

Wolfgang Kramer & Michael Kiesling

AVONTURENLAND



TL 86869

Een spannend strategisch spel
voor 2 - 4 avonturiers
vanaf 10 jaar

HABA®

In Avonturenland heerst koning Agamis in zijn kasteel. Het land wordt gekenmerkt door grote steden, uitgestrekte bossen, ruige bergen, een grote rivier en de gevaarlijke mistgebieden. In de rivier is veel goud te vinden, de bossen staan bekend om hun geneeskrachtige kruiden en in de bergen woont het bergvolk. Er zijn talrijke mijnen, waar de beste zwaarden uit de wijde omtrek worden gesmeed.

In de mistgebieden wonen de agressieve mistmonsters, die wel eens onschuldige avonturiers overvallen en ontvoeren. Dat is de laatste tijd vaak gebeurd en de koning vreest dat de steden ook bedreigd gaan worden door de mistmonsters. Daarom roept hij avonturiers uit alle landen op om naar Avonturenland te komen, de steden te beschermen, kameraden te overtuigen en tegen de mistmonsters te vechten.

Voordat jullie aan het spel beginnen, kiezen jullie één van de drie avonturen van het spel. De doelen ervan verschillen, waardoor het spelgevoel verandert. Wij raden aan om met avontuur 1, 'De kameraden', te beginnen. Dat is de eenvoudigste variant. Avontuur 2, 'De roemrijken', vereist al wat meer vaardigheden en bij avontuur 3, 'Vlucht naar de steden', moet je op verschillende elementen tegelijk letten.

Deze handleiding bevat de basisregels die voor alle avonturen gelden. Voor de afzonderlijke avonturen zijn er overzichtskaarten met de voorwaarden om te winnen en eventueel gewijzigde spelregels.

Moge de moedigste winnen!

INHOUD VAN HET SPEL



1 spelbord



30 kameraden

1 waterman



40 avonturiers (10 x zwart, 10 x groen, 10 x paars, 10 x oranje)



4 puntenstenen (zwart, groen, paars, oranje)

110 terreinkaarten



30 x stad 20 x bos 18 x rivier 28 x gebergte 14 x mist

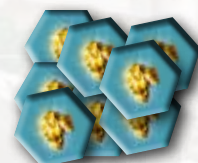
80 kaartjes:



28 zwaarden (extra waarde 0, 1, 2, 3)



20 kruiden (waarde 2, 3, 4)



18 goudklompjes

14 mistmonsters



4 x 4 x 3 x 2 x 1 x



3 dobbelstenen



3 overzichtskaarten

VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Leg het spelbord in het midden van de tafel. Naast het spelbord leg je als gemengde stapel met de puntenwaarden naar beneden:

- ♦ de terreinkaarten
- ♦ de zwaardkaartjes
- ♦ de kruidenkaartjes
- ♦ de mistmonsters

Zet de 30 kameraden en de waterman naast het spelbord. De dobbelstenen en de goudkaartjes leg je daarnaast.

Kies nu één van de drie avonturen voor dit spel:

1. De kameraden
2. De roemrijken
3. Vlucht naar de steden

Leg de overzichtskaart van het gekozen avontuur op tafel, zodat jullie de doelen van het spel binnen handbereik hebben.

Iedere speler kiest een kleur en legt de puntensteen van die kleur op veld 0 van de puntenlijst.

Aantal spelers	Uit het spel verwijderen	
	Avonturiers per kleur	Kameraden en zwaarden
2	0	8
3	2	5
4	2	2

Neem vóór het spel het vermelde aantal avonturiers, kameraden en zwaarden uit het spel (gebruik hiervoor het overzicht). Leg de weggelegde materialen terug in de doos.

Iedere speler zet een avonturier in de startzone buiten de regels 1, 2, 3 en 4 en de kolommen A, B, C en D. Als jullie met slechts twee spelers spelen, zet je daarnaast allebei een avonturier in de startzone buiten rij 5 en kolom E.



Begin van het spel voor 2 spelers

Draai 8 terreinkaarten om en leg de bijbehorende kaartjes of kameraden op het spelbord (zie 1. Twee terreinkaarten omdraaien en spelbord uitrusten).

Belangrijk: Voor elke omgedraaide terreinkaart waarop 'mist' staat afgebeeld, draai je bovendien een andere terreinkaart om nadat je de actie 'mist' (zie p. 4 bovenaan) hebt uitgevoerd.

Van de omgedraaide terreinkaarten maak je een open aflegstapel.

VERLOOP VAN HET SPEL

Je speelt om de beurt, met de wijzers van de klok mee. De jongste speler begint.

Wie aan de beurt is, voert achtereenvolgens twee acties uit:

1. Twee terreinkaarten omdraaien en spelbord uitrusten
2. Avonturier(s) verplaatsen

1. Twee terreinkaarten omdraaien en spelbord uitrusten

De speler draait achtereenvolgens twee terreinkaarten van de stapel om. De coördinaten op de kaart geven aan op welk veld op het spelbord iets van de moet worden gelegd. Daarna komen de omgedraaide terreinkaarten op de aflegstapel.

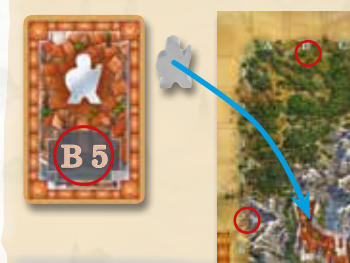
Bos: het bovenste kruidenkaartje van de stapel, met de puntenwaarde naar beneden en zonder te kijken



Gebergte: het bovenste zwaardkaartje van de stapel, met de puntenwaarde naar beneden en zonder te kijken



Stad: een kameraad



Rivier: een goudkaartje



Waterman-regel:

Steeds wanneer een goudkaartje op het spelbord wordt gelegd, zet je de waterman erop. Als het eerste goud is gelegd, verplaats je de waterman van de tafel naar het goud. Als de waterman al in de rivier staat, verplaats je hem langs de rivier naar het net gelegde goud. **Opgelet: alle avonturiers in de rivier en hun kameraden over wie de waterman stapt, worden uit het spel gehaald. Deze gaan terug in de doos.**

Mist: het bovenste mistmonster van de stapel, met de puntenwaarde naar boven



Belangrijk: voor elke omgedraaide terreinkaart 'Mist' leg je het mistmonster op het desbetreffende veld op het spelbord, waarna je een volgende terreinkaart van de stapel omdraait en het bijbehorende kaartje legt. Per beurt tellen de kaarten met mist bij de twee terreinkaarten dus niet mee.

2. Avonturier(s) verplaatsen

Er zijn twee mogelijkheden om avonturiers te verplaatsen: je kunt één avonturier tweemaal willekeurig ver in een richting verplaatsen, of twee avonturiers éénmaal. Je kunt een avonturier ook slechts éénmaal of helemaal niet verplaatsen.

REGELS VOOR HET VERPLAATSEN

Belangrijk: je mag een avonturier zo ver je wilt naar het zuiden (= naar beneden) of naar het oosten (= naar rechts) verplaatsen, maar nooit naar het noorden (= naar boven) of naar het westen (= naar links)!



- ♦ Avonturiers mogen over andere avonturiers, kameraden en kaartjes springen.
- ♦ Ze mogen niet over mistmonsters en de waterman springen.
- ♦ Ze mogen zich niet diagonaal verplaatsen.

- ♦ Als je een avonturier (met of zonder kameraden, zie later) verplaatst naar een veld waarop een kaartje ligt of een kameraad staat, doe je het volgende:
 - **Rivier:** neem het goud van het veld en leg het voor je.
 - **Bos, bergen:** bekijk de waarde van het kruiden- of zwaardkaartje en leg het met de puntenwaarde naar beneden voor je.
 - **Stad:** de kameraad sluit zich aan bij je avonturier. Vanaf nu bewegen beiden zich samen over het spelbord. Een avonturier kan zoveel kameraden meenemen als mogelijk.
 - **Mist:** je moet tegen het mistmonster vechten (zie p. 5)!

- ♦ De zet van een avonturier mag ook op een 'leeg' veld eindigen. Verschijnt naarmate het spel vordert een zwaard- of kruidenkaartje of een kameraad op dit veld, dan krijgt de speler het kaartje meteen, of de kameraad sluit zich aan bij de avonturier. Als een avonturier op een veld komt waarop goud wordt gelegd, krijgt de speler het goud voordat hij door de waterman gepakt wordt en uit het spel verdwijnt.
- ♦ De zet mag echter niet eindigen op een veld waarop al een avonturier of de waterman staat.

Voorbeeld:

Bij het begin van zijn zet draait **Martin** de kaarten J3 (daar wordt een kameraad geplaatst) en D7 (daar wordt een mistmonster gelegd) van de stapel om. Omdat hij een terreinkaart 'mist' heeft, neemt hij nog een kaart: I4 (daar legt hij een kruidenkaartje). Hij verplaatst één van zijn avonturiers uit de startzone voor regel 3 naar het veld J3 en zet hem naast de kameraad. Dan verplaatst hij zijn andere avonturier van veld E2 naar het veld E9 en neemt hij het goud dat daar ligt.

Gevecht tegen een mistmonster



Er wordt direct gevochten als een avonturier op een veld met een mistmonster komt. Om een mistmonster te overwinnen, moet de avonturier minstens dezelfde sterkte hebben als het mistmonster (het rode cijfer). De sterkte van je avonturier bepaal je als volgt:

Avonturier: Iedere avonturier heeft een sterkte van 1.



+ kameraden: Per kameraad van de avonturier voeg je een sterkte van 1 toe.



+ zwaarden: Vóór het gevecht beslis je hoeveel zwaarden je wilt inzetten (maximaal 3). Voor elk ingezet zwaard krijg je een dobbelsteen die je gooit. Het totaal tel je op bij je sterkte. Als er extra waarden (blauwe cijfer) op het ingezette zwaard/de ingezette zwaarden staan, tel je die er ook bij op.



= sterkte van de avonturier

Als je nog niet sterk genoeg bent, kun je het gevecht toch winnen door kruiden en/of goud in te zetten.

+ kruiden: Op elk kruidenkaartje zie je de sterkte van het kaartje (groene cijfer). Je mag zoveel van je kruidenkaartjes gebruiken als je wilt. Het totaal tel je op bij je sterkte. Een teveel aan kruidensterktepunten wordt niet teruggegeven.



+ goud: Er zijn 2 mogelijkheden om je goud bij het gevecht in te zetten:

1. Je krijgt 1 sterktepunt per goudkaartje dat je inzet.
2. Je mag met één/meerdere van de zojuist gegooide dobbelstenen (zie zwaarden) nogmaals gooien, als je één/meerdere goudkaartjes inzet. Opgelet: een nieuw resultaat van de worp vervangt het vorige. Als je niet tevreden bent met een worp, kun je nog een goudkaartje inzetten en opnieuw gooien, enz.

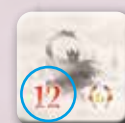


Je hoeft geen zwaarden in te zetten om een gevecht te winnen. Een avonturier kan het mistmonster ook met zijn eigen sterkte plus kameraden, kruiden en/of goud overwinnen.

Gevecht gewonnen? Pak het mistmonster en leg het met de puntenwaarde naar beneden voor je. Je avonturier en zijn eventuele kameraden blijven op het veld staan. Ingezette kaartjes worden teruggelegd in de doos.

Gevecht verloren? De avonturier, zijn kameraden en gebruikte zwaarden, kruiden en goud worden uit het spel gehaald en in de doos gelegd. Het mistmonster blijft op het veld liggen. Als je ziet dat je een gevecht niet kunt winnen, hoef je geen kruiden/goud te gebruiken.

Opgelet: als een avonturier op een veld staat waarop een mistmonster komt, dan moet hij meteen vechten. Na het gevecht gaat het spel in de oorspronkelijke spelersvolgorde verder.



Voorbeeld: Het aangevallen mistmonster heeft een sterkte van 12 (het rode cijfer). Met een avonturier (sterkte +1) en zijn 2 kameraden (sterkte +2) ga je naar het veld van het mistmonster. Je gebruikt twee zwaarden: één heeft een extra waarde van 2, het andere een extra waarde van 1. Je krijgt twee dobbelstenen en gooit 2 en 3:

Avonturier		1 sterktepunt
2 kameraden		2 sterktepunten
Gooipunten voor de zwaarden		5 sterktepunten
Extra waarde van de zwaarden		3 sterktepunten
Totale gevechtssterkte		11 sterktepunten



Omdat je het gevecht met deze 11 punten zou verliezen, geef je nog een kruidenkaartje met 4 sterktepunten af.

Je sterkte is nu 15 en je overwint het mistmonster. Je pakt het mistmonsterkaartje en legt het met de puntenwaarde naar beneden voor je. Je krijgt geen kruiden terug als 'wisselgeld'.

In plaats van een kruidenkaartje in te zetten, kun je ook een sterkte van 12 halen door goud af te geven of voor een goudkaartje nog een keer te gooien met de dobbelsteen met het laagste aantal ogen. Als je maar 1 of (weer) 2 gooit en geen ander goud-/kruidenkaartje hebt, verlies je het gevecht.

Het kan gebeuren dat er onvoldoende zwaarden of kameraden zijn om het spelbord aan te vullen. In dat geval worden er zwaarden of kameraden uit de voorraad genomen- die bij het begin van het spel werd weggelegd in de doos - om alsnog het spelbord aan te vullen.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt als er in de voorraad geen zwaarden en geen kameraden meer zijn. Je maakt een begonnen ronde nog af, zodat elke speler even vaak aan de beurt is geweest.

Het komt maar zelden voor dat geen enkele speler nog een avonturier kan verplaatsen, terwijl er nog wel zwaarden en kameraden zijn. In dat geval eindigt het spel meteen. Als maar een deel van de spelers geen avonturier meer kan verplaatsen, behouden zij hun bereikte overwinningspunten en gaat het spel verder.

Elk avontuur heeft een andere bepaling van de overwinningspunten en een andere puntentelling. De aanwijzingen hiervoor vind je op de overzichtskaarten. Bekijk ter verduidelijking deze voorbeelden voor het bepalen van de overwinningspunten:

Voorbeelden voor het bepalen van de overwinningspunten bij avontuur 1-3:

Avontuur 1

Martin verplaatst een avonturier naar een veld met een kameraad en krijgt meteen 1 overwinningspunt. Hij verplaatst zijn puntensteen 1 veld. Daarna verplaatst hij deze avonturier en de kameraad naar een volgende kameraad en krijgt daarvoor 2 overwinningspunten (puntensteen verder leggen). Als hij bij de volgende zet met een andere, afzonderlijke avonturier naar een kameraad gaat, krijgt hij daarvoor 1 overwinningspunt, enz. Als Martin goud krijgt, legt hij zijn puntensteen 2 velden verder. Ook als hij dit goud tijdens het spel inzet, behoudt hij de twee overwinningspunten. Als Martin een mistmonster overwint, zet hij zijn puntensteen het aantal plaatsen verder dat vermeld staat in de lauwerkrans van het mistmonsterkaartje.

Avontuur 2

2 overwonnen mistmonsters met 5 resp. 6 overwinningspunten in de lauwerkransen	= 5 + 6 = 11 x 2	= 22 overwinningspunten
De groep 'De roemrijken', bestaande uit 3 avonturiers en 5 kameraden	= 8 figuren x 3	= 24 overwinningspunten
2 goudkaartjes	= 2 x 2	= 4 overwinningspunten
2 kruidenkaartjes met waarde 3 en 4	= 3 + 4	= 7 overwinningspunten
3 zwaardenkaartjes met extra waarde 0, 1 en 3	= 0 + 1 + 3	= 4 overwinningspunten
Totaal		= 61 overwinningspunten

Avontuur 3

3 overwonnen mistmonsters met 8, 7 en 7 in de lauwerkransen	8 + 7 + 7 =	22 overwinningspunten
De meeste mistmonsters overwonnen		= 7 overwinningspunten
2 goudkaartjes	= 2 x 2	= 4 overwinningspunten
Van alle spelers op de tweede plaats qua hoeveelheid goud		= 3 overwinningspunten
De meeste avonturiers + kameraden in de stad B5/B6/C6/C7 (4 velden) (gelijke stand met een andere speler)		= 4 overwinningspunten
De meeste avonturiers + kameraden in de stad E5/F4/F5 (3 velden)		= 3 overwinningspunten
Op één na grootste aantal avonturiers + kameraden in de grote stad rond veld K10 (12 velden)	= 12 : 2	= 6 overwinningspunten
Minpunten voor 2 avonturiers + 1 kameraad buiten de steden en 5 mistmonsters die nog op het spelbord liggen	= 5 x 3	= -15 overwinningspunten
Totaal		= 34 overwinningspunten

Korte handleiding

DOEL VAN HET SPEL

- ◆ Verschilt per avontuur.

VOORBEREIDING VAN HET SPEL

- ◆ Spelbord in het midden van de tafel.
- ◆ Afhankelijk van het aantal spelers, avonturiers, zwaarden en kameraden klaarleggen.
- ◆ Avonturiers in startzone (1, 2, 3, 4, A, B, C, D, evt. 5 en E).
- ◆ Terreinkaarten, mistmonsters, zwaarden, kruidenkaartjes, goudkaartjes, kameraden, waterman naast het spelbord.
- ◆ 8 terreinkaarten omdraaien (plus één voor elke omgedraaide terreinkaart 'Mist') en het spelbord uitrusten (op elk nieuw goud de waterman zetten).
- ◆ Kiezen avontuur 1, 2 of 3.

VERLOOP VAN HET SPEL

- ◆ 2 terreinkaarten omdraaien (plus één voor elke omgedraaide terreinkaart 'Mist') en het spelbord uitrusten (op elk nieuw goud de waterman zetten, avonturiers en kameraden die in de weg staan van de waterman uit het spel halen).
- ◆ Avonturier verplaatsen: 1 avonturier tweemaal of 2 avonturiers elk éénmaal (willekeurige afstand, nooit terug).
- ◆ Op veld met zwaard/kruiden/goud aangekomen: kaartje pakken.
- ◆ Op veld met kameraden aangekomen: kameraad verplaatst zich vanaf nu samen met de avonturier.
- ◆ Op veld met mistmonster aangekomen: gevecht.
Het gevecht is gewonnen als de sterkte (rode cijfer) is bereikt. (Mistmonster pakken).

Avonturier	= 1 sterktepunt
+ kameraden	= 1 sterktepunt per kameraad
+ zwaard	= 1 dobbelsteen per zwaard (doppelsteenogen)
+ dobbelsteenogen	
+ extra waarde van het zwaard	
+ goud	= 1 sterktepunt of 1 dobbelsteen opnieuw gooien
+ kruiden	= sterktepunten volgens aantal op kaartjes

Als het gevecht wordt verloren, moet de avonturier en zijn kameraden uit het spel. Het in het gevecht ingezette materiaal gaat uit het spel.

EINDE VAN HET SPEL

- ◆ Kameraden en zwaarden op = einde van het spel
- ◆ Afhankelijk van het avontuur: puntentelling



Auteurs: Wolfgang Kramer, Michael Kiesling
Illustraties: Franz Vohwinkel
Redactie: Jürgen Valentin-Branth

