

# BRAVEST

⚙️ Maxime Rambourg & Théo Rivière 🖌️ Eyha

## Speelmateriaal

- 75 tegels (inclusief 10 speciale tegels).
- 1 tegeldistributieboard, in 2 delen (met de Sylvania-eilanden op de voorzijde en het scorespoor op de achterzijde).
- 3 Tegelwijzers 🗺️

## Per Legendarisch Figuur (speler)

- 1 eilandbord in 2 delen, met een lichte zijde  en een duistere zijde  (4 in totaal).
- 2 houten Dappere Krijger-pionnen: 1 Behendige 🏹 en 1 Onoverwinnelijke 🛡️ (8 in totaal).
- 1 scoresteen 🏠 (4 in totaal).

Ieder jaar komen er Legendarische Figuren bijeen op de Hemelse Archipel voor een episch toernooi, waarin hun Dappere Krijgers een hevige strijd met elkaar aangaan. Dit jaar komen ze bijeen op de Sylvania-eilanden, die bekend staan om hun betoverde wouden. Als een van die Legendarische Figuren leg je een dubbel parcours vol uitdagingen aan dat je Dappere Krijgers moeten overwinnen!

Het Legendarisch Figuur wiens Dappere Krijgers het moedigst blijken te zijn, mag de ultieme eretitel claimen: *Legende van de Archipel*.

## DOEL VAN HET SPEL

Leg een dubbel parcours vol uitdagingen aan. Je Dappere Krijgers moeten die vervolgens overwinnen, terwijl ze daarbij zoveel mogelijk punten proberen te scoren.

Alle Dappere Krijgers volgen **hun eigen pad** en scoren punten op basis van wat ze tegenkomen. De Onoverwinnelijke 🧛 moet vreemde wezens bevechten, terwijl de Behendige 🧝 gevaarlijke plaatsen moet doorkruisen.

Kunnen jouw Dappere Krijgers de uitdagingen die hen te wachten staan aan?

Maak goede keuzes om de meeste prestigepunten te scoren en de titel *Legende van de Archipel* te claimen.

## VOORBEREIDING

**1** Kies als welk Legendarisch Figuur je tijdens het spel wilt spelen. Pak de 2 delen van je eilandbord, de scoresteen 🧙 en de 2 Dappere Krijgers 🧛🧝 van de bijbehorende kleur. Combineer de 2 delen van je eilandbord.

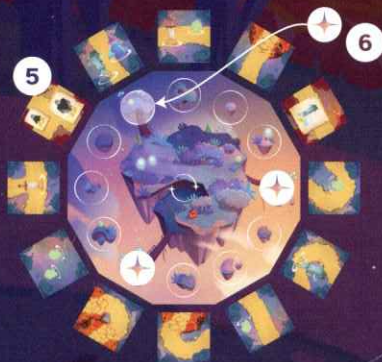
**2** Voor je eerste spel raden we aan dat je je eiland met **de lichte zijde** 🟩 naar boven legt. Als je een grotere uitdaging wilt, leg je eiland dan met **de donkere zijde** 🟪 naar boven. **Alle spelers moeten dezelfde zijde kiezen.**

**3** Plaats je Dappere krijgers in hun eigen kampen. De Behendige 🧝 komt **links onderin** je eiland, en de Onoverwinnelijke 🧛 komt **rechts bovenin**.

**4** Schud alle tegels gedekt (📦). Leg ze daarna allemaal in dezelfde richting in de doos om een trekstapel te vormen.

**5** Zet het tegeldistributiebord in elkaar en leg het in het midden van de tafel, met de zijde met de Sylvania-eilanden zichtbaar. Pak 12 tegels en leg die open rondom het bord. **Elke tegel moet aansluiten op 1 van de randen van het bord.**

**6** Plaats de Tegelwijzers 📍 op hun beginposities: de zwevende eilandjes die met hangbruggen verbonden zijn met het hoofdeiland.



Nu ben je klaar om een Legendarisch Figuur te worden. De laatste speler die een eiland heeft bezocht begint.

# SPELVERLOOP

Vanaf de startspeler kiezen alle Legendarische Figuren met de klok mee om beurten een tegel en leggen die op hun eiland. Als de beurt van een Legendarisch Figuur voorbij is, verplaats je de Tegelwijzer 🕒 en leg je een nieuwe tegel uit de doos op de lege plek aan de rand van het tegeldistributieboard.

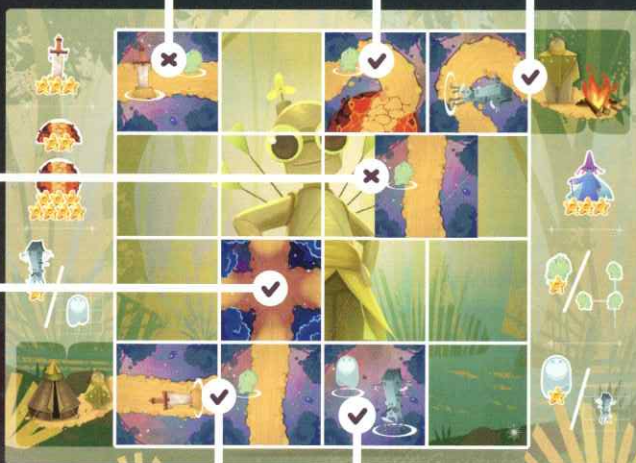
## 1 KIES EEN TEGEL EN LEG DIE OP JE EILAND

Tijdens jouw beurt mag je **1 van de 3 tegels** kiezen die worden aangewezen door de Tegelwijzers 🕒. Leg de tegel die je hebt uitgekozen op je eiland. Hou daarbij rekening met de volgende beperkingen:

De tegel moet **1 van de 2 startpaden uitbreiden** of **naast een tegel gelegd worden die al op je eilandbord ligt**.

Je moet de tegel **binnen de lijnen van het raster op je eiland leggen**.

Je mag ervoor kiezen om **de tegel om te keren**, waardoor je een kruispunt 🗘 krijgt dat je op je parcours mag leggen.



Paden **hoeven niet aan te sluiten op die van de omliggende tegels** (maar als je Dappere Krijgers een doodlopend stuk bereiken, staan ze vast. Zie de details voor het bepalen van de eindscore op de volgende pagina).

Op sommige tegels staat geen pad afgebeeld, maar de regels voor het plaatsen blijven daarvoor hetzelfde.

## 2 VERPLAATS DE TEGELWIJZER EN VERVANG DE ONTBREKENDE TEGEL NAAST HET TEGELDISTRIBUTIEBOARD

Verplaats de Tegelwijzer 🕒 die voor de door jou uitgekozen tegel lag met de klok mee, tot die voor de volgende tegel ligt.

Als er al een Tegelwijzer 🕒 voor die tegel ligt, sla je die plek over en leg je de Tegelwijzer voor de tegel erna neer. Pak daarna een nieuwe tegel en leg die open in de lege ruimte naast het distributieboard.

Nu is het Legendarisch Figuur naast je aan de beurt.



## DE UITDAGINGEN - LICHTE ZIJDE

### BEHENDIGE DAPPERE KRIJGER



Als deze een Claymore tegenkomt, scoor je 3 ★.



Als deze een Spooktoren tegenkomt, scoor je 1 ★ per Spook op je hele eiland.



Als deze een Lavacirkel tegenkomt, scoor je 2 ★ als die **niet compleet is**, of 7 ★ als die **compleet is**.

### ONOVERWINNELIJKE DAPPERE KRIJGER



Als deze een Tovenaar tegenkomt, scoor je 3 ★.



Als deze een Blob tegenkomt, scoor je evenveel ★ als het aantal Blobs **in de groep**. De groep bestaat uit **alle andere Blobs die er orthogonaal mee verbonden zijn** (dit is niet beperkt tot de direct aangrenzende tegels) en die Blob zelf.



Als deze een Geest tegenkomt, scoor je 1 ★ per Spooktoren **op je hele eiland**.

## DE UITDAGINGEN - DUISTERE ZIJDE

### BEHENDIGE DAPPERE KRIJGER



Als deze een Blob tegenkomt, verliest je ★.



Als deze een Tovenaar tegenkomt, scoor je een aantal ★ gelijk aan het aantal **Tovenaars dat je Behendige Krijger al is tegengekomen (inclusief de huidige Tovenaar)**. Dus 1 voor de eerste, 2 voor de tweede, enzovoorts.



Als deze een Claymore tegenkomt, scoor je evenveel ★ als het aantal speciale tegels **op je hele eiland**.



Als deze een **volledige** Lavacirkel tegenkomt, scoor je 4 ★.

### ONOVERWINNELIJKE DAPPERE KRIJGER



Als deze een Spooktoren tegenkomt, scoor je 1 ★. Als er 1 of meer Claymores **orthogonaal grenzen aan** deze Toren, scoor je 2 extra ★.



Als deze een Blob tegenkomt, scoor je evenveel ★ als het aantal Blobs **op je hele eiland**.



Als deze een Geest tegenkomt, scoor je 1 ★. Als er 1 of meer Spooktorens **orthogonaal grenzen aan** deze Geest, scoor je 2 extra ★.



Als deze een **volledige** Lavacirkel tegenkomt, scoor je 4 ★.

## SPECIALE TEGELS



Telkens wanneer een Dappere Krijger het pad op deze tegel neemt, scoor je 2 ★ voor elk paar Geesten en Spooktoeren op je eiland.



Telkens wanneer een Dappere Krijger het pad op deze tegel neemt, scoor je 1 ★ voor elke Claymore op je eiland.



Telkens wanneer een Dappere Krijger het pad op deze tegel neemt, scoor je 1 ★ voor elke Tovenaar op je eiland.



Telkens wanneer een Dappere Krijger het pad op deze tegel neemt, scoor je 2 ★ voor elke volledige Lavacirkel op je eiland.




Telkens wanneer een Dappere Krijger het pad op deze tegel neemt, scoor je 1 ★ voor elke onvolledige Lavacirkel op je eiland.




Telkens wanneer een Dappere Krijger het pad op deze tegel neemt, scoor je 2 ★.




Wanneer de Onoverwinnelijke  het pad op deze tegel neemt: +5 ★.


Wanneer de Behendige  het pad op deze tegel neemt: -5 ★.




Wanneer de Behendige  het pad op deze tegel neemt: +5 ★.

Wanneer de Onoverwinnelijke  het pad op deze tegel neemt: -5 ★.



Wanneer de Onoverwinnelijke  het pad op deze tegel neemt, en dit pad verbonden is met het beginpunt van de Behendige: +5 ★.



Wanneer de Behendige  het pad op deze tegel neemt, en dit pad verbonden is met het beginpunt van de Onoverwinnelijke: +5 ★.