

DUNGEON ACADEMY



Ben je klaar om je diploma van Avonturier te behalen aan een vooraanstaande universiteit? Zul jij de andere avonturiers van het koninkrijk te slim af zijn? Niemand weet wat te verwachten in de kerker van de universiteit: de teerlingen zijn geworpen... Kom je monsters, elixirs en schatten maar halen!

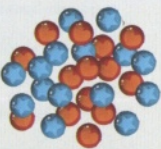
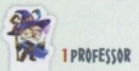
10+ 1-6 20'

JULIAN ALLAIN
 RÉGIS TORRES

INHOUD

DE KERKER BOUWEN

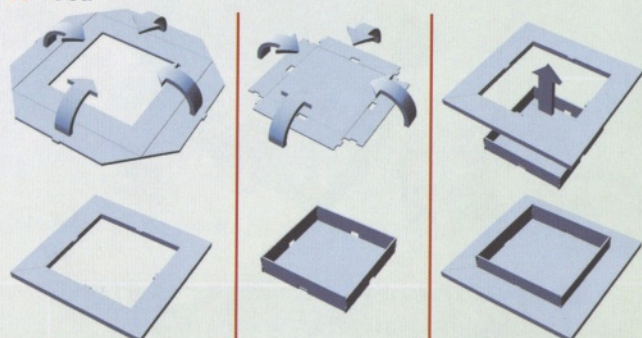
- 16 BASISDOBBELSTENEN
- 1 LABYRINT-DOBBELSTEEN
- 1 EINDBAAS-DOBBELSTEEN



... En ÉÉN KERKER



1. Voet:



2. Dak:



VOORBEREIDING

1. Elke speler neemt een Avonturenblad (A) en een pen.
2. Elke speler trekt 1 Heldenkaart (B). Leg je kaart open voor je neer en leg de andere af.
3. Neem het aantal Energiefiches dat afgebeeld staat op je Heldenkaart en leg ze op de overeenkomstige vakken voor Levenspunten (C) en Manapunten (D). Leg de resterende Energiefiches in een algemene voorraad in het midden van de tafel (E).
4. Leg de kerker (F) in het midden van de tafel en leg de Schatkaarten (G), de Ontsnappingskaarten (H), de Professor (I) en de 16 Basisdobbelstenen (J) ernaast.

Tip: speel je eerste spel zonder de Labyrint-dobbelsteen en de Eindbaas-dobbelsteen (K).



DOEL VAN HET SPEL

In **Dungeon Academy** doorkruis je 4 niveaus, waarbij elk niveau een etage van de kerker voorstelt. Je wint het spel als je aan het eind van het 4e niveau de meeste Gloriepunten hebt verdiend. Enkel dan behaal je het diploma van de **Dungeon Academy**!

SPELVERLOOP

Bij het doorzoeken van een level voeren de spelers de volgende stappen uit:

1. DE DUUR VAN DE PROEF BEPALEN

Gebruik een timer of download de gratis app van *Dungeon Academy*. De duur van het spel bepaalt de moeilijkheidsgraad:

Makkelijk: 1 minuut.
Gemiddeld: 45 seconden.
Moeilijk: 30 seconden.

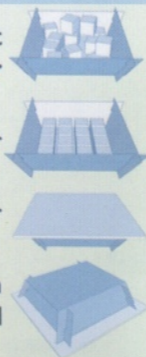
2. DE KERKER VOORBEREIDEN

Kies een speler die de kerker voorbereidt door de 16 basisdobbelstenen door het dak van de kerker te werpen.

Rangschik de dobbelstenen in een raster van 4x4.

Bedek het dak van de kerker met de vloer van de kerker.

Hou de kerker stevig vast en draai hem om. Leg hem in het midden van de tafel zonder het dak op te tillen.



Maak een trekstapel met de Ontsnappingskaarten, door ze te sorteren op hun cijfer. De kaart met het cijfer «1» moet bovenaan liggen.



Nu is de kerker klaar om ontdekt te worden!

3. DE KERKER BETREDEN EN OP AVONTUUR GAAN

Als alle spelers klaar zijn, tilt een van hen het dak van de kerker op.

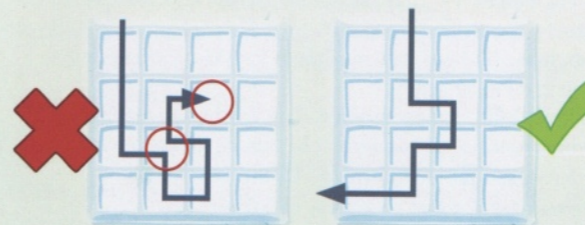
Het avontuur gaat van start: de spelers tekenen hun pad doorheen de kerker op hun Avonturenblad, op het overeenkomstige niveau.

Opmerking: de spelers kijken elk vanuit een verschillende invalshoek naar de kerker. Ze tekenen hun pad dan ook vanuit hun persoonlijke perspectief.

De universiteit vraagt jullie om drie regels te respecteren:

- Je moet je pad starten en eindigen op een van de buitenste randen van de kerker. Je mag niet binnenin de kerker starten of eindigen!
- De kamers zijn horizontaal en verticaal met elkaar verbonden. Je kunt dus niet diagonaal bewegen.
- Je mag geen twee keer door dezelfde kamer bewegen.

Tip: Beëindig je pad met een pijl, om de richting van je zoektocht aan te geven.

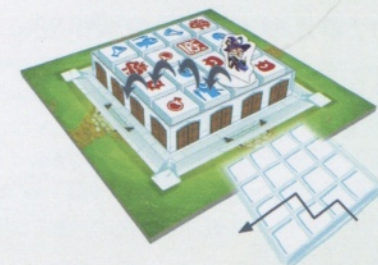


Zodra je je pad beëindigt, neem je de eerst beschikbare Ontsnappingskaart van de trekstapel. Nadat alle spelers een Ontsnappingskaart hebben getrokken, of als de tijd verstreken is, stopt het avontuur. De spelers controleren nu hun kerker.

4. JE KERKER CONTROLEREN

Te beginnen met de speler die de Ontsnappingskaart met het cijfer «1» bezit en daarna in aflopende volgorde controleren de spelers hun pad. De speler links van je houdt je hierbij nauwgezet in de gaten.

Deze speler neemt de pion van de Professor om het pad van je Held doorheen de kamers van de kerker te controleren. Volgens de instructies van je Avonturenblad beweegt de Professor stap voor stap over de



dobbelstenen, en werkt hij de inhoud van de kamers af.

Terwijl de Professor de inhoud van de kamers controleert, verdien of verlies je Levens- of Manapunten, afhankelijk van wat je tegenkomt: je vecht tegen monsters of drinkt een elixir (zie het voorbeeld op de volgende pagina).

Als de Helden tegen een monster vechten, leggen ze een van hun verloren Energiefiches in het overeenkomstige vak op hun Avonturenblad. Leg

de resterende Energiefiches die verloren zijn gegaan weer in de voorraad.

Als de Helden een elixir drinken, voegen ze 1 Energiefiche (afhankelijk van het type elixir) uit de voorraad toe aan de overeenkomstige zijde van hun Heldenkaart.

Let op! Je kunt geen elixirs bewaren voor later: je moet ze onmiddellijk opdrinken.

Als je al aan het maximum van je Levens- of Manapunten zit, dan gaat het elixir verloren.

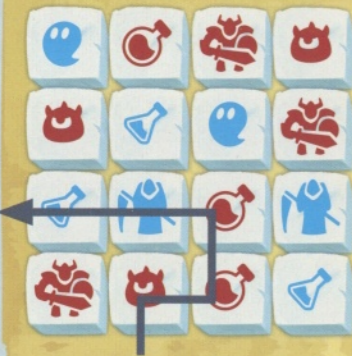
Gezakt voor het Niveau

Als de timer afloopt en je Held zich in een van de volgende situaties bevindt, dan heb je gefaald!

- Je hebt de uitgang niet bereikt.
- Je hebt één of meerdere van de drie regels overtreden.
- Je Levens- of Manapunten gaan **onder 0** bij de controle.

De Professor legt je de volgende straffen op:

- Je scoort 0 Gloriepunten voor dit niveau.
- Je vervolledigt geen enkele queeste.
- Je trekt geen Schatkaarten.
- Je Held herstelt zijn **volledige Levens- en Manapunten!**



VOORBEELD VAN DE AFHANDELING VAN EEN NIVEAU

1. Max verslaat een Blob en verliest hierdoor 1 . Hij legt deze op het "Blob"-vak van zijn Avonturenblad.
2. Max drinkt een Rood elixir. Hij neemt 1 uit de voorraad en legt het bij de Levenspunten op zijn Heldenkaart.
3. Max drinkt nog een Rood elixir, maar hij heeft het maximum van zijn Levenspunten bereikt! Hij legt daarom geen op zijn Heldenkaart.
4. Max verslaat Magere Hein en verliest 2 . Hij neemt één van de 2 fiches en legt het op het "Magere Hein"-vak van zijn Avonturenblad. Het andere fiche legt hij in de voorraad.
5. Max drinkt een Blauw elixir, en ontvangt 1 . Hij neemt één uit de voorraad en legt het bij de Manapunten op zijn Heldenkaart. Tot slot verlaat hij de kerker!

MONSTERS & ELIXIRS



Geslaagd voor het Niveau

Als je erin slaagt om in leven te blijven en het niveau binnen de tijd te vervolledigen, dan noteer je hiervoor Gloriepunten op je Avonturenblad:

- Je ontvangt 1 Gloriepunt voor elk monster dat je versloeg op dit niveau: tel hiervoor het aantal Energiefiches op je Avonturenblad.
- Scoorde je Gloriepunten met kaarten (Schat of Held), dan noteer je die in het overeenkomstige vak.
- Kies 1 van de 4 queestes aan de onderzijde van je Avonturenblad en scoor 1 Gloriepunt voor elk overeenkomstig monster dat je op dit niveau versloeg. Queestes dragen je op om specifieke monsters te verslaan: kleine, grote, blauwe, of rode.

Opmerking: er zijn twee vakken op je Avonturenblad die je kunt gebruiken om na elk niveau je Levens- en Manapunten op te noteren. Gebruik ze! Ze zullen van pas komen om opnieuw een controle uit te voeren nadat de kat plots op tafel springt...

4. SCHATTEN ONTDEKKEN



Nadat hun paden gecontroleerd zijn, bereiken de Helden de Schatkamer!

De speler die als eerste de kerker verliet, trekt net zoveel Schatkaarten als het aantal spelers, en legt ze open in het midden van de tafel.

Te beginnen met de speler die de Ontsnappingskaart heeft met het cijfer "1" en daarna in aflopende volgorde moet elke speler die voor het niveau geslaagd is 1 van deze Schatkaarten kiezen.

Opmerking: aan het eind van het laatste niveau is er geen Schatkamer, maar de volgorde waarin de spelers de kerker verlaten is van belang **bij een gelijkspel!**

5. DOORGAAN MET HET VOLGENDE NIVEAU

Je Avonturenblad leegmaken

Alle spelers leggen de Energiefiches op hun Avonturenblad af. Je krijgt geen Levens- of Manapunten bij als je naar een nieuw niveau gaat, tenzij de kracht van je Held dit specifiek vermeldt.

Hierna gaan de spelers door met het volgende niveau. Ze herhalen deze 5 stappen, en voegen de onderstaande regels toe aan het spel.

Eindbaas- en Labyrint-dobbelstenen

Aan het begin van niveau 2 vervang je één basisdobbelsteen door de Labyrint-dobbelsteen. Die blijft



PUNTEN SCOREN VOOR HET NIVEAU

1. Op het 1e niveau verslaat Max 3 Blobs, 1 Kolos en 1 Magere Hein. Dat zijn in totaal 5 monsters. Max ontvangt 5 en noteert dit in het vak naast niveau 1 op zijn Avonturenblad.
2. Max kiest voor de queeste van de Rode monsters. Omdat hij 3 Blobs en 1 Kolos versloeg, ontvangt hij 4 . Hij noteert dit in het vak voor queestes.

in gebruik tot aan het eind van het spel.

Aan het begin van niveau 4 vervang je één basisdobbelsteen door de Eindbaas-dobbelsteen.

Aan het eind van deze spelregels vind je de uitleg over deze twee dobbelstenen. Zorg ervoor dat de effecten van alle vlakken van de dobbelstenen duidelijk zijn voor alle spelers, voordat je het dak optilt!

EINDE VAN HET SPEL

Nadat het laatste niveau is afgerond, tellen de spelers de Gloriepunten op hun Avonturenblad op bij die van hun Schatkaarten en hun Heldenkaart.

De speler met de meeste Gloriepunten wint het spel en behaalt het diploma van de Dungeon Academy!

Bij een gelijkspel wint de betrokken speler die als snelste ontsnapte uit het laatste niveau.

VARIANTEN

Training

Speel je met jonge kinderen of wil je een introductie, speel dan zonder de Labyrint- en Eindbaas-dobbelstenen.

Geen genade!

Je mag je route niet veranderen door foutjes uit te wissen of te doorstrepen. Je pad doorheen de kerker is bindend, en misstappen zijn niet langer toegestaan!

Solovariant

De regels blijven ongewijzigd, met één uitzondering: nadat je slaagt voor een niveau, trek je 2 Schatkaarten. Je kiest er één en legt de andere af. In het solospel probeer je je eigen score en dus ook je status te verbeteren:

0 TÖT 10 : SCHILDKNAAP

11 TÖT 20 : HELD IN WORDING

21 TÖT 30 : LOKALE HELD

31 TÖT 40 : HELD VAN WERELDKLASSE

41 TÖT 50 : LEVENDE LEGENDE

51+ : HALFGOD

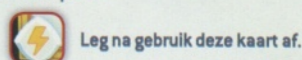
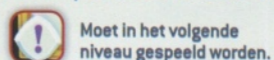
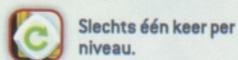
Naugothar

EINDSCORE

Max telt alle cijfers in de vakken met bij elkaar op. Hij scoort hiermee $4+6+3+5 = 18$ voor zijn geslaagde niveaus. Hij scoort $4+2+5+1 = 12$ met zijn questes. Op zijn avontuur vond hij de Mascotte, die 2 waard is. Max scoort dus in totaal $18+12+2 = 32$!

SCHATKAARTEN

De symbolen in de linkerbenedenhoek geven aan hoe en wanneer je deze kaarten mag gebruiken. Kaarten zonder symbool hebben een blijvend effect of activeren pas aan het eind van het spel.



MARSUPIUM
Buidel
+1 aan het eind van het spel.



ANIMATRIX SCHOLAE
Mascotte
+2 aan het eind van het spel.



SCUTUM
Schild
+1. Je maximum verhoogt met 1.



GALEA
Helm
+1. Je maximum verhoogt met 1.



DIPLOMA VENATORUM BLOBORUM
Diploma blobjager
+1 voor elke Blob die je in het volgende niveau verslaat.



DIPLOMA VENATORUM UMBRARUM
Diploma spokenjager
+1 voor elk Spook dat je in het volgende niveau verslaat.



DIPLOMA VENATORUM COLOSSORUM
Diploma kolossenjager
+1 voor elke Kolos die je in het volgende niveau verslaat.



DIPLOMA VENATORUM FENISECUM
Diploma heintjesjager
+1 voor elke Magere Hein die je in het volgende niveau verslaat.



SUPRA POTIO RUBEA
Rood elixir
Leg op elk moment af voor +2.



SUPRA POTIO CYANEA
Blauw elixir
Leg op elk moment af voor +2.



SUPRA POTIO MIXTURA
Cocktail elixir
Leg op elk moment af voor +1 +1.



RES SUPERVACANEA
Oude rommel
Heeft geen enkele waarde.



ORBIS TRANSLATIONIS
Teleportatiering
Je mag je pad starten op om het even welk vak.



OCREA FUGAE
Vliegende laarzen
Je mag je pad eindigen op om het even welk vak.



TROPAEUM VAGABUNDI
Trafée
+2 als je als snelste eindigt in het volgende niveau.



CHARTA GEOGRAPHICA THESAURARIA
Plattegrond
Duid meteen een vak aan in het volgende niveau. +2 als je dit vak betreedt tijdens de controle.



LAPIS LECTIONIS MALEFABRA
Bril der dwaasheid
In het volgende niveau zijn je rode elixirs blauw, en je blauwe elixirs rood.



CUCULLUS INVISIBILITATIS
Mantel der-onzichtbaarheid
Leg af om een monster op je pad te negeren (verlies geen of).



ASPIRATIO UMBRIS
Spokenval
Eén keer per niveau mag je een Spook verslaan zonder te verliezen.



GLADIUS ADVERSUS BLOBORUM
Blobzwaard
Eén keer per niveau mag je een Blob verslaan zonder te verliezen.

ONDBAASSTENEN



TROL

-3 +3

Daarna: herstel al je .



DRAAK

-3 -3 +3

Daarna: herstel al je en .



DOOD SPOOR

Je kan niet door deze kamer bewegen.



ZOMBIE

-3 +3

Daarna: herstel al je .



SCHATKIST

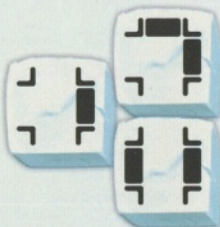
+2 .



SLEUTEL

Je moet door deze kamer heen om te ontsnappen (ook al heb je de Vliegende Laarzen).

LABYRINTSTENEN



GANGEN

Je kunt niet door de muren heen bewegen.



KRUISPUNT

Oef!



BANANENSCHIL

-1



BUIDEL

+1

HELDENKAARTEN



AWA DE PIRAAT

Noteer aan het begin van het spel één kamer op elk niveau. +1 als je deze kamers betreedt.



AERIN DE JAGER

+1 voor elk niveau waarin je als eerste eindigt.



VELMA DE GOOCHELAAR

+1 voor elke Magere Hein die je verslaat.



HUGHES DE MOOMIK

Eén keer per niveau mag je een gebruiken als en andersom.



KATE DE BOEF

Je start het spel met 2 willekeurige Schatkaarten.



HARUTO DE NINJA

Eén keer per niveau mag je bij de controle van de Kerker een monster op je pad negeven, zonder , of te verliezen of te ontvangen.



DAVID DE TOVENAAR

Eén keer per niveau mag je een Magere Hein verslaan zonder te verliezen.



CONRAD DE BARBAAR

+1 voor elke Kolos die je verslaat.



NIKOLAÏ DE HANDELAAR

+7 aan het eind van het spel.



JEANNE DE KRIJGER

Eén keer per niveau mag je een Kolos verslaan zonder te verliezen.

Ontwerp : Julian Allain • Illustraties : Régis Torres • Grafisch Ontwerp : Henri Kerमारrec

Bedankt aan Solal-Ewan, de man met de badjas, de Beer van KBI, Doria R, Mathieu BP, Yann B, de Bende spelontwerpers uit Rennes, Henri K, Yohan L, Jonathan D, Loïc B, Vianney V, the Borderline Association, de spellenliefhebbers uit Rennes, mijn familie, en alle playtesters die me hebben geholpen!

