



GAME DESIGN

*Max Wikström, Saku Tuominen
Pauli Jantunen, Mikko Punakallio
Illustrations Sami Saramäki*

TACTIC / MIND WARRIOR GAMES

*Elina Adams, Petter Ilander, Jemi Heljakka, Kati Heljakka, Markku Heljakka,
Anne Lehtimäki, Johanna Pelkonen, Pekko Repo, Tero Sjövall, Tea Söderlund,
Maja Stanislawska, Alma Tuominen, Veera Väajasalmi*

SPECIAL THANKS

*Leena Pöysti, Jyrki Castrén, Jukka Enäjärvi, Markku Laine,
Benjamin Vary, Kati Heljakka, Petter Ilander, Bonoanimo Oy*

GAME TESTING

*Tero Alhanen, Caius Castrén, Jyrki Castrén, Casper Castrén, Juho Heikkilä,
Miska Husgafvel, Kare Jantunen, Saija Kyllönen, Markku Laine, Antti Lehto,
Eino Partanen, Aida Pirttilä, Oliver Pirttilä, Jari Sepänkumpu, Oiva Tuominen,
Toivo Tuominen, Jere Tuominen, Teea Tuominen, Tommi Väinikainen, Moriz Wikström*

THANKS

*Diivari Kopi Oy, Hobby Point Helsinki, Anna Jantunen, Tuulia Jantunen,
Jussi Karjalainen, Laser-Paino Oy, Lautapelaamaan 2013, Veijo Lindell, Sari Malila,
Tero Molis, Jani Molis, Iida Nousiainen, Kerttu Pöysti, Ropecon 2013, Printcenter Oy,
Rinna Saramäki, Siiri Saramäki, Tuukka Toijanniemi, Anneli Tuominen,
Seppo Tuominen, Edvin Wikström, Tuire Wikström,
Arts Promotion Centre Finland*

REALM of WONDER



The STORY BOOK

ER was eens een prachtig en wonderlijk koninkrijk, waar de mensen leefden in vrede en voorspoed. De koning regeerde zijn rijk verstandig en met zachte hand, en de energie uit diepe, magische bronnen werd gebruikt in het hele land. Deze magische energie maakte het land vruchtbaar en rijk. Wanneer er een vijand naderde, kon de koning zelfs magie gebruiken om de eilanden van zijn rijk te verplaatsen, zodat de vijand geen aanval kon uitvoeren op het koninklijk kasteel.

HET KONINKRIJK werd bewoond door zes machtige families en hun baronnen, elk met hun eigen regio en onder goedkeurend oog van de koning. Om de liefde voor zijn onderdanen te laten zien verpakte de koning grote hoeveelheden energie in zes magische bollen, die hij verdeelde onder de baronnen. Omdat de baronnen in overvloed leefden en makkelijk aan hun rijkdom waren gekomen, werden ze hebzuchtig en begonnen ze, jaloers als ze waren geworden, te azen op de troon. Wat de baronnen echter niet wisten, was dat de kracht van een magische bol niet kon worden gebruikt tegen de koning zelf.

OP EEN DAG besloot een van de baronnen om zijn bol te gebruiken om de koning van zijn troon te stoten. Zodra hij voet zette op het Kasteleneiland, verkruidde de bol in zijn handen tot stof en werd zijn regio overspoeld door een enorme golf van vernietiging. De golf verschroefde alles tot as, legde de gebouwen in puin en transformeerde alle inwoners in levende doden, die werden vervloekt om voor eeuwig in de woestijnen te blijven rondlopen.

DE ANDERE baronnen werden door dit machtsvertoon flink van hun stuk gebracht, en een aantal generaties lang bleef de vrede bewaard. Maar al snel dachten twee baronnen dat ze de koning wel van de troon zouden kunnen stoten als ze de krachten

zouden bundelen. De koning wilde in al zijn wijsheid voorkomen dat de magische bollen ook hun regio's zouden vernietigen, dus hij sprak een spreuk uit waarmee de magische energie verdween uit de bollen van de machtsbeluste baronnen. Wat er toen gebeurde verraste iedereen ...

DE BOLLEN raakten door het verlies van de magische energie beschadigd, en nu straalden ze negatieve, kwaadwillende energie uit. De vrijgekomen magische krachten werden opgenomen door de laatste drie goede bollen, maar de hoeveelheid overgedragen energie was zo enorm dat hun land al snel wemelde van wilde planten en bizarre nieuwe levensvormen.

EEN van de regio's werd getransformeerd tot een dik, overwoekerd moerasland, een andere regio groeide uit tot een duister bos vol paddestoelen en het bos in de derde regio begon te gloeien in alle kleuren van de regenboog. De regio's van de beschadigde bollen veranderden in een bloedhete, zanderige woestijn en een bevroren, ijzige woestijn.

HET KONINKRIJK van de koning kreeg nooit meer zijn oude glans terug. De machtige baronnen versterkten hun kastelen en bouwden dreigende muren rond hun regio's, waarmee ze zichzelf van elkaar afscheiden en vervreemden. In de jaren daarna evolueerden de inwoners van de regio's verder en pasten ze zich aan op hun nieuwe omgeving. In het hele koninkrijk lopen er tot op de dag van vandaag monsters rond in het wild.

DE koning is nog steeds aan de macht, ondanks het verraad van zijn onderdanen, maar het is hem niet gelukt om zijn rijk weer in vrede en evenwicht te brengen. Er zijn loyale onderdanen, maar ook afvalligen en rebellen die zinnen op wraak. De koning is bezorgd over de mogelijkheid van een

derde slachting, omdat de gecombineerde kracht van drie magische bollen zelfs voor hem teveel zijn. Daarom roept de koning alle dappere onderdanen bij elkaar om het koninkrijk te helpen. Er zijn koninklijke bodes naar alle uithoeken van het rijk gestuurd. Ben jij de held die dit wonderlijke koninkrijk weer bij elkaar brengt?



DE OPDRACHTEN VAN DE KONING

Je kunt het spel winnen door de opdracht te volbrengen die je van de koning hebt gekregen. Je kunt het spel ook winnen door drie verslagen monsters of drie magische bollen af te leveren bij het kasteel van de koning, waarmee je jezelf kunt uitroepen tot "Koning van het Rijk". Voorafgaand aan elk spel wordt er één koninklijke opdracht gekozen, door willekeurig een opdracht te trekken uit de volgende vijf mogelijkheden:



Opdracht 1 FORTIFICATIE

"Zijne Edele Hoogheid de Koning roept hierbij de dappersten in het koninkrijk bijeen om ons geliefde land te verdedigen tegen de krachten van zijn minderwaardige aanvallers. Ga nu heen en verover zoveel mogelijk Magische Bronnen die Zijne Majesteit kan gebruiken, en die hem kunnen beschermen."

Het doel van de opdracht is om forten te bouwen op de magische bronnen. Als je het benodigde aantal forten hebt gebouwd, krijg je een overwinningsschijfje. Lever de overwinningsschijfje af bij het kasteel van de koning en je wint het spel.

- 2 spelers — 7 forten gebouwd op magische bronnen
- 3 spelers — 6 forten gebouwd op magische bronnen
- 4 spelers — 5 forten gebouwd op magische bronnen
- 5 spelers — 4 forten gebouwd op magische bronnen
- 6 spelers — 3 forten gebouwd op magische bronnen



Opdracht 2 DE ONTBREKENDE PAGINA'S

“Door de eeuwen heen zijn er pagina's zoekgeraakt uit het Koninklijk Spreukenboek in de Koninklijke Bibliotheek; deze spreuken liggen nu verspreid over het hele land. Zijne Majesteit de Koning looft een grote beloning uit aan de held die deze ontbrekende pagina's vindt en het boekwerk in ere herstelt, zodat de koning zijn krachtige magie kan gebruiken om het rijk te verdedigen.”

Het doel van de opdracht is om torentegels te verzamelen die verspreid liggen over het bord. Eén torentegel staat gelijk aan één pagina uit het Koninklijk Spreukenboek. Verzamel het benodigde aantal stenen, lever de overwinningssfiche af bij het kasteel van de koning en je wint het spel. Verzamel de gebruikte torentegels naast je personagekaart en de ongebruikte torentegels op de normale manier óp je personagekaart. Zowel gebruikte als ongebruikte torentegels tellen mee voor het totaal.

- 2 spelers — 9 torentegels
- 3 spelers — 8 torentegels
- 4 spelers — 7 torentegels
- 5 spelers — 6 torentegels
- 6 spelers — 5 torentegels



Opdracht 3 DE KRACHTDIAMANT

“Zijne Majesteit de Koning roept de dappersten uit het rijk op om alles uit hun handen te laten vallen en zich te concentreren op het verzamelen van magische energie. Wie genoeg magie verzamelt, zal onmiddellijk getuige worden van de majestueuze transformatie tot een Krachtdiamant. De eerste held die deze zeldzame Krachtdiamant naar de koning brengt, zal rijkelijk worden beloofd.”

Het doel van de opdracht is om magische puntfiches te verzamelen. Nadat je het benodigde aantal magische punten hebt verzameld, transformeren deze automatisch tot een Krachtdiamant (een overwinningssfiche). Bij deze transformatie verlies je de magische punten die je hebt verzameld. Lever de overwinningssfiche af bij het kasteel van de koning en je wint het spel.

- 2 spelers — 45 magische punten
- 3 spelers — 40 magische punten
- 4 spelers — 35 magische punten
- 5 spelers — 30 magische punten
- 6 spelers — 25 magische punten



Opdracht 4 DE NIEUWE GENERAAL

“Zijne Majesteit is op zoek naar een nieuwe generaal. Deze veeleisende positie vraagt om een slimme en heldhaftige strijder, die onvoorwaardelijk loyaal is aan de koning. Bewijs dat je dapper genoeg bent om zijn generaal te zijn en om leiding te geven aan de koninklijke troepen in de strijd tegen buitenlandse indringers. Win gevechten om je dapperheid te laten zien, en je zult worden benoemd tot generaal van de Koninklijke Garde.”

Het doel van de opdracht is om te laten zien dat je een bepaald aantal gevechten hebt gewonnen. Zorg dat je de overwinningssfiche ontvangt en lever deze af bij het kasteel van de koning om het spel te winnen.

1. Wanneer je het fort van een andere speler aanvalt, mag je een van zijn of haar fortfiches houden als bewijs van je overwinning.
2. Wanneer je een andere speler verslaat in een gevecht, mag je ook een van zijn of haar fortfiches houden als bewijs van je overwinning. Er wordt per speler maar één overwinning meegeteld.
3. Elke monstertegel die je in je bezit hebt is ook een bewijs van één overwinning.

- 2-3 spelers — bewijs van 3 gewonnen gevechten
- 4-6 spelers — bewijs van 4 gewonnen gevechten



Opdracht 5 DE BONDGEDOTEN

“Er lopen ongecontroleerd vreemde soorten door het rijk. Onze geliefde koning roept alle loyale onderdanen op om te helpen bij het vinden van deze gevaarlijke soorten, zodat het geloof in de eerlijkheid en de veiligheid wordt hersteld die alleen de koning kan bieden. Stel door het hele rijk heen loyale troepen op om de wacht te houden en om informatie te verzamelen die kan worden gebruikt tegen bedreigende partijen en mogelijke aanvallen.”

Het doel van de opdracht is om fortfiches te bouwen op magische bronnen in verschillende regio's op het bord. Als je in het benodigde aantal regio's forten hebt staan, krijg je een overwinningssfiche. Lever de overwinningssfiche af bij het kasteel van de koning en je wint het spel.

- 2-4 spelers — tegelijkertijd fortfiches in vier verschillende regio's
- 5-6 spelers — tegelijkertijd fortfiches in drie verschillende regio's