangt de speler de **Beloning** zoals aangegeven op de Opdracht tegel. En anders ondergaat de speler de **Boete**. Leg de Opdracht tegel af.
- **Als er twee Huurlingen zijn toegekend aan dezelfde Opdracht:**
Beide Huurlingen rollen al hun ingezette dobbelstenen en passen Talenten en/of wijzigers toe die ze bezitten.
 - Als slechts één Huurling de Opdracht haalt, dan ontvangt deze de **Beloning** en wordt de Opdracht tegel afgelegd. De Huurling die faalt ondergaat de **Boete**.
 - Als beide Huurlingen de Opdracht halen, dan wint de Huurling met het hoogste resultaat, ontvangt de **Beloning** en wordt de Opdracht tegel afgelegd. De andere Huurling ontvangt 2 Goudstukken als overblijfsel, zoals aangegeven.
 - Als beide het halen en hetzelfde resultaat hebben, dan wint de Huurling op de **linker Route**.
 - Als beide Huurlingen de Opdracht falen, dan krijgen ze beide de **Boete**. Leg de Opdracht tegel af.

Volg dit proces bij het afhandelen van een **Voldoe Opdracht**:

Als de speler van de Huurling op de linker Route kiest om de middelen af te leggen zoals aangegeven in de Opdracht, dan ontvangt hij de Beloning zoals staat op de linkerhelft van de Opdracht tegel. Daarna legt de speler van de Huurling op de rechter Route de middelen af zoals aangegeven in de Opdracht en ontvangt de Beloning zoals staat op de rechterhelft van de tegel. Er is geen boete bij het niet uitvoeren van een Voldoe Opdracht.

REGIO GEVECHTEN

Regio gevechten worden een voor een afgehandeld, beginnend met Regio A links en daarna Regio B rechts. Elk Regio gevecht wordt verdeeld in vier delen: (1) Valstrikken Onthullen, (2) Monster Gevecht, (3) Regio Verovering, en (4) Buit fiches.

1. VALSTRIKKEN ONTHULLEN

Alle Valstrik fiches ingezet op deze Regio worden omgedraaid, naar hun Verbeterde Valstrik zijde. Verbeterde Valstrikken kunnen extra dobbelstenen of wijzigers bij het dobbelen geven. Zie de Overzicht Tabel, aan het einde van de spelregels, voor uitleg van elke Valstrik.

Geeft een Verbeterde Valstrik extra dobbelstenen, dan komen deze uit de voorraad op de Valstrik. Negeer hierbij Route beperkingen.

Geeft een Verbeterde Valstrik een waarde wijziger, dan wordt die toegepast tijdens de aanval van de Huurling.

2. MONSTER GEVECHT

Gevechten met het Monster beginnen met de meest linkse Route waar een Huurling aan is toegekend. Eerst valt het Monster aan, daarna de Huurling. Tenminste, als die dan nog leeft!

MONSTER KAARTEN



- A Naam.**
- B Affiniteit.**
- C Aanval Waarde:** Het aantal dobbelstenen dat het Monster rolt als aanval.
- D Speciale Krachten:** De Speciale Krachten van het Monster.
- E Vang Waarde:** Het resultaat wat gerold moet worden om het Monster te vangen.
- F Doden Waarde:** Het resultaat wat gerold moet worden om het Monster te doden.
- G Beloning:** Wat je ontvangt voor het vangen/doden.
- H Monster Graad:** Gebruikt voor moeilijkheidsniveaus.

MONSTER AANVAL

Om een Monster's aanval af te handelen, neemt de speler links zoveel Monster dobbelstenen als volgens de **Aanval Waarde** van het Monster (Voor Caribdis is dit 5). Voeg 1 dobbelsteen toe als de Affiniteit van het Monster overeenkomt met de Affiniteit van de Regio (zie "Affiniteit Effecten", pagina 22). Voeg ook dobbelstenen toe per dobbelsteen symbool op het Ronden spoor, afhankelijk van in welke ronde je zit (niet in Leerwijze modus).

Elk Monster heeft ook een Speciale Kracht. Zie effecten op de kaart (symbool overzicht in Appendix III), activeer zoals aangegeven.

De speler links van je rolt dan de dobbelstenen. Elke uitkomst van 3, 4, 5, of 6 is een treffer. Voor elke treffer, ontvangt de Huurling een wond. Voor de eerste wond, draai het Karakter fiche naar de gewonde zijde. **Als een gewonde Huurling een tweede wond ontvangt, dan sterft de Huurling.**



Om jezelf te beschermen, heb je verschillende mogelijkheden:

- Vóór de aanval, mag je een **Magie dobbelsteen afleggen** ingezet op de Route om **1 Monster dobbelsteen te verwijderen** van de Monster aanval. Dit kan meerdere keren gedaan worden, 1 Monster dobbelsteen wordt verwijderd voor elke Magie dobbelsteen die wordt afgelegd.
- Het **afleggen van een Afweer fiche**, ingezet op jouw Route, voorkomt een treffer.
- Speciale Eigenschappen gebruiken (Uitrusting, Huurling Talenten, Wegwijzer, Bescherming van de Citadel, etc.).
- Het afleggen van een Toverdrank fiche van op de Huurling's Karakter fiche, om een wond te voorkomen op het moment dat de treffer raakt (Ze drinken het meteen en helen terwijl ze hun laatste adem uitblazen).

DOOD VAN EEN HUURLING

Als een Huurling sterft, leg dan meteen hun kaart af met alle Uitrusting waarmee ze waren uitgerust. Verwijder het Karakter fiche en alle ongebruikte dobbelstenen en fiches van de Route waar hij aan toegekend was. In het zeldzame geval dat de Huurling sterft na een aanval op het Monster, dan blijven z'n gerolde dobbelstenen en Valstrik fiches op de Route liggen.

Omdat Koningin Gimelda heldhaftige martelaren belooft; als je Huurling sterft tijdens een Regio gevecht, dan krijgt jouw Stam de Glorie punten zoals aangegeven op het vakje waar de Huurling's Karakter fiche op was geplaatst.



Als laatste verlaag je jouw Reputatie op je Ontwikkeling Spoor met Reputatie van de gestorven Huurling.

Als je ooit tijdens het spel **al je Huurlingen en Novicius** verliest, dan mag je gratis een Beginneling pakken aan het begin van de volgende ronde en hem bevorderen tot je nieuwe Leider. Dit gebeurt vóór de Opbouw Dobbelstenen Poel Fase. Je behoudt al je Glorie en middelen in je Stam voorraad, en als je minder dan 5 Goudstukken bezit, vul dit dan aan tot 5.

VOORBEELD

Tijdens een Monster gevecht, ontvangt Tom's Huurling Frunks 2 treffers van het Monster. Hij besluit een Toverdrank te gebruiken, die hij op het Karakter fiche had gelegd, om meteen een van de wonden te helen. Frunks is gered maar wel gewond (Karakter fiche wordt omgedraaid).

HUURLING AANVAL

Nadat het Monster heeft aangevallen, en zolang je Huurling nog leeft, mag je proberen om het Monster te vangen of te doden.

Rol je dobbelstenen op de Route en vergelijk het resultaat met de Vang Waarde (VW) en de Doden Waarde (DW) op de Monster kaart.

Je **moet** jouw onthulde Valstrikken, je toegekende Huurling's

Daarbuiten Talent en de Uitrusting kaarten die ze bij zich dragen gebruiken, om het resultaat te beïnvloeden. De uitzondering zijn herrollen, die optioneel zijn. Mits beschikbaar, **mag** je ook Vergif afleggen, op het Karakter fiche, om +2 per fiche toe te voegen aan je resultaat.

Waarde wijzigers van onthulde Valstrikken, Talenten, en Uitrusting kaarten gelden altijd voor **alle dobbelstenen van de aangegeven kleur op de Route**.

- Om een Monster te vangen, **moet je een Valstrik fiche** ingezet hebben op de Route (onthulde Hinderlagen uit de Hinderlaag module gelden niet). Je totale resultaat moet **gelijk of groter zijn dan de VW, zonder de DW te bereiken**. Als je een Monster vangt, neem de vang beloning en leg de Monster kaart af.
- Als je resultaat gelijk of groter is dan de DW, dan ontvang je de doden beloning. Neem de Monster kaart en plaats het in je speelruimte met de Trofee zijde omhoog.

Als je specifiek het Monster wil vangen in plaats van doden, dan **mag je je dobbelstenen een voor een rollen en stoppen zodra je de VW bereikt**, zonder de rest van de dobbelstenen te rollen. Onthoud dat het gebruik van Vergif optioneel is, dus je kan misschien werken naar het resultaat dat je nodig hebt.

VOORBEELD

Tom gebruikt Frunks om Sckon te vangen (VW: 11 en DW: 12). Frunks draagt een Vergif bij zich. Op de Route, heeft hij in totaal 2 Kracht en 2 Magie dobbelstenen. Hij heeft ook een Verbeterde Valstrik met +4 voor vangen of doden van Monsters, wat de start vormt van zijn resultaat. Frunks' Talent voegt +1 toe aan elke Magie dobbelsteen. Hij rolt eerst 1 Magie dobbelsteen en krijgt een 2, die verandert in een 3 door Frunks' Talent, voor totaal 7. Daarna rolt hij een Kracht dobbelsteen en krijgt een 2, totaal nu 9. Hij besluit Vergif te gebruiken, wat +2 toevoegt voor totaal 11, precies wat hij nodig had om Sckon te vangen. Hij stopt zijn aanval en legt de overige dobbelstenen af.

- Als het je niet lukt om met je Huurling het Monster te verslaan dan moet je de Valstrikken en dobbelstenen zoals je ze gerold hebt, op de Route achterlaten. Het totale resultaat inclusief waarde wijzigers van Talenten en Eigenschappen zijn de schade op het Monster tot dusver en bieden voordeel aan de volgende bezette Route rechts.
- Deze speler herhaalt de stappen "Monster Aanval" en "Huurling Aanval" met een belangrijk verschil: de dobbelstenen en Verbeterde Valstrikken achtergebleven op de Routes links worden bij zijn resultaat opgeteld!

De Verbeterde Valstrikken met waarde wijzigers hebben alleen effect op de Route waar ze liggen, niet op de dobbelstenen van andere Routes.

Waarde wijzigers van Talenten en Uitrustingen gelden alleen voor de Route waaraan de respectievelijke Huurling is toegekend en niet voor de andere Routes.

EINDE VAN HET MONSTER GEVECHT

Het Monster Gevecht gedeelte eindigt als een speler het Monster vangt of doodt, of als alle Huurlingen toegekend aan de Regio gevochten en gefaald hebben.

- Nadat een speler het Monster verslagen heeft en de beloningen ontvangen heeft, verwijder dan de dobbelstenen, Valstrikken en Afweer fiches van alle Huurlingen die reeds gevochten hebben. Zijn er een of meer toegekende Huurlingen die nog niet hebben gevochten, dan krijgen die nu de kans om de actieve Regio te **veroveren**.
- Als het Monster niet verslagen wordt, dan vindt er geen "Regio Verovering" plaats. Het Monster is woedend en zal de Citadel de volgende ronde aanvallen, en Paniek zaaien. De Monster kaart gaat naar de Citadel Ingang in de Opruim Fase (Zie "Paniek Zaaien" op pagina 20).

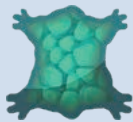
HINT

Een Monster vangen geeft soms een grotere beloning dan doden, de Raadsheer van de Koningin wil graag Monsters voor z'n "experimenten". Wanneer je een Monster aanvalt, onthoud dan dat je je dobbelstenen een voor een kan rollen.

TROFEEËN

Trofee Puntenwaarden (1-3) worden omgezet naar Overwinningspunten aan het einde van het spel.

Een Trofee mag in plaats daarvan, op elk moment, verkocht worden voor 5 Goudstukken, dit is geen actie. Om een Trofee te verkopen, leg de Monster kaart af en neem de Goudstukken uit de vrije voorraad. Nu je de kaart niet langer hebt, is hij ook geen Overwinningspunten waard aan het einde van het spel. Je kan een Trofee niet gedeeltelijk verkopen.



VOORBEELD

Carmen heeft Shandee toegekend aan de tweede Route van de actieve Regio. Het Monster is een Abysur, een beest met een Vang Waarde van 17, Doden Waarde van 22, Aanval van 5, en Affiniteit met Water. Sinds zijn Affiniteit overeenkomt met de Regio, gaat zijn Aanval omhoog naar 6. Het is de vierde ronde en het spel wordt gespeeld op Normaal niveau, dus het Monster krijgt een extra dobbelsteen, voor een totaal van 7 Monster dobbelstenen. Carmen wil Shandee niet verliezen, dus ze besluit 1 van haar Magie dobbelstenen, op de Route, af te leggen om 1 Monster dobbelsteen te verwijderen. De speler naast haar gooit vervolgens 6 Monster dobbelstenen en krijgt 4 treffers! Carmen had een Afweer fiche op de Route geplaatst, en ook heeft Shandee een Afweer Talent tegen Monsters met Affiniteit Water of Vuur, dus 2 treffers worden gestopt, waardoor de laatste 2 treffers wonden kunnen veroorzaken. Als ze niet minstens 1 van die treffers stopt, zal Shandee sterven. Gelukkig had Carmen een Toverdrank op Shandee gelegd bij het toekennen, dus legt ze die af om 1 wond af te wenden. Ze draait het Karakter fiche naar de gewonde zijde. Verder veroorzaakt Abysur' speciale kracht het verlies van een Glorie Punt als een Huurling een wond ontvangt, dus Carmen's Glorie gaat van 19 naar 18. Maar Shandee leeft tenminste nog!!

Na het overleven van de Abysur aanval, zint Shandee op wraak. Carmen rolt haar 2 Kracht en 1 Magie dobbelstenen, en rolt een 1, 2 en 3, niet echt een geweldig resultaat! Maar tijdens de Onthul Valstrikken stap, onthulde ze een verbeterde valstrik die Magie waarden met +1 ophooft, dus de "3" wordt een "4". Desondanks is een totaal van 7 niet genoeg om de Abysur te vangen. Shandee blijft op de Route, samen met haar dobbelstenen en Valstrik.

Stefan, wiens Huurling op de volgende Route rechts staat, overleeft de Monster aanval. Bij zijn eigen aanval zal hij Shandee's 7 toevoegen aan zijn resultaat. Stefan rolt de 2 Magie dobbelstenen die hij had ingezet, en krijgt een 4 en 2 (6 totaal). Stefan kan één Magie dobbelsteen herrollen dankzij zijn Route voordeel: hij herrollt de 2 en krijgt een 3, voor een totaal van 7. Opgeteld bij het resultaat van Carmen, is het totaal 14. Ook Stefan weet niet met het Monster af te rekenen!

Vervolgens heeft Carmen nog een Huurling op de meest rechtse Route. Zij zal 14 optellen bij haar resultaat van de voorgaande Routes. De Huurling weerstaat ook de Abysur's aanval en Carmen heeft 3 dobbelstenen ingezet: 2 Kracht en 1 Magie. Ze rolt alle dobbelstenen in de hoop het Monster te doden en dat lukt, dankzij haar 3+5+3 en de 14 schade reeds gedaan. Ze ontvangt de beloning: 7 Glorie punten en 2 Trofeeën. Ze draait de Abysur kaart om (om zijn Trofee waarde van 2 te tonen) en legt deze in haar speelruimte.

Na het gevecht, zal eerst Carmen (voor Shandee) en daarna Stefan een Buit fiche mogen pakken van het Buit aanbod. Zie "Buit Fiches!" op pagina 19.



3. REGIO VEROVERING

Zodra het actieve Monster is gevangen of gedood, kan elke Huurling die nog niet heeft gevochten, proberen om de Regio te veroveren voor de Koningin en zijn Stam.

HINT

Als je een Regio wil kunnen veroveren, zet dan je Huurling(en) op de Routes verder naar rechts, tijdens de Inzet Fase.

Van links naar rechts, zal elke overgebleven Huurling proberen om de **Verover Waarde** van de actieve Regio minstens te evenaren, met de dobbelstenen op zijn Route en gebruik van alle wijzigers. Net als bij een Monster gevecht, als de eerste Huurling faalt, zal het resultaat van zijn dobbelstenen en Verbeterde Valstrikken toegevoegd worden aan bij de volgende Huurling die het probeert.

Onthoud dat Valstrikken met waarde wijzigers alleen effect hebben op de dobbelstenen van de Route waar de Valstrik is geplaatst.

Als jouw Huurling de actieve Regio verovert, ontvang dan meteen de Glorie punten zoals aangegeven door de Verover waarde op de kaart. Daarna neem je de kaart en leg je hem onder jouw Stam Ontwikkeling Spoor.

GEVESTIGDE REGIO!

Nu je een van de Koningin's Regio's veroverd hebt, kun je het voor haar beheren. Je mag een van je Huurlingen met dezelfde Affiniteit kiezen en die **vestigen** op de Regio, door deze links van de kaart te plaatsen. Het hoeft niet de Huurling te zijn die de Regio veroverd heeft.



Door een Huurling te vestigen op een Regio kun je gebruik maken van het voordeel dat de Regio geeft tijdens de Inzet Fase, door de bijbehorende actie te nemen.

Daarnaast **hebben gevestigde Huurlingen geen loon nodig**, ze zijn tevreden met hun nieuwe thuis en zullen je niet verlaten. Een gevestigde Huurling kan niet verplaatst worden, tenzij het de enige optie is voor Leider. Ze blijven wel actief en kunnen nog steeds naar het Daarbuiten.

Een ongevestigde Regio mag op ieder moment gevestigd worden zodra je een Huurling hebt met dezelfde Affiniteit. Bijvoorbeeld als je een nieuwe Huurling inhuurt in de Inzet Fase, of als je huidige gevestigde Huurling sterft.

LAAT MIJ ME IN DIE GODVERLATEN REGIO'S VOOR JE VESTIGEN, QUEEN GIMELDA, EN ZE OMTOVEREN TOT WEELDERIGE TUNEN!

VOORBEELD

Natalie vestigt Nimra, die een Affiniteit heeft met water, in de Regio zojuist veroverd. Vanaf nu, tijdens de Inzet Fase, kan Natalie, via een actie, gebruik maken van de bijbehorende eigenschap: zet een Kracht dobbelsteen in om twee Overtuig dobbelstenen te ontvangen.

4. BUIT FICHES!

Elke Huurling op een Regio Route die terugkomt zonder beloning (vangt of doodt geen Monster en veroverd geen Regio), **zal de Regio plunderen voor het huiswaarts keert**.



Geldt dit voor jouw Huurling, neem dan een Buit fiche uit het aanbod en leg het in je speelruimte. Elk Buit fiche kan eenmaal gebruikt worden, en kan afgelegd worden zodra je het afgebeelde voordeel wilt gebruiken. Buit fiches met een Daarbuiten symbool kunnen alleen in de Avontuur Fase gebruikt worden. Ze mogen gebruikt worden bij een volgend gevecht in dezelfde ronde.

Na het volledig afhandelen van een Regio, vul alle lege plekken in het Buit aanbod aan.

VOORBEELD

Alle vier de Routes van de actieve Regio zijn bezet. Carmen heeft een Huurling toegekend aan de meest linkse Route en nog een op de derde, Tom heeft er een op de tweede en Natalie een op de meest rechtse. Tijdens het "Monster Gevecht", lukt het Carmen niet om het te vangen of te doden, Maar Tom vangt het Monster. Daarom kan geen van de Huurlingen op de eerste twee Routes links deelnemen aan de "Regio Verovering". Ze verwijderen hun dobbelstenen, Valstrikken en Afweer fiches. Carmen's Huurling, Nimra, veroverd de Regio. Natalie's Huurling, op de laatste Route heeft niets kunnen doen. Tom's Huurling ving het Monster, en een van Carmen's Huurling veroverde de Regio, dus Carmen's andere Huurling en Natalie's Huurling nemen beide een Buit fiche op volgorde van de Routes. Het Buit aanbod wordt daarna aangevuld.

BESCHERMING VAN DE CITADEL

Deze stap vindt alleen plaats als er een Monster bij de Citadel Ingang ligt en er minstens een Huurling is toegekend aan een van de Routes. In het andere geval wordt deze stap overgeslagen en gaat het spel verder met de Opruim Fase.

De Bescherming van de Citadel is verdeeld in twee delen: 1) Valstrikken Onthullen en (2) Monster Gevecht.

1. VALSTRIKKEN ONTHULLEN

Deze stap is identiek aan “Valstrikken Onthullen” bij de Regio Gevechten. Alle Valstrikken op beide Routes worden omgedraaid.

2. MONSTER GEVECHT

Deze stap is bijna identiek aan “Monster Gevecht” bij de Regio Gevechten. Volg de instructies op pagina's 16-19 met de wijziging dat de Affiniteit van Monsters hier niet wordt gebruikt en er is geen Regio om te veroveren. De bovenste Route wordt eerst afgehandeld, daarna de onderste.

Een speler wiens Huurling heldhaftig sterft bij het beschermen van de Citadel, ontvangt de Koningin's dankbaarheid en 3 Glorie punten.



Als het Monster gevangen of gedood wordt, verwijder dan alle Paniek fiches op gebouwen en schud ze dicht terug in de **Paniek fiche** stapel.

Als het Monster niet gevangen of gedood wordt, dan blijft het op de aanlegplaats.

Als beide Routes bezet worden door Huurlingen, kan slechts een van hen succesvol zijn in het verslaan. Er wordt geen Buit gegeven aan de andere Huurling.

OPRUIM FASE

De Opruim Fase bestaat uit de volgende 8 stappen die in deze volgorde worden afgehandeld:

1. LEEG HET BORD

Elke speler neemt de Karakter fiches van zijn toegekende Huurlingen die niet gedood zijn en verplaatst alle Goudstukken, Toverdranken, en Vergiffen die op hun Karakter fiches lagen, naar hun speelruimte.

Vergeet niet om het Karakter fiche van een gewonde Huurling op de gewonde zijde te houden. Je mag eventueel een Toverdrank afleggen uit je speelruimte om de Huurling te helen en z'n Karakter fiche om te draaien naar de normale zijde.

Alle Valstrikken en Afweer fiches op de Routes, gebruikt of niet, worden afgelegd.

2. ZAAI PANIEK

Verplaats een Monster dat aangevallen is maar niet verslagen tijdens de Avontuur Fase naar de Citadel Ingang Aanlegplaats. Als er meerdere Monsters zijn die hieraan voldoen, of als er al een Monster ligt, dan is die plek voor het Monster met de hoogste aanval waarde (bij gelijkspel degene met de hoogste DW). Leg de andere Monster kaart(en) af.

Als er een Monster bij de Citadel Ingang ligt, neem dan het bovenste **Paniek fiche** van de Paniek fiche stapel, draai het open en plaats het op het gebouw dat aangegeven wordt. **Spelers kunnen geen dobbelstenen inzetten bij gebouwen waar een Paniek fiche ligt.**









3. VERVANG GESTORVEN LEIDERS

Als jouw Leider gestorven is deze ronde, **moet je de beschikbare Huurling met de hoogste Reputatie uit jouw Clan promoten** tot nieuwe Leider (Als meerdere dezelfde Reputatie hebben, promoot degene met de hoogste kosten. Zijn er nog steeds meerdere, kies dan zelf de beste). Gevestigde Huurlingen zijn niet beschikbaar, tenzij zij de laatste mogelijkheid zijn. Om dit te doen, Verplaats de Huurling kaart naar de linker kant van jouw Ontwikkeling Spoor. Onthoud dat je Leider geen loon behoeft en je ook nooit zal verlaten.

4. BETAAL LOON

Voor elke Huurling, met uitzondering van je Leider en elke gevestigde Huurling, betaal je een salaris in Goudstukken:

- 1  per  als je Glorie niet meer dan 10 bedraagt.
- 2  per  als je Glorie tussen de 11 en 20 is.
- 3  per  als je Glorie meer dan 20 bedraagt.

Als je niet alle lonen kunt betalen, betaal je eerst al het Goud dat je hebt. Daarna zal een **van jouw Huurlingen (buiten jouw Leider en gevestigde Huurlingen) opstappen** uit protest. De Huurling met de hoogste Reputatie (bij meerdere, degene met de hoogste kosten, en daarna, vrije keus) verlaat jou. Leg zijn kaart en Karakter fiche af. Je mag eventuele Uitrusting die hij had aan een andere Huurling geven en anders afleggen.

HINT

Probeer je Huurlingen met hoge Reputaties te 'beschermen' door ze in Regio's te vestigen of ze tot Leider te promoten.

5. GLORIE VERIFICATIE

Als dit de 6e Ronde is, óf een van de spelers heeft 30 of meer Glorie punten, dan eindigt het spel en tellen alle spelers hun score om de winnaar te bepalen. Zie “Scores en Overwinning” rechts.

6. SPEELBORD VERVERSEN

Verwijder alle dobbelstenen van de gebouwen en de Routes en leg ze terug in de algemene voorraad. Spelers mogen eventueel hun dobbelstenen alvast terugpakken, maar vergeet niet een Dobbelstenen Poel Verificatie te doen in de eerste fase van de volgende ronde, omdat de bronnen constant veranderen.

Leg de overgebleven Opdracht tegels af en vervang ze door nieuwe tegels uit de Opdrachten Zak, een van elke soort.

Als een van de Monster Aanlegplaatsen leeg is, vul deze dan aan met een nieuwe kaart uit de Monster stapel.

Als een van de Regio Aanlegplaatsen leeg is, vul deze dan aan met een nieuwe kaart uit de Regio stapel. Als er een nieuwe Regio geplaatst wordt, vervang dan ook de Wegwijzer. Verandert de Regio niet, verander dan niet de Wegwijzer.

Valstrikken in de Jagershut, Huurlingen in de Taveerne, Uitrustingen in de Bazaar en Buit fiches blijven liggen; deze worden meteen aangevuld zodra ze worden genomen door een speler of na een Regio Gevecht (Buit fiches).

7. EERSTE SPELER TEGEL TOEKENNEN

Geef de Eerste Speler tegel met de A-zijde omhoog aan de speler met de **minste Reputatie**. Bij gelijkspel, geeft de huidige eerste speler de tegel door aan de eerstvolgende speler rechts van hem met de laagste reputatie. Zie de Schenking van de Koningin variant op pagina 22 voor het gebruik van de B-zijde van de tegel.

8. VERPLAATS DE RONDEN TELLER

Zet de Ronden teller een vakje vooruit.

SCORES EN OVERWINNING

Aan het einde van het spel, berekenen spelers hun totale Overwinningspunten (OP) om de winnaar te bepalen. Elke Stam krijgt:

- 1 OP voor elk Glorie punt op hun Ontwikkeling Spoor.
- 1 OP voor elk Reputatie punt op hun Ontwikkeling Spoor.
- 1 - 3 voor elk gedood Monster, volgens hun Trofee waarde.
- Tel het aantal Vuur Affiniteit symbolen dat je bezit op Huurlingen (inclusief gevestigde) en Regio's (gevestigd en ongevestigd). Scoor punten voor deze symbolen volgens onderstaande tabel.

# van Affiniteit symbolen	0	1-2	3	4	5	6+
OP	0	1	3	5	7	10

Herhaal deze stap voor elke Affiniteit in het spel.

Bij gelijkspel, gebruik dan de volgende tie-breakers:

- Leider met de hoogste reputatie.
- Meeste Trofeeën.
- Meeste Goudstukken.

Nog steeds gelijkspel, neem een pauze en speel het spel opnieuw.

VOORBEELD

Stefan's speelruimte wordt hieronder getoond. Hij ontvangt:

30 OP voor Glorie punten,
16 OP voor Reputatie punten,
4 OP voor Trofeeën,
6 OP voor zijn Affiniteiten. (3 voor Lucht, 1 elk voor Vuur, Water, Jungle)
 Zijn totaal is **56 OP**.



AFFINITEITEN EN AFFINITEIT EFFECTEN

Elke Regio heeft een **Affiniteit**, wat het dominante element aangeeft in deze Regio. Dit kan vuur, water, lucht, of jungle zijn. Huurlingen en Monsters hebben dezelfde soorten Affiniteiten, wat hun type Regio van oorsprong aangeeft. Elke Stam begint met Huurlingen van dezelfde Affiniteit, maar mogen Huurlingen van een **andere** Affiniteit inhuren tijdens het spel.



Als dit symbool op een Monster of Huurling overeenkomt met de Regio, dan delen zij Dezelfde Affiniteit en heeft dat zekere effecten.

MONSTER MET DEZELFDE AFFINITEIT (AVONTUUR FASE)

Als er Dezelfde Affiniteit is tussen het actieve Monster en de actieve Regio, dan krijgt het Monster een extra Monster dobbelsteen bij zijn aanval. Zie "Monster Aanval", pagina 16.



HUURLING MET DEZELFDE AFFINITEIT (INZET FASE)

Als je een Huurling hebt gevestigd op een veroverde Regio (Dezelfde Affiniteit is vereist voor vestigen), dan mag je gebruik maken van de speciale eigenschap van die Regio. Zie "Gevestigde Regio!", pagina 19.



OVERWINNINGSPUNTEN (EINDE VAN HET SPEL)

Je ontvangt Overwinningspunten voor het verzamelen van Affiniteit symbolen op Huurlingen (inclusief Eerste) en Regio's.. Zie "Scores en Overwinning", pagina 21.

MOEILIKHEIDSNIVEAUS

De opzet instructies beschreven op pagina's 4-5 waren voor het spel op Leerwijze niveau. Er zijn 3 andere moeilijkheidsniveaus om uit te kiezen, maar we raden ook ervaren spelers aan om te beginnen op Leerwijze niveau zodat ze bekend kunnen raken met de mechanismen in MONSTER LANDS en leren hoe ze hun succes moeten beïnvloeden in de zo belangrijke Avontuur Fase.

Om het spel op te zetten naar andere moeilijkheidsniveaus, volg de volgende veranderingen:

Normaal niveau: Plaats de Gewijzigde Rondes tegel niet op het speelbord.

Zwaar niveau: Tijdens stap F van de opzet, schud alle Monster kaarten door elkaar en kies er 2 willekeurig in plaats van altijd Monsters van moeilijkheidsgraad A te hebben. Plaats de Gewijzigde Rondes tegel niet op het speelbord.

Extreem niveau: Zet de Monster kaarten op zoals op zwaar niveau, maar plaats ook de Gewijzigde Rondes tegel op het speelbord met de B-zijde omhoog.

VARIANTEN

DE SCHENKING VAN DE KONINGIN

De Schenking van de Koningin is een hulpmiddel voor spelers die achterblijven in Reputatie, een inhaal mechanisme. Aan het einde van de eerste ronde, draai de Eerste Speler tegel om naar de B-zijde en speel de rest van het spel met deze zijde omhoog. Een eerste speler ontvangt de Schenking van de Koningin, waardoor hij de volgende zaken mag pakken tijdens de Opbouw Dobbelstenen Poel Fase:

- 1 dobbelsteen (Kracht of Magie of Overtuig), en
- Een van de volgende:
 - 1 Toverdrank of Vergif, óf
 - 1 Afweer fiche, óf
 - 2 Goudstukken.



MEER MONSTER ACTIE

Als je meer Monster actie wil (om spelers meer kans te geven op gevechten en Glorie winst), kun je hun aanwezigheid verhogen door een Monster te trekken in de Opbouw Dobbelstenen Poel Fase van rondes 2, 4, en 6, en deze bij de Ingang tot de Citadel te plaatsen. Als er reeds een Monster ligt, negeer deze stap dan.

Let op dat Monsters die op deze manier verschijnen alleen Paniek zaaien als ze nog niet verslagen zijn aan het einde van de Ronde.

STRATEGIE HINTS

Lees dit voor aan alle spelers vóór hun eerste spel.

ALGEMENE HINTS

- Glorie punten zijn cruciaal voor de overwinning en voor jouw voortgang in het spel. Om ze te krijgen **moet je je in het Daarbuiten begeben**.
- Opdrachten zijn een makkelijke manier om wat middelen en een beetje Glorie te krijgen, maar zijn geen vervanging voor het bevechten van Monsters. **De meeste Glorie is te vergaren door risico's te nemen**.
- Wanneer je een Huurling toekent aan een Route, let dan vooral op hun **Talenten en Uitrusting**. Onthoud dat je op ieder moment Uitrustingen kunt uitwisselen tussen **nog niet toegekende** Huurlingen, ook nog voor ze worden toegekend aan een Route, inclusief Toverdranken en Vergiffen.
- Ga je een gevecht in met **met een verhoogd risico** (niet genoeg Afweer fiches en Talenten, Magie dobbelstenen en Toverdranken), **ken dan Huurlingen toe met een zo laag mogelijk dobbelsteen bijdrage**, zodat het effect van hun eventuele sterfte beperkt blijft.
- Als je Huurling sterft is niet alles verloren, het hoort bij het spel. Je kan de volgende ronde nieuwe inhuren. Je zal meer Glorie Overschot hebben omdat je **Stam Reputatie** daalt door je gestorven Huurling **en dankzij de Glorie punten die je ontvangt** voor heldhaftigheid.
- **Breng je Leider niet in gevaar in de eerste ronde**. Ze hebben geen Reputatie, hun verlies zal geen groot genoeg Glorie Overschot creëren om een vergelijkbare Huurling in te huren in ronde 2. Later daarentegen, als hun dobbelsteen bijdrage minder belangrijk wordt, kun je overwegen ze te verliezen. Het zal je geen OP kosten (onthoud, Reputatie staat gelijk aan OP aan het einde) en misschien win je belangrijke OP door ze op te offeren.

HINTS VOOR DE CITADEL

- Let op de Overtuig dobbelstenen van je tegenstanders en kies de juiste tijdstip en locatie voor je eigen Overtuig dobbelstenen. **Weeg tegen elkaar af de waarde van eerst zijn tegenover de dreiging van het weggeven van mogelijk grotere korting** voor je tegenstanders.
- Maximaliseer de opbrengst van een enkele dobbelsteen ingezet bij de Jagershut en Arsenaal door **meerdere Valstrikken/Afweer fiches tegelijkertijd te kopen** (minimum prijs van 1 is per aankoop, niet per fiche)
- Als je nieuwe Huurlingen inhuurt, onthoud dan dat je hun **dobbelsteen bijdrage meteen ontvangt**. Gebruik dit voor je strategie in deze ronde.
- Als je vorige ronde een Regio hebt veroverd die je toen niet kon vestigen, huur een Huurling in met een Dezelfde Affiniteit.
- Onderschat niet de **kracht van een Novicius**. Zijn dobbelsteen conversie Talent kan je toegang geven tot belangrijke acties.
- Zoek **combinaties van Uitrustingen en Talenten**.
- Zorg dat je niet vergeet dat je **jouw Huurlingen loon moet betalen in de Opruim Fase**. Plan vooruit. Onthoud dat je Monster Trofeeën op ieder moment kan inruilen voor Goudstukken als je geld tekort komt.

HINTS VOOR HET DAARBUITEN

- In de Regio's, geeft kiezen van de **eerste Routes** toegang tot doden van het Monster en **de grootste kans op Glorie**. Het kiezen van Routes **verder naar rechts** kan je een kans geven op **veroveren van de Regio**, maar zelfs als Monster en Regio in handen komen van Huurlingen op eerdere Routes, kun je **altijd nog Buit pakken**.
- Je mag meerdere Huurlingen naar dezelfde Regio of Opdracht sturen. **Je eigen Huurlingen toekennen aan naastgelegen Routes kan een strategisch voordeel zijn**.
- Let goed op **voordeel gegeven door elke Wegwijzer**. Bijv., een Toverdrank maakt het mogelijk om er 2 in totaal te hebben (1 in de uitrusting, 1 van de Route). Met Goudstukken kan je loon betalen... als je het overleeft.
- Als je niet kan voldoen aan de dobbelsteen vereisten van een Route, denk aan de **conversiekracht van de Novicius**.
- Overweeg het **afleggen van Magie dobbelstenen om aanvallen van het Monster te voorkomen**.
- De Route van een Regio bezetten alleen om Buit te pakken, kan tactisch zijn, als je niet denkt dat je sterft.
- Gevechten bij de Ingang tot de Citadel hebben geen Wegwijzer en gaan gepaard met ondersteuning uit de Citadel, dus zijn ze **een stuk makkelijker en zouden prioriteit moeten krijgen**. Maar, er is geen kans op Buit als het Monster door een ander wordt verslagen.

APPENDIX I - HINDERLAAG MODULE

De optionele Hinderlaag module voegt een variant met meer conflict toe aan het spel, door de introductie van een interactie tussen de Huurlingen op verschillende Routes van een Regio. Als jij en je medespelers van spellen houden, waar je een beetje gemeen kan zijn naar elkaar, dan is dit de module voor jullie!



Voeg de 18 Hinderlaag fiches en de 6 Beveiligde Valstrik fiches toe aan de voorraadtijdenshetopzetten. Hinderlagen hebben een bruine achtergrond aan de voorkant. Hinderlagen en Beveiligde Valstrikken zullen in de Jagershut verkrijgbaar zijn naast Verbeterde Valstrikken. Net als Verbeterde Valstrikken dienen ze dicht bewaard te blijven in jouw speelruimte, om ze verborgen te houden voor je tegenstanders.

In tegenstelling tot Verbeterde en Beveiligde Valstrikken, is een onthulde Hinderlaag niet langer een valstrik. Om een monster te **vangen**, heb je een Valstrik **nodig**.

STRIJD TUSSEN HUURLINGEN

In alle gevechten met monsters, wordt de **Valstrikken Onthullen stap vervangen door een "Strijd tussen Huurlingen" stap**.

Beginnend bij de meest linkse Route met toegekende Huurling, dan verder naar rechts, besluit iedere speler of hij zijn Valstrikken onthult, een voor een, van boven naar beneden. Onthoud dat

APPENDIX II - SOLOMODUS

DUS JE DENKT DAT JE AL DIE MONSTERS WEL ALLEEN AANKUNT? OF ZET JE JEZELF ALLEEN VOOR SCHUT...

het onthullen van een Hinderlaag betekent dat het geen Valstrik meer is en je hebt een Valstrik nodig om een Monster te vangen. Als een speler kiest zijn Valstrik te onthullen, dan kunnen er twee dingen gebeuren:

- Is het een **Verbeterde, Eerste of Beveiligde Valstrik**, dan ontvangt de speler de aangegeven bonus, zoals normaal.
- Is het een Hinderlaag, dan past de speler die het onthult meteen het effect toe op 1 naastliggende Route naar keuze. Zie Valstrik Voordelen in Appendix III voor de details van de Hinderlagen.

De speler van de Huurling die het doelwit is van de Hinderlaag, **kan het effect annuleren door gelijk een Afweer fiche af te leggen** van zijn eigen Route. Leg in dit geval de geannuleerde Hinderlaag af. Afweer talenten werken niet tegen Hinderlagen.

Sommige Hinderlagen verleggen Monster dobbelstenen. Deze effecten worden uitgevoerd tijdens het "Monster Gevecht". Wanneer een Monster aanvalt, **voordat je de Monster dobbelstenen rolt**, kan de speler die het Monster trotseert 1 of 2 dobbelstenen verleggen naar de speler waar ze de Hinderlaag op hebben gericht. Rol deze dobbelstenen direct en pas de treffers toe (De getroffen Huurling mag zich verdedigen, inclusief het afleggen van Magie dobbelstenen voor de rol).

Andere Hinderlagen laten je ingezette dobbelstenen stelen van naastliggende Routes. Dit doe je door de aangegeven dobbelstenen te verwijderen van die Route (of zoveel als mogelijk) en ze op de gebruikte Hinderlaag te plaatsen. Deze tellen niet mee voor de Route limiet. **Je kan niet stelen van een Beveiligde Valstrik.**

Als de speler op de eerste bezette Route klaar is met het onthullen van zijn valstrikken (of ervoor kiest de overigen niet te onthullen), dan doet de speler met de Huurling op de volgende Route rechts hetzelfde, net zo lang tot alle spelers een kans hebben gehad om hun valstrikken te onthullen op de actieve locatie.

LOK ME IN EEN HINDERLAAG ALS JE DURFT. MIJN WRAAK ZAL ZOET ZIJN!

NAASTLIGGENDE ROUTES

Een naastliggende Route is de Route links of rechts van de huidige Route waar een Huurling aan is toegekend. Routes kunnen nooit naastliggend zijn aan Routes van andere Regio's.



VOORBEELD

Stefan heeft een Huurling toegekend aan de meest linkse Route van de actieve Regio; Natalie's Huurling is toegekend Route twee, en Tom's aan de meest rechtse Route. Stefan's en Natalie's Huurlingen staan op naastliggende Routes, zo ook Natalie's en Tom's Huurlingen. Route drie wordt genegeerd, omdat er geen Huurling aan is toegekend.

Met de **Solomodus** kun je genieten van een verscheidenheid aan verschillende opties. Kies of je een enkel spel wilt spelen, of een campagne van meerdere spellen. In beide gevallen kies je een Scenario en moeilijkheidsniveau voor een wisselende ervaring.

Om **MONSTER LANDS** in Solomodus te spelen, **gebruik alle regels van het 2 tot 4 speler spel, behalve de Hinderlaag Module.**

OPZET

Bereid het spel voor als een 2-speler spel (volg de instructies op pagina 4-6), dus bijv. met slechts 1 actieve Regio. Neem een Ontwikkeling Spoor met Eerste Huurlingen van een Affiniteit naar keuze. Bij de Taveerne, plaats geen Huurling bij de gemarkeerde aanlegplaats. Leg de 6 Karakter fiches van overige Eerste Stamleden apart, deze worden gebruikt door de Dummy Speler.

Kies een moeilijkheidsniveau (zie pagina 22) en stel jouw Monster stapel samen en (wanneer van toepassing) plaats de Gewijzigde Ronden tegel zoals aangegeven. Neem de Eerste Speler tegel.

Leg een rode en een gele dobbelsteen naast het speelbord. Dit worden jouw **Solomodus Inzet dobbelstenen**.

NORMALE SOLOMODUS OF CAMPAGNE SOLOMODUS

In de **Normale Solomodus**, kies je een Scenario uit het **Scenario Boek**. Je doel is je score te maximaliseren ten opzichte van de Scenario doelen. Elke Scenario heeft een **Score Evaluatie Tabel** die jou rangschikt, van Monster Voer tot Held. Voor je eerste Solo spel raden we je aan een keuze te maken uit Scenario's 1-3..

In de **Campagne Solomodus**, speel je de Scenario's op volgorde, beginnend bij Scenario 1. Afhankelijk van de rang die je bereikt aan het eind van de Scenario, herhaal je de huidige Scenario of ga je verder met de volgende, op basis van onderstaande tabel:

Rang	Monster Voer	Leerling	Veteraan	Held
Volgende spel	Herhaal Scenario	Herhaal Scenario	Volgende Scenario	Volgende Scenario
Volgende niveau	Verlaag 1 niveau of verlies	Geen verandering	Normaal	Zwaar of Extreem

Je wint de Campagne Solomodus, als je **Scenario 10 bereikt en de rang behaalt van Veteraan of Held op Moeilijkheidsniveau Normaal of Zwaar**. Hou bij hoe vaak je moest spelen om dit te bereiken voor eventuele vergelijking met eerdere Campagnes of die van andere spelers.

Op het moment dat je een Scenario voltooit op Leerwijze niveau en de rang Monster Voer behaalt, verlies je de campagne.

Of je nu in normale Solomodus of een Campagne Solomodus speelt, pas alle huidige Scenario regels toe voordat je begint. Als de Scenario regels de Basisregels tegenspreken, dan gelden de Scenario regels.

Een Scenario duurt 6 ronden (stop nu niet zodra je 30 Glorie Punten bereikt), tenzij anders aangegeven in de Scenario regels.

SPEELWIJZE

In Solomodus, simuleert een Dummy Speler (we noemen haar Madhala) de acties van een andere speler om de dynamiek van een dobbelsteen-plaatsing spel te behouden. Dit betekent dat er nog steeds een strijd is voor de belangrijkste dobbelsteen vakjes tijdens de Inzet Fase. Daarentegen heeft Madhala geen Ontwikkeling Spoor of een eigen Dobbelen Poel, ze heeft 6 Karakter fiches en haar acties volgen een specifiek patroon.

Simuleer Madhala's acties op de volgende manier:

OPBOUW DOBBELSTENEN POEL FASE

Madhala doet niets tijdens deze fase.

INZET FASE

Als het Madhala's beurt is, rol de 2 Solomodus Inzet dobbelstenen. De **rode Inzet dobbelsteen geeft aan in welke omgeving** de inzet gebeurt, of in de Citadel of het Daarbuiten. De **gele Inzet dobbelsteen** geeft aan op welke **locaties in die omgeving** er wordt ingezet.

Als er geen vakje beschikbaar is op de locatie, rol beide dobbelstenen dan opnieuw totdat Madhala kan inzetten. Madhala's dobbelstenen raken nooit op, ze zal inzetten tot **jij** geen dobbelstenen meer hebt.

	Dobbel Resultaat		Locatie
	Rood	Geel	
Citadel	1-4	1	Jagershut
		2	Alchemist
		3	Taveerne
		4	Arsenaal
		5	Bazaar
		6	Mijn
Darbuiten	5-6	1	Regio Route 1
		2	Regio Route 2
		3	Regio Route 3
		4	Regio Route 4
		5	Opdracht 1
		6	Opdracht 2

Madhala bezet vakjes bij de locatie op deze manier:

Jagershut: Neem een Overtuig dobbelsteen uit de voorraad, rol deze en plaats het op het meeste linkse, nog vrije vakje. Verwijder twee valstrikken van een rij, afhankelijk van jouw rode Inzet dobbel resultaat: 1 of 4 = eerste rij, 2 = tweede rij, 3 = derde rij.

Alchemist: Neem een Magie dobbelsteen uit de voorraad en plaats deze op de bovenste, nog vrije locatie.

Taveerne: Neem een Overtuig dobbelsteen uit de voorraad, rol deze en plaats het op het meest linkse, nog vrije vakje. Verwijder een Huurling afhankelijk van je rode Inzet dobbel resultaat: 1 of 4 = bovenste Huurling, 2 = middelste Huurling, 3 = onderste Huurling. Negeer Novices.

Arsenaal: Neem een Overtuig dobbelsteen uit de voorraad, rol deze en plaats het op het meest linkse, nog vrije vakje.

Bazaar: Neem een Overtuig dobbelsteen uit de voorraad, rol deze en plaats het op het meest linkse, nog vrije vakje. Verwijder een Uitrusting afhankelijk van je rode Inzet dobbel resultaat: 1 of 4 = linker Uitrusting, 2 = middelste Uitrusting, 3 = rechter Uitrusting.

Mijn: Neem 1 of 2 Kracht dobbelstenen uit de voorraad en bezet het nog vrije vakje met de hoogst mogelijke opbrengst.

Regio Route: Neem een van de 6 Karakter fiches en plaats het bovenaan de meest linkse, nog vrije Route van de Regio. De Route wordt nu geblokkeerd door Madhala.

Opdracht Route: Neem een van de 6 Karakter fiches en plaats het bovenaan de meest linkse, nog vrije Route van de aangegeven Opdracht. De Route wordt nu geblokkeerd door Madhala.

AVONTUUR FASE

Als een Route bezet door Madhala afgehandeld gaat worden, dan wint ze het respectievelijke avontuur zonder dobbelstenen te rollen. Ze is ZO sterk, dus plan eromheen en laat haar geen belangrijke prijzen weggapen. Uitzondering: in Kans Opdrachten wint ze alleen als ze op de **eerste** Route ligt.

OPDRACHT ROUTE

Kans Opdracht: Madhala wint alleen als ze op de eerste Route ligt, verwijder in dit geval de tegel.

Voldoe Opdracht: Madhala doet niets.

REGIO ROUTE

Als er nog een Monster ligt, verwijder deze dan. Als er geen Monster maar wel een Regio ligt, verwijder dan de Regio. Als er geen Monster én geen Regio ligt, sla Madhala's beurt dan over.

OPRUIM FASE

Madhala doet niets.

STRATEGIE HINTS

Het feit dat Madhala altijd succesvol is in haar gevechten verandert het spel ingrijpend t.o.v. de multi-speler ervaring. Je kunt erop plannen om haar het Monster te laten doden en dan zelf voor de Regio te gaan. En als je het Monster zelf wil bevechten, of het is nodig, voor de toegevoegde Glorie, zorg dan dat je snel op de eerste Route inzet. Maar vertrouw niet op haar, ze zet misschien niet in waar jij dat zou willen.

SOLO SCENARIO BOEK

SCENARIO 1: ZOALS GEWOONLIJK

SPECIALE REGELS

- Geen

DOEL

- Zoveel mogelijk Overwinningpunten

			
MONSTER VOER	LEERLING	VETERAAN	HELD
-	35+OP	45+OP	60+OP

SCENARIO 2: GELD REGEERT

SPECIALE REGELS

- Maak de Huurlingen stapel op uit alleen Huurlingen die minstens 1 Overtuig dobbelsteen bijdragen
- Eerste Huurling Affiniteit: Jungle

DOEL

- Zoveel mogelijk Goudstukken
- Min. 25 OP

			
MONSTER VOER	LEERLING	VETERAAN	HELD
-	15 GOUD	35 GOUD	55 GOUD

SCENARIO 3: FLITS

SPECIALE REGELS

- Het spel duurt slechts 3 rondes
- Begin met 3 Afweer fiches
- Begin met 12 Goudstukken in plaats van 7

DOEL

- Zoveel mogelijk Overwinningpunten

			
MONSTER VOER	LEERLING	VETERAAN	HELD
-	22+OP	30+OP	40+OP





SCENARIO 4: GEEN HARNAS

SPECIALE REGELS

- Het Arsenal is gesloten
- Negeer alle talenten, Route voordelen, en Buit dat je Afweer geeft
- Je mag nog steeds Toverdranken gebruiken
- Eerste Huurling Affiniteit: Water

DOEL

- Zoveel mogelijk Overwinningpunten

			
MONSTER VOER	LEERLING	VETERAAN	HELD
-	30+OP	42+OP	56+OP

SCENARIO 5: VOLLE BAK

SPECIALE REGELS

- Geen

DOEL

- Eindig het spel met alle fiche vakken op je Ontwikkeling Spoor volledig gevuld (5 Afweer, 5 Valstrikken, 3 Toverdranken, 3 Vergiffen)
- Heb minstens 1 van elk type Uitrusting
- Heb minstens 1 Huurling van elke Affiniteit

			
MONSTER VOER	LEERLING	VETERAAN	HELD
FAAL	GEHAALD	GEHAALD	GEHAALD
		35+OP	50+OP

SCENARIO 6: ONDER VUUR

SPECIALE REGELS

- Begin het spel met een Monster graad A bij de Citadel
- Elke keer dat de Citadel Ingang leeg is aan het begin van een ronde, trek een nieuw Monster graad A en plaats het bij de Citadel Ingang

DOEL

- Zoveel mogelijk Overwinningpunten

			
MONSTER VOER	LEERLING	VETERAAN	HELD
-	35+OP	50+OP	65+OP

SCENARIO 7: VERSCHIL MOET ER ZIJN

SPECIALE REGELS

- "Een Rondje Bier" Kost 1 Goudstuk in plaats van 2

DOEL

- Jouw klasement zal afhangen van het aantal Huurlingen van verschillende Affiniteiten, waarmee je het spel eindigt
- 2/1/1/1 betekent een minimum van 2 Huurlingen van een Affiniteit, minimaal 1 Huurlingen van alle andere

			
MONSTER VOER	LEERLING	VETERAAN	HELD
-	2/1/1/1	2/2/1/1	2/2/2/2

SCENARIO 8: OVERAL HINDERLAGEN

SPECIALE REGELS

- Bereid een stapel voor met Valstrikken uit de Hinderlaag Module.
- Als Madhala een Land Route bezet, trek 2 Valstrikken van de stapel. Plaats ze dicht op een Route.
- Pas de Hinderlaag regels uit de Hinderlaag Module toe

DOEL

- Zoveel mogelijk Overwinningpunten

			
MONSTER VOER	LEERLING	VETERAAN	HELD
-	30+OP	42+OP	56+OP





SCENARIO 9: IN OPDRACHT VAN

SPECIALE REGELS

- Als Madhala inzet in het Daarbuiten en de gele Inzet dobbelsteen is 3-4, dan zet ze in op Opdracht 1. Bij een 5-6, zet ze in op Opdracht 2

DOEL

- Je moet een aantal Opdrachten voltooien en een minimum aantal Overwinningpunten hebben

			
MONSTER VOER	LEERLING	VETERAAN	HELD
-	4 OPDRACHTEN	6 OPDRACHTEN	8 OPDRACHTEN
	30+OP	40+OP	55+OP

SCENARIO 10: DOEM

SPECIALE REGELS

- Monsters herrollen één keer alle dobbelstenen die missen in een aanval
- Geen Leerwijze moeilijkheidsniveau toegestaan
- Begin met een Monster van graad A bij de Citadel

DOEL

- Zoveel mogelijk Overwinningpunten

			
MONSTER VOER	LEERLING	VETERAAN	HELD
-	35+OP	45+OP	60+OP

APPENDIX III - REFERENTIE LIJSTEN

VALSTRIK VOORDELEN



Plaats 1 Kracht dobbelsteen uit de voorraad op deze valstrik.



Plaats 1 Kracht Dobbelsteen uit de voorraad op deze valstrik. Het is beveiligd tegen hinderlaag effecten.



Elke Kracht dobbelsteen op deze Route krijgt +1 op zijn waarde.



Elke Kracht dobbelsteen op deze Route krijgt +2 op zijn waarde.



Elke Kracht dobbelsteen op deze Route krijgt +3 op zijn waarde.



Plaats 2 Kracht dobbelstenen uit de voorraad op deze valstrik.



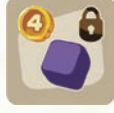
Plaats 2 Kracht Dobbelstenen uit de voorraad op deze valstrik. Het is beveiligd tegen hinderlaag effecten.



Plaats 3 Kracht dobbelstenen uit de voorraad op deze valstrik.



Plaats 1 Magie dobbelsteen uit de voorraad op deze valstrik.



Plaats 1 Magie Dobbelsteen uit de voorraad op deze valstrik. Het is beveiligd tegen hinderlaag effecten.



Elke Magie dobbelsteen op deze Route krijgt +1 op zijn waarde.



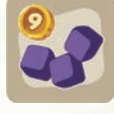
Elke Magie dobbelsteen op deze Route krijgt +2 op zijn waarde.



Plaats 2 Magie dobbelstenen uit de voorraad op deze valstrik.



Plaats 2 Magie Dobbelstenen uit de voorraad op deze valstrik. Het is beveiligd tegen hinderlaag effecten.



Plaats 3 Magie dobbelstenen uit de voorraad op deze valstrik.



Tel +4 bij je resultaat op in een monster gevecht.



Tel +6 bij je resultaat op in een monster gevecht.



Tel +8 bij je resultaat op in een monster gevecht.

HINDERLAAG VOORDELEN



Steel 1 Magie dobbelsteen van een Huurling op een naastliggende Route.



Steel maximaal 2 Magie dobbelstenen van een Huurling op een naastliggende Route.



Steel 1 Kracht dobbelsteen van een Huurling op een naastliggende Route.



Steel maximaal 2 Kracht dobbelstenen van een Huurling op een naastliggende Route.



Steel 1 Magie of Kracht dobbelsteen van een Huurling op een naastliggende Route.



Steel maximaal 2 Magie en/of Kracht dobbelstenen van een Huurling op een naastliggende Route.



1 van de Monster dobbelstenen valt een Huurling op een naastliggende Route aan, in plaats van jou. Leg deze apart en rol deze vóór dat je de andere rolt.



2 van de Monster dobbelstenen vallen een Huurling op een naastliggende Route aan, in plaats van jou. Leg deze apart en rol deze vóór dat je de andere rolt.

BUIT FICHES



Leg af om +4 Glorie punten te krijgen bij het veroveren van 1 Regio.



Leg af om +4 Glorie punten te krijgen bij het doden van 1 Monster.



Leg af om +3 Glorie punten te krijgen bij het vangen van 1 Monster.



Leg af om een Kracht of Magie dobbelsteen te herrollen. Dit mag tot 4 keer, bij dezelfde of een andere dobbelsteen.



Leg af en krijg 2 Toverdrank en 2 Vergif fiches.



Leg af en krijg +6 op je resultaat bij een poging een Monster te doden (geldt niet voor het vangen).



Hou deze in jouw speelruimte voor 3 trofeeën. Je mag het afleggen voor 15 Goudstukken.



Leg af en krijg 6 Goudstukken, 1 Afweer fiche en 1 Toverdrank fiche.



Tijdens de Inzet fase, verander 1 Overtuig dobbelsteen in 3 Magie dobbelstenen. Dit is geen actie.



Tijdens de Inzet fase, verander 1 Magie dobbelsteen in 3 Kracht dobbelstenen. Dit is geen actie.



Leg af en krijg +2 op de waarde van alle Magie dobbelstenen op 1 Route.



Leg af en krijg 12 Goudstukken.



Leg af en krijg 10 Goudstukken.



Leg af om een Magie dobbelsteen te herrollen. Dit mag tot 3 keer, bij dezelfde of een andere dobbelsteen.



Leg af om gratis een Huurling te werven bij de Taveerne. Voldoende Glorie Overschot vereist.



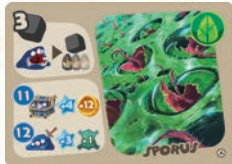
Leg af en krijg +2 op de waarde van alle Kracht dobbelstenen op 1 Route.

MONSTER KRACHTEN



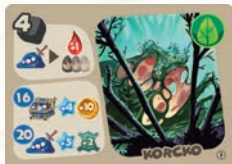
SNAILER

Wanneer gekoppeld aan een Jungle Regio, krijgt dit Monster 2 extra Monster dobbelstenen in plaats van 1.



SPORUS

Vóór elke aanval van dit Monster, rol een Monster dobbelsteen en pas toe op alle Huurlingen in de Regio, inclusief de actieve Route. Val daarna gewoon aan.



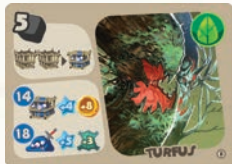
KORCKO

Bij het doden van dit Monster, doet het nog 1 treffer op alle Huurlingen in de Regio, inclusief de actieve Route. Hier kan tegen verdedigd worden.



GATOR

Je kan geen Toverdranken of Vergiffen gebruiken in een gevecht met dit Monster.



TURFUS

Vereist 2 valstrikken om gevangen te worden.



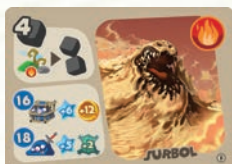
WARKORS

Monster aanvallen van dit monster doen automatisch 1 extra treffer, bovenop het resultaat. Hier kan tegen verdedigd worden.



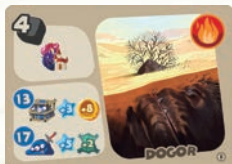
KRINX

Bevindt dit Monster zich bij de Toegangspoort tot de Citadel, dan veroorzaakt het dubbele paniek. Trek 2 Paniek fiches in de Opruim fase.



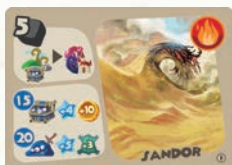
SURBOL

Wanneer gekoppeld aan een Vuur Regio, krijgt dit Monster 2 extra Monster dobbelstenen in plaats van 1.



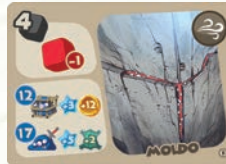
DOGOR

Zodra getrokken, plaats Dogor bij de Toegangspoort tot de Citadel. Vervang hierbij het huidige Monster. Trek een nieuw Monster voor de Regio.



SANDOR

Wordt het gevangen in de Regio, dan vlucht het Monster naar de Citadel Ingang. Wordt het daar gevangen, leg het dan af. In beide gevallen ontvang de beloning.



MOLDO

Trek 1 af van alle waarden van Kracht dobbelstenen op de aanvaller's Route.



KRUNN

Bij het doden van dit Monster, doet het nog 1 treffer op alle Huurlingen in de Regio, inclusief de actieve Route. Hier kan tegen verdedigd worden.



TRONSJ

Bevindt dit Monster zich bij de Citadel Ingang, dan krijgt het 3 extra Monster dobbelstenen.



SKON

Wanneer gekoppeld aan een Lucht Regio, krijgt dit Monster 2 extra Monster dobbelstenen in plaats van 1.



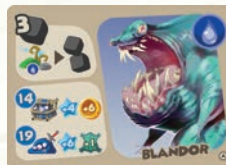
SNAGNUS

Monster aanvallen van dit monster hebben automatisch 1 extra treffer, bovenop het resultaat. Hier kan tegen verdedigd worden.



GORGOSH

Je kunt geen Afweer Talenten gebruiken tegen dit Monster. Afweer fiches mogen wel gebruikt worden.



BLANDOR

Wanneer gekoppeld aan een Water Regio, krijgt dit Monster 2 extra Monster dobbelstenen in plaats van 1.



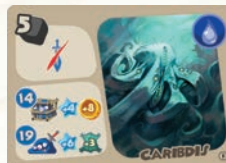
KRUSHUS

Trek 1 af van alle waarden van Magie dobbelstenen op de aanvaller's Route.



ABYSUR

Verlies 1 Glorie punt, als jouw Huurling gewond raakt door dit Monster.



CARIBDIS

Je kunt geen Uitrusting van het type Wapen gebruiken tegen dit Monster.

HUURLING TALENTEN

Onthoud dat elk Talent eens per ronde gebruikt mag worden.



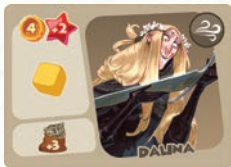
PURKAS

Geeft 1 Afweer Talent tegen Monsters (niet effectief tegen Hinderlagen).



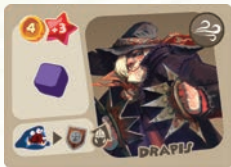
KORGO

Je mag 1 Overtuig dobbelsteen herrollen op een Route (alleen te gebruiken bij Opdrachten).



DALINA

Je mag 3 extra Valstrikken opslaan op je Stam Ontwikkeling Spoor.



DRAPIS

Geeft 1 Afweer Talent tegen Monsters (niet effectief tegen Hinderlagen).



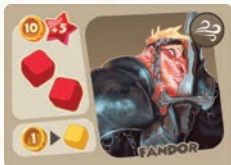
TAROA

Tel +1 op bij de waarde van alle Kracht dobbelstenen op de Route van deze krijger.



PUARGH

Krijg +1 Glorie bij het vangen van een Monster.



FANDOR

Eens per ronde, krijg voor 1 Goudstuk 1 Overtuig dobbelsteen, deze ronde te gebruiken. niet activeerbaar als Fandor is toegekend aan een Route.



WONDOU

Geeft 2 Afweer Talenten tegen Monsters (niet effectief tegen Hinderlagen).



VAIDALA

Eens per ronde, krijg een korting van 4 Goudstukken op het inhuren van een Huurling. De kosten mogen 0 worden, maar nooit lager.



TORTOCK

+1 op het resultaat voor het vangen van Monsters (geldt niet voor doden).



TARON

Eens per ronde bij het activeren van de Mijn, ontvang je 2 extra Goudstukken.



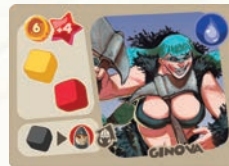
PARJAS

Geeft 1 Afweer Talent tegen Monsters met Water of Jungle Affiniteit (niet effectief tegen Hinderlagen).



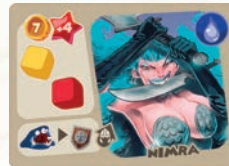
VISHOR

Eens per ronde, krijg een korting van 4 Goudstukken op de aankoop van een of meerdere Valstrikken. De kosten mogen 0 worden, maar nooit lager.



GINOVA

1 Monster dobbelsteen valt een Huurling op een naastliggende Route aan, in plaats van jou. Leg deze apart en rol deze vóór dat je de andere rolt.



NIMRA

Geeft 1 Afweer Talent tegen Monster aanvallen (niet effectief tegen Hinderlagen).



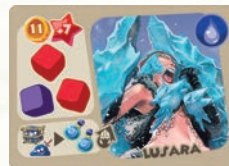
FROSTOR

Eens per ronde, neem gratis een Toverdrank of Vergif fiche uit de voorraad en leg deze in je speelruimte.



DOLFUS

Geeft 2 Afweer Talenten tegen Monster aanvallen (niet effectief tegen Hinderlagen).



LUSARA

Na het vangen of doden van een Monster, krijg 2 Toverdrank fiches.



NUDURU

Eens per ronde, neem een Toverdrank fiche uit de voorraad en plaats deze op jouw Stam Ontwikkeling Spoor.



FRUNKS

Tel +1 op bij de waarde van alle Magie dobbelstenen op de Route van deze krijger.



SHANDEE

Geeft 1 Afweer Talent tegen Monsters met Water of Vuur Affiniteit (niet effectief tegen Hinderlagen).



ZONDU

Geeft 1 Afweer Talent tegen Monster aanvallen (niet effectief tegen Hinderlagen).



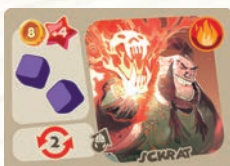
TRANOK

Eens per ronde, ontvang 2 Goudstukken.



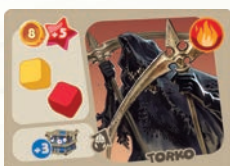
NAIALA

+3 op het resultaat voor het doden van Monsters (geldt niet voor vangen).



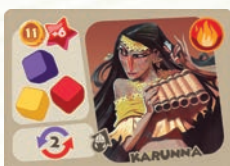
SJKRAT

Mag 2 Kracht dobbelstenen herrollen op zijn Route.



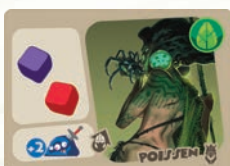
TORKO

+3 op het resultaat voor het vangen van Monsters (geldt niet voor doden).



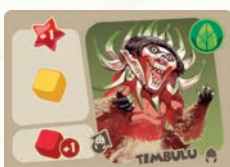
KARUNNA

Mag een Kracht of Magie dobbelsteen te herrollen. Dit mag tot 2 keer, bij dezelfde of een andere dobbelsteen.



POIJSSEN

+2 op het resultaat voor het doden van Monsters (geldt niet voor vangen).



TIMBULU

Tel +1 op bij de waarde van alle Kracht dobbelstenen op de Route van deze krijger.



GUSTER

Geeft 1 Afweer Talent tegen Monsters met Jungle of Lucht Affiniteit (niet effectief tegen Hinderlagen).



LORIOS

Eens per ronde, neem een Vergif fiche uit de algemene voorraad en plaats deze op jouw Stam Ontwikkeling Spoor.



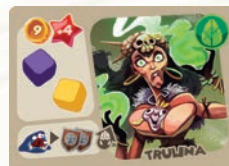
KAKRON

Mag een Kracht dobbelsteen herrollen op zijn Route.



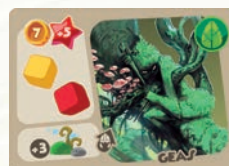
WORMEE

Eens per ronde, krijg voor 1 Goudstuk 1 Kracht dobbelsteen, deze ronde te gebruiken. niet activeerbaar als Wormee is toegedend aan een Route.



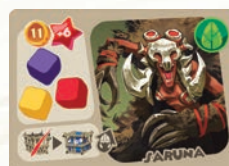
TRULINA

Geeft 2 Afweer Talenten tegen Monster aanvallen (niet effectief tegen Hinderlagen).



GEAS

+3 op het resultaat voor het veroveren van Regio's.



JARUNA

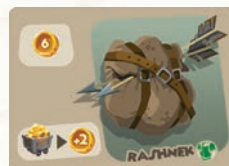
Heeft geen vallen nodig om Monsters te vangen.

UITRUSTING EIGENSCHAPPEN



KRAKHEN

Mag 2 Magie dobbelstenen herrollen op een Route.



RAJHNEK

Eens per ronde bij het activeren van de Mijn, ontvang 2 extra Goudstukken.



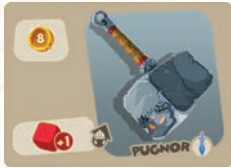
MORTIS

Tel +1 op bij de waarde van alle Magie dobbelstenen op een Route.



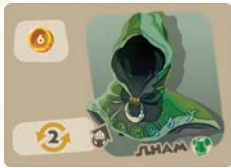
KEDAVRA

Tel +2 op bij de waarde van alle Magie dobbelstenen op een Route, bij het veroveren van een Regio.



PUGNOR

Tel +1 op bij de waarde van alle Kracht dobbelstenen op een Route.



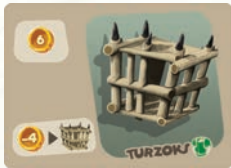
SLHAM

Mag 2 Overtuig dobbelstenen herrollen tijdens de Avontuur fase.



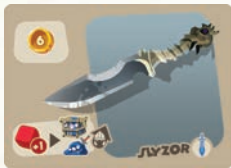
NOXX

Geeft 1 Afweer Talent tegen Monster aanvallen (niet effectief tegen Hinderlagen).



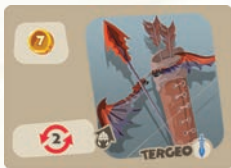
TURZOKS

Eens per ronde, krijg een korting van 4 Goudstukken op de aankoop van een of meerdere Valstrikken. De kosten mogen 0 worden, maar nooit lager.



SLYZOR

Tel +1 op bij de waarde van alle Kracht dobbelstenen op een Route, bij het vangen of doden van een Monster.



TERGEO

Mag 2 Kracht dobbelstenen herrollen op een Route.

REGIO EIGENSCHAPPEN



NEGUERIA

Zet hier 1 Kracht, 1 Magie en 1 Overtuig dobbelsteen in en ontvang 2 Glorie punten. Dit is een actie.



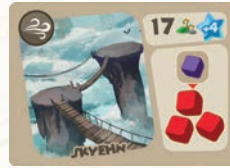
THAKLAN

Zet hier 2 Kracht en/of Magie dobbelstenen in en ontvang 3 Overtuig dobbelstenen, om deze ronde te gebruiken. Dit is een actie.



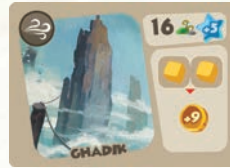
AL-DAHN

Zet hier 1 Kracht dobbelsteen in om 1 Buit fiche uit het aanbod te pakken. Dit is een actie. Vul het Buit aanbod aan.



SKYEHN

Zet hier 1 Magie dobbelsteen in en ontvang 3 Kracht dobbelstenen, om deze ronde te gebruiken. Dit is een actie.



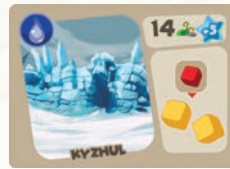
GHADIK

Zet hier 2 Overtuig dobbelstenen in en ontvang 9 Goudstukken. Dit is een actie.



KALE

Zet hier 1 Magie dobbelsteen in en ontvang 3 Toverdrank fiches. Dit is een actie.



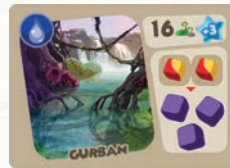
KYZHUL

Zet hier 1 Kracht dobbelsteen in en ontvang 2 Overtuig dobbelstenen, om deze ronde te gebruiken. Dit is een actie.



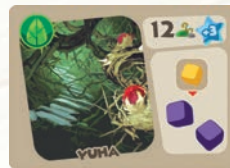
RYNIA

Zet hier 2 Kracht dobbelstenen in om gratis een Huurling in te huren bij de Taverne. Voldoende Glorie Overschot vereist. Dit is een actie.



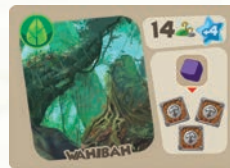
GURBAN

Zet hier 2 Kracht en/of Overtuig dobbelstenen in en ontvang 3 Magie dobbelstenen, om in deze ronde te gebruiken. Dit is een actie.



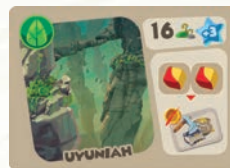
YUHA

Zet hier 1 Overtuig dobbelsteen in en ontvang 2 Magie dobbelstenen, om in deze ronde te gebruiken. Dit is een actie.



WAHIBAH

Zet hier 1 Magie dobbelsteen en ontvang 3 Afweer fiches. Dit is een actie.



UYUNIAH

Zet hier 2 Kracht en/of Overtuig dobbelstenen in om gratis 1 Uitrusting van de Bazaar te krijgen. Dit is een actie.

SPELER HULP

SPEL FASEN

OPBOUW/DOBBELSTEEN/POEL (PAGINA 7)

Controleer Huurlingen + Glorie bonussen voor dobbelsteen bijdragen

INZET (PAGINA'S 8-15)

Dobbelstenen inzetten in de Citadel, het Daarbuiten of Gevestigde Regio

AVONTUUR (PAGINA'S 15-20)

Handel de Routes af: 1. Opdrachten 2. Regio gevechten 3. Citadel Ingang

OPRUIM (PAGINA'S 20-21)

1. Leeg het speelbord 2. Zaai Paniek 3. Vervang Dode Leider 4. Betaal loon 5. Glorie Verificatie 6. Speelbord verversen 7. 1ste Speler 8. Verplaats Rondens teller

DOBBELSTENEN (PAGINA'S 7, 9)

KRACHT



Makkelijkst te verkrijgen en meer beïnvloedbaar dan andere dobbelstenen.

MAGIE



Je mag een Monster dobbelsteen verwijderen voor elke Magie dobbelsteen die je aflegt van je Route.

OVERTUIG



Rol aan het begin van elke ronde of nadat de dobbelsteen verkregen is. Geeft kortingen op aankopen in de Citadel.

- Als het de eerste dobbelsteen op de locatie is of groter/gelijk aan de **vorige Overtuig** dobbelsteen: **korting = gerolde waarde**
- Wanneer lager dan **vorige Overtuig** dobbelsteen: **korting = waarde van beide dobbelstenen opgeteld**

Elke aankoop actie van een of meerdere middelen kost minimaal 1 Goudstuk.

GEVECHT VOLGORDE (PAGINA'S 16-20)



- Onthul Valstrikken (Hinderlaag module: onthul de Valstrikken een voor een).
- Pas het Valstrik / Hinderlaag voordeel toe (Hinderlaag doelwit mag een Afweer fiche afleggen om Hinderlaag te voorkomen).

- Gebruik Magie dobbelstenen (optioneel), dan Monster aanval (pas rondens wijziger toe, als nodig).
- Huurling verdedigt met Afweer fiches/Talenten en/of gebruikt Toverdranken.
- Als Huurling sterft, win glorie punten zoals aangegeven op Route.



- Als nog in leven, val Monster aan met de op jouw Route aanwezige dobbelstenen en wijzigers.
- Als Monster gedood of gevangen, ontvang beloningen.
- Zo niet, tel de resultaten op bij de volgende Route, herhaal de stappen van de Monster aanval.



- Na Monster nederlaag, leeg de voorgaande Routes en probeer de Regio te veroveren.
- Rol de op jouw Route aanwezige dobbelstenen en pas waarde wijzigers toe. Als het niet gelijk of meer is dan de Verover Waarde, tellen de resultaten voor de volgende Route, die de stappen voor Regio verovering herhaalt.
- Als de Regio is veroverd, ontvang beloningen en neem de Regio kaart.



- Elke Huurling die levend terugkomt zonder beloning uit de voorgaande Gevecht stappen, krijgt een Buit fiche.



CREDITS

SPEL ONTWERP

Gorka Mata
Víctor Fernández
Sergi Solé
Daniel Schloesser

UITGEVER

Second Gate
Games

REGELS VERTALING

Michel Hermans

ARTWORK

Enrique Fernández
Aitor Prieto

GEPRODUCEERD

DOOR

LongPack

Second Gate Games wil graag iedereen bedanken die Monster Lands beoordeeld heeft: Richard Ham (Rahdo Runs Through), Eric Hopkins & co (D&E Minatures), Robin Brooks (GeekDad), Steve Tudor (Polyhedron Collider), Tom Heath (Slickerdrips), Pete Copper (Agents of Sigmar), Ferdinand Capitulo (The Cardboard Stacker) en Jeremy Salinas & David Waybright (Man vs Meeple).

Speciale dank aan zij die geholpen hebben bij het ontwerp in de begindagen: Nanu, Oriol Crespo, Michael Alebedo en Juanjo Peña. Luke Crane (Kickstarter), Thomas Covert (Boardgame Revolution), Vladislav Goldakovsky (tabletopia.com) en Johan Koitka (boiteajeuux.net) hielpen ons het spel te promoten. En Jenefer Ham en Universal Head waren super leuk om mee samen te werken om exclusieve KS inhoud te ontwikkelen.

We zijn onze vele vrijwillige medewerkers zeer dankbaar, die geholpen hebben met spelregels vertalen, proeflezen, en testen. Michel Hermans, Ronald Schetters (nederlands), Lionel Gros, Marcus Racz, Pablo Benjumea (Evilpan), Asa Lin, Toby Shut-in, Richard Ham, Ricardo Jesus, Ricardo BUX, Tomasz Bargiel, en vele anderen.

En zonder de **fantastische backers** op **Kickstarter** , zou dit niet mogelijk zijn geweest!

DANK JULLIE ALLEMAAL!

© 2017 Second Gate Games, all rights reserved. Monster Lands and Second Gate Games logo are trademarks of Dracma 3D, S.L.

Niets uit dit product mag gereproduceerd worden zonder uitzonderlijke toestemming.

Daadwerkelijke onderdelen kunnen afwijken van getoonde.



C/ Casp, 37 2-1, 08010 Barcelona,
Spain
www.SECONDGATEGAMES.com