

Volgens vele sagen en legendes was er ooit in een ver verleden een zeer groot land, dat nimmer in kaart is gebracht. Dit land noemde men ook wel de Terra Nova. Hier leefden en werkten mensen van verschillende rassen en achtergronden samen in vrede, totdat op een dag, zonder enige waarschuwing, deze rust wreed werd verstoord. Een enorm leger drong over de grenzen, een spoor van chaos en vernietiging achterlatend.

Deze duistere monsters werden geleid door Korak de Nemesis der Cobra's, Heerser der Chaos en Meester der Angst. Korak had de Scepter der Macht ontdekt en veroverd. Deze gaf hem de macht de kwaadaardige schepselen van vreemde afkomst te verenigen en te bevelen.

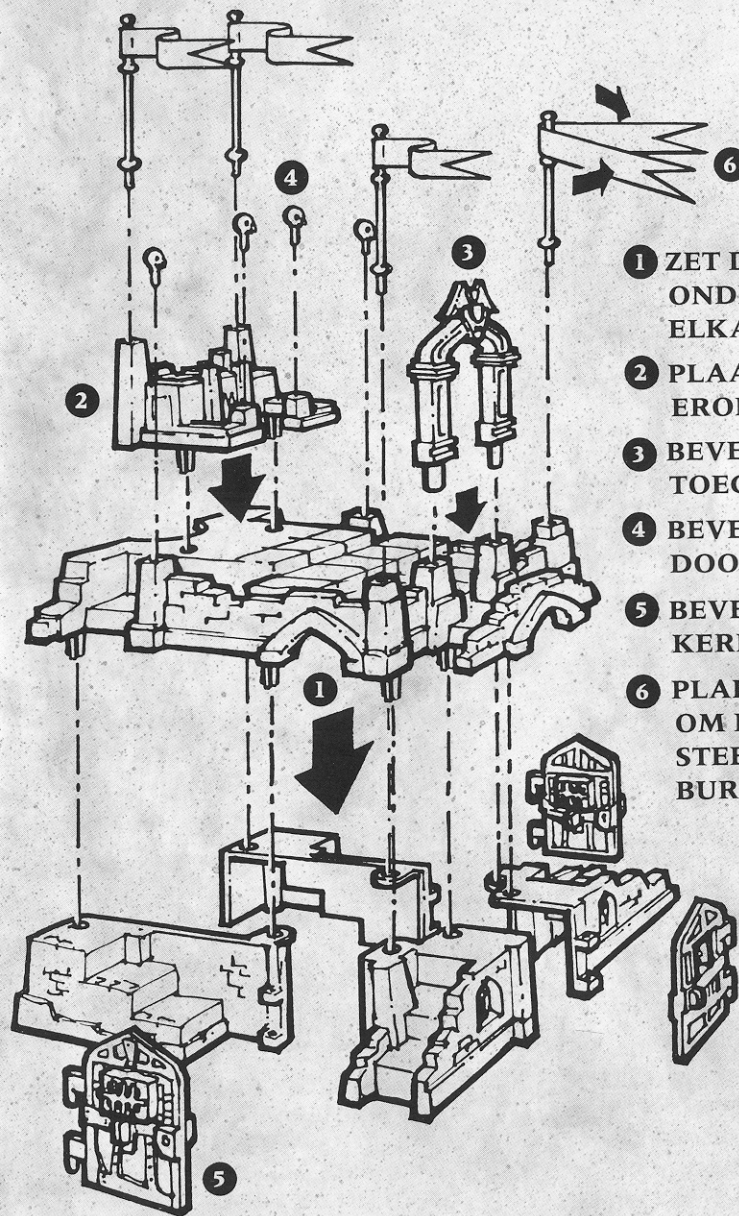
Met dit machtige leger, veroverde hij Koninkrijken, vernietigde dorpen en terroriseerde iedereen in het Rijk - de Terra Nova veranderde al snel in een Dark World.

In deze Dark World waren nog enige helden, strijders voor gerechtigheid en vrijheid. Onder hen bevond zich een Dwerg, uit het dwergenfort van Ironbridge, een Ridder van de kusten van Tarn, een Woudloper uit de wouden van Caves en een Barbaar van de Grote Vlakten. Deze vier, prinsen van hun ras, waren vastbesloten om Korak en zijn valse volgelingen te vernietigen, of eervol in de strijd te sterven.

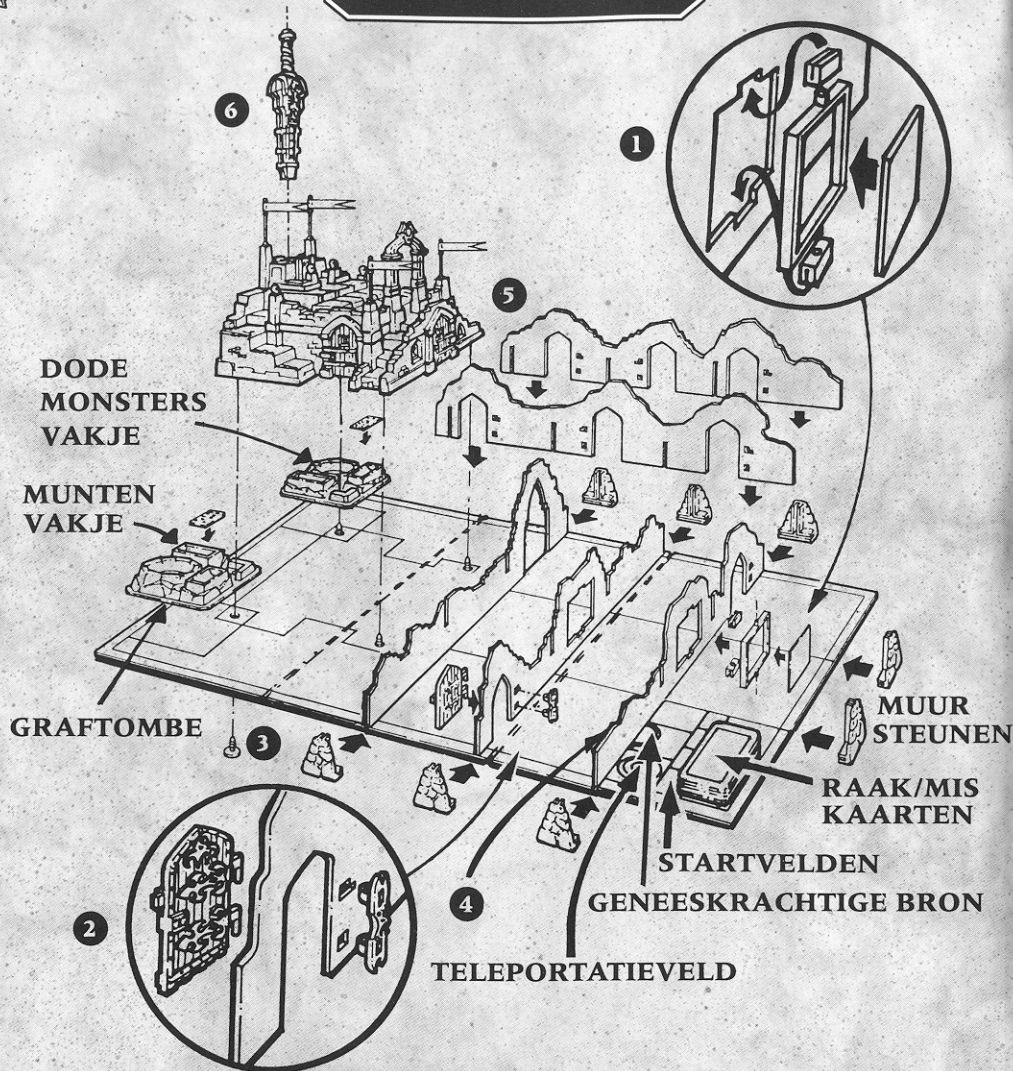
Korak bereidde zich voor op de strijd die spoedig zou gaan beginnen. Hij stelde door zijn gehele Rijk opperbevelhebbers aan, liet draken zijn grenzen bewaken en versterkte zijn zwaar beschadigde Burcht met zijn monsters.

Hij bewaakte zijn Burcht met zijn weezinwekkende Orks, gigantische Oggers, ondode Skeletten, Mummies en de gevreesde Mantikor.

HIJ WAS ER ZEKER VAN DAT HIJ ZOU WINNEN...



- 1 ZET DE BURCHT-ONDERDELEN IN ELKAAR
- 2 PLAATS DE TROON EROP
- 3 BEVESTIG DE TOEGANGSBOOG
- 4 BEVESTIG DE 4 DOODSKOPPEN
- 5 BEVESTIG DE 3 KERKERDEUREN
- 6 PLAK DE VLAGGEN OM DE STOKKEN EN STEEK DEZE OP DE BURCHT



1 BEVESTIGING VAN DE 2 GEHEIME DEUREN

2 BEVESTIGING VAN DE 8 DEUREN IN DE MUREN

3 BEVESTIG DE BURCHT OP HET BORD MET 4 PENNETJES DENK EROM DE GRAFTOMBES ONDER DE BURCHT TE PLAATSEN

4 BEVESTIG DE 3 MUREN MET DE MUURSTEUNEN AAN HET BORD ZOALS GETOOND

5 PLAATS DE 2 ANDERE MUREN ER OVERHEEN

6 ZET DE SCEPTER DER MACHT BOVENIN DE TROON



DE RIDDER – van edele komaf. Jij bent beroemd om jouw vechtkunst met de Strijdknots. Jij bent een kundige, eervolle strijder en een uitstekende ruiter. Jij leeft volgens een strenge code van eer en jij wijdt je leven aan het verdedigen van de armen, zwakken en zieken.



DE BARBAAR – de perfecte strijder. Jij bent een gespierde reus met een ijzeren wil. Een voorbeeldige krijger, sterk als een beer en met het Bastaard Zwaard aan je zijde een dodelijke tegenstander. Jij bent eerlijk, loyaal, zonder angst en niet op de laatste plaats een verbitterde vijand van de NEMESIS.



DE DWERG – alias de "reuzendoder". Jij bezit meer dan genoeg moed en kracht, welke niet in verhouding staan tot je kleine gestalte. Een trouwe bondgenoot, niet bang voor gevaar noch voor de ergste tegenstander. Jij houdt van mooi bewerkte helmen en uitrustingen en je bent verzot op met juwelen versierde wapens.



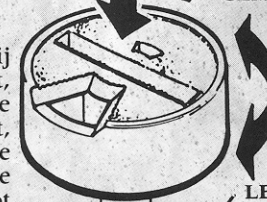
DE WOUDLOPER – geruisloos als een dief in de nacht. Jij bent een aardige en stoere verkenner. In staat om je voor de ogen van je vijand onzichtbaar te maken. Intelligent, met zintuigen scherp als van een kat. Jij voelt, door een magische gave, wanneer er gevaar dreigt. Jij bent een meester in het vechten met de Rapier, meestal één in iedere hand.

SAMENSTELLING

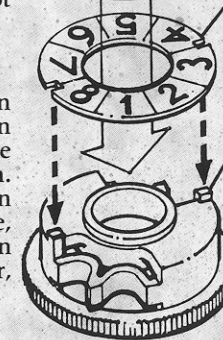


DE WAPENS PASSEN PRECIËS IN DE HANDEN

LET EROP DAT HET BOVENSTE DEEL GEMAKKELIJK DRAAIT

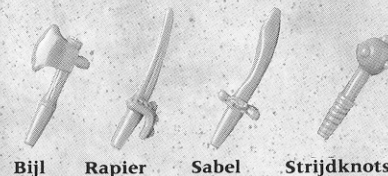


DE LEVENSPUNTEN RING VASTMAKEN ZODAT DEZE NIET KAN DRAAIEN



LET OP: VOOR DE HELDEN MAG ELKE KLEUR GEBRUIKT WORDEN

STANDAARD WAPENS:



Bijl Rapier Sabel Strijdknots

MAGISCHE WAPENS:



Dubbele Bijl Bastaard Zwaard Strijdhamer Morgenster



DE ORKS – Er zijn vele rassen Orks, de grootste soort Goblin-achtige creaturen. Hun verschijning is groenheidig, vol met wratten, brutaal en luidruchtig. Zij zijn wreed, bezitten een zwartgallige humor en stinken naar rotte vis. Zij vechten het liefste in grote groepen en het kromme zwaard is hun favoriete wapen.



DE OGERs – Zij hebben het lichaam van een mens, de geest van een onontwikkeld dier, zij zijn donker bruin van kleur, meer dan twee meter groot, zeer breed en ongelooflijk sterk. Zij hebben zeer scherpe tanden, kolenscheppen van handen en vechten graag met de knuppel. Zij leven om te eten, te vechten en te doden.



DE SKELETTEN – Deze verschrikkelijke dienaren zijn betoverde creaturen, gecreëerd door Korak de Nemesis der Cobra's. Zij hebben geen eigen geest, daardoor kennen zij geen angst, noch hebben zij gewetensbezwaren en zij vechten totdat ze erbij neerstorten.



DE MUMMIES – De Mummies zijn de sterksten onder de onnoden. Zij zijn weer tot leven gekomen om angst en verderf te verspreiden in het Rijk. Hun aanraking veroorzaakt een dodelijke schok, alleen de sterkste Helden kunnen die overleven.



DE ZIELENJAGER – Deze ondode verschrikking uit de geestenwereld leeft sinds de heerschappij van Korak binnen de muren, kamers en gangen van de oude tempel. Bezweert de NEMESIS hem, dan gaat hij door de tempel "zweven" en vernietigt iedereen die hij tegenkomt. Zijn niet stoffelijke lichaam geeft hem de mogelijkheid door ieder wél stoffelijk voorwerp heen te gaan. Hij staat niet geheel onder controle van Korak, wat veel van zijn Monsters reeds moesten bekopen.

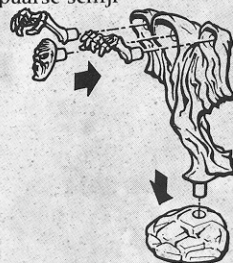
SAMENSTELLING:



PLAATJES MET LEVENSPUNTEN

Bevestig de puntenschijven van de Monsters als volgt

- 8 groene schijven Orks
- 4 bruine schijven Ogers
- 2 lichtblauwe schijven Skeletten
- 2 donkerblauwe schijven Mummies
- 1 rode schijf Mantikor
- 1 paarse schijf Korak



DE MANTIKOR – De Mantikor is een beangstigend figuur. Hij heeft het lichaam van een leeuw, het gelaat van een mens en de lange staart van een schorpioen, waaruit dodelijke vuurstralen komen. Voeg daar nog zijn enorme kracht en angstaanjagende klauwen bij en je hebt een bijna onoverwinnelijke tegenstander. De Mantikor is de persoonlijke lijfwacht van Korak. Hij verlaat de Arena nooit.



KORAK, DE NEMESIS DER COBRA'S Jij bent Heerser der Chaos en Meester van de Angst. Jij regeert het Rijk en je onderdanen met de Scepter der Macht. Er gaan geruchten dat je een "kind" bent van een menselijke magiër en de legendarische Cobravrouw van Karana.



ZET DE DOODSKOP OP HET VOETSTUK

MAGISCHE VOORWERPEN:



ELFENLAARZEN X 4

VIJFGRANATEN X 2

GENEESKRACHTIGE DRANKJES X 12

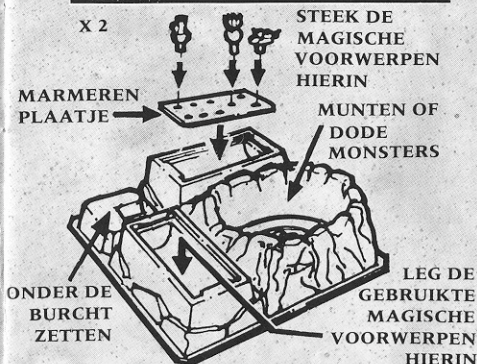
SCHATKISTEN:



SAMENSTELLING

X 4

GRAFTOMBES



X 2

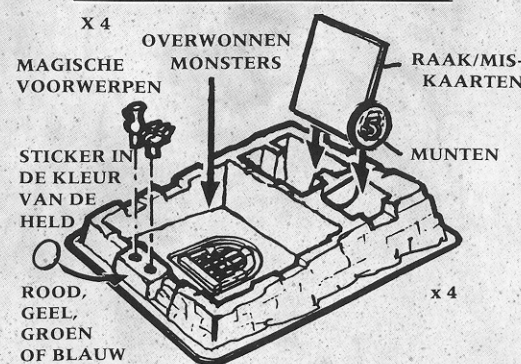
STEEK DE MAGISCHE VOORWERPEN HIERIN

MUNTEN OF DODE MONSTERS

ONDER DE BURCHT ZETTEN

LEG DE GEBRUIKTE MAGISCHE VOORWERPEN HIERIN

SCHATKAMERS VAN DE HELDEN



X 4

OVERWONNEN MONSTERS

MAGISCHE VOORWERPEN

RAAK/MIS-KAARTEN

STICKER IN DE KLEUR VAN DE HELD

MUNTEN

LEG DE ROOD, GEEL, GROEN OF BLAUW

X 4

VOOR 2 – 5 SPELERS

- ◆ Eén speler speelt **KORAK DE NEMESIS DER COBRA'S**.
- ◆ De andere spelers spelen de **HELDEN**. Een speler kan 1, 2, 3 of 4 **HELDEN** spelen. (Dit hangt af van het aantal spelers).

DOEL VAN HET SPEL

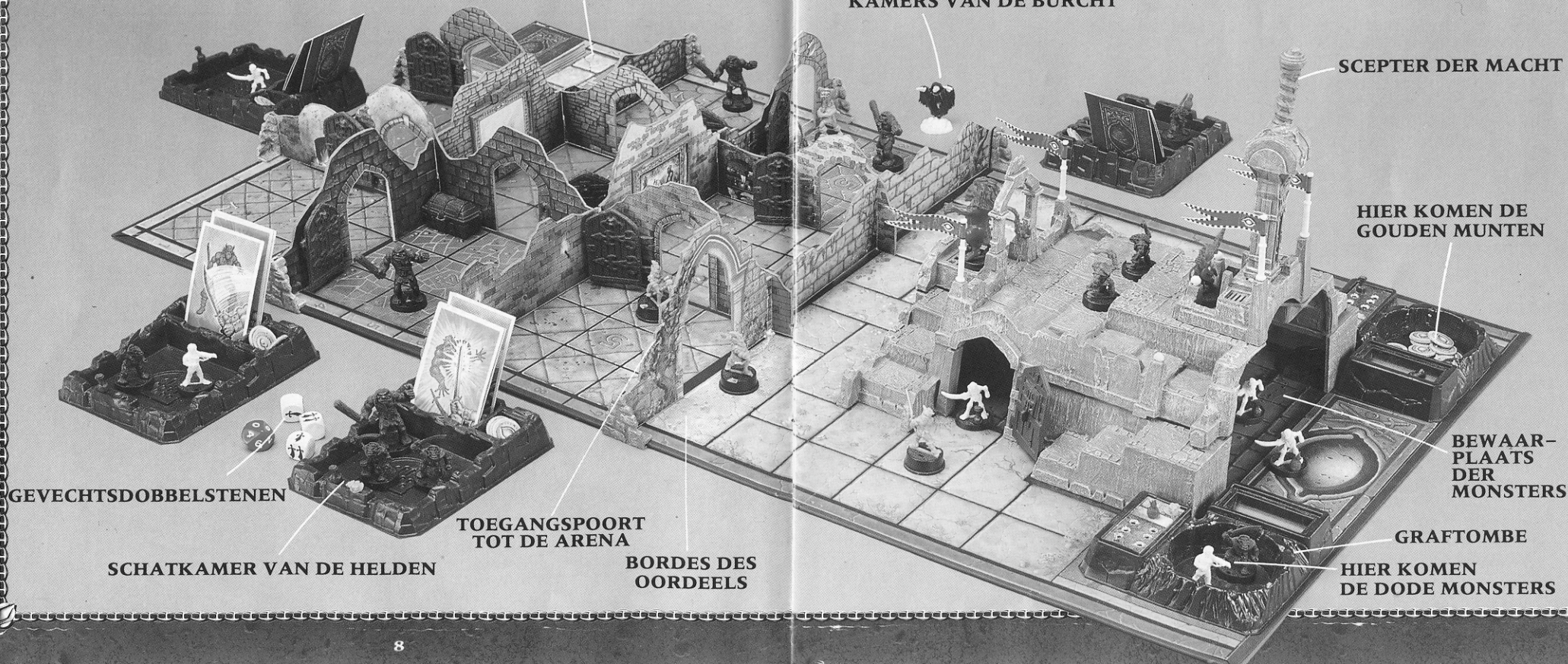
- ◆ De **HELDEN** vechten hun weg door de Burcht om **KORAK** te verslaan. Tegelijkertijd moeten zij proberen zoveel mogelijk punten te verzamelen door **Monsters** te doden en munten en Raak- en Mis-kaarten te verkrijgen.
- ◆ **KORAK** gebruikt zijn **Monsters** om de **HELDEN** te verslaan.

REGELS OM MEE TE BEGINNEN

1. Iedere speler pakt een **Held**, een **Wapen**, een **Schatkamer** en drie **Mis- en Raak-Kaarten** van de reeds geschudde stapel kaarten. Iedere **Held** neemt een **Schatkamer** in de kleur van zijn **Levenspunten** ring.
2. De **Helden** beginnen bij de ingang van de Burcht – in willekeurige volgorde. Op hun voetstuk moeten 8 levenspunten te zien zijn.
3. **Korak** verstopt 1 **Magisch Wapen** in iedere **Schatkist** en plaatst deze in vier verschillende kamers (niet voor of achter een **Deur** of een **Geheime Deur**).
4. **Korak** houdt alle **Monsters** en **Magische Voorwerpen** achter zijn **Troon** (**Bewaarplaats der Monsters**).
5. **Korak** plaatst de **Gouden Munten** in zijn **Graftombes** met de nummers naar beneden.
6. **Korak** plaatst de **Zielenjager** aan de zijkant van het bord, in de buurt van de Kamers van de Burcht.

START VELDEN

ZIELENJAGER AAN DE KANT VAN DE KAMERS VAN DE BURCHT



GEVECHTSDOBDELSTENEN

SCHATKAMER VAN DE HELDEN

TOEGANGSPOORT TOT DE ARENA

BORDES DES OORDEELS

SCEPTER DER MACHT

HIER KOMEN DE GOUDEN MUNTEN

BEWAAR-PLAATS DER MONSTERS

GRAFTOMBE

HIER KOMEN DE DODE MONSTERS

SPELREGELS

VOLGORDE VAN BEURTEN DE SCEPTER DER MACHT

De **Helden** figuren zijn eerst aan de beurt. In welke volgorde zij aan de beurt zijn, wordt door de **Scepter der Macht** aangegeven. **Korak** schudt deze goed heen en weer en zet hem bovenin zijn Troon. De **Helden** zijn aan de beurt in de kleurevolgorde van de parels. De **Held** van de onderste parel mag eerst, dan de **Held** van de parel daarboven enz.

- ◆ De **Scepter** wordt na iedere ronde opnieuw geschud, hierdoor verandert de volgorde van zetten iedere keer.
- ◆ Een ronde is een beurt voor alle **Helden**, gevolgd door een beurt voor **Korak**.

DE BEURT VAN EEN HELD

Voor iedere **Held** bestaat een beurt uit 3 **ACTIES**:

EEN ACTIE IS:

Eén beweging over 1 veld, of een gevechtsronde (in willekeurige volgorde)

Dus, een **Held** mag maximaal:

- a) over 3 velden in een beurt zetten
- b) over 2 velden zetten en 1 gevechtsronde uitvoeren
- c) over 1 veld zetten en 2 gevechtsrondes uitvoeren
- d) zich niet bewegen en 3 gevechtsrondes uitvoeren

- ◆ Eén beweging gaat naar een aangrenzend veld. Diagonale zetten zijn niet toegestaan.



BEWEGINGEN IN DE KAMERS

1. Als een **Held** op een veld voor een deur komt te staan, dan moet hij deze openen. Heeft hij daarna nog akties over voor een zet dan kan hij door de geopende deur heengaan, maar niet voordat **Korak** zijn Monsters in de kamer heeft geplaatst.
2. Als deuren (behalve de Geheime Deuren) eenmaal geopend zijn, dan blijven deze open tot het einde van het spel.
3. Een **Held** mag over een veld, waarop een andere **Held**, staat, heenzetten, maar er niet op stil blijven staan. Een **Held** mag nooit over een veld heenzetten, waarop een Monster staat. Hij moet er omheen gaan of ervoor stoppen en vechten.
4. Zo mogen Monsters ook over een veld heenzetten waarop een ander Monster staat, maar zij mogen er niet op stil blijven staan. Een Monster mag nooit over een veld heenzetten, waarop een **Held** staat. Hij moet er omheen gaan of ervoor stoppen en vechten.

SPELREGELS

VERANTWOORDELIJKHE- DEN VAN KORAK

HET PLAATSEN VAN DE MONSTERS

Als een deur is geopend, dan moet **Korak** de **Nemesis** meteen beslissen welke Monsters hij in deze kamer zal zetten. Er is een beperking aan Monsterlevenspunten in iedere kamer.

- ◆ In kamer 1 – 2: is de grens 3 levenspunten per kamer.
- ◆ In kamer 3 – 5: is de grens 4 levenspunten per kamer.
- ◆ In kamer 6 – 8: is de grens 5 levenspunten per kamer.
- ◆ Tenminste 1, maar niet meer dan 2 Monsters moeten er in iedere kamer staan.
- ◆ Zij moeten ieder een Magisch Voorwerp krijgen. Het totaal aantal punten voor 1 kamer mag over 2 Monsters verdeeld worden, minder punten gebruiken dan het maximale aantal is toegestaan.
- ◆ Monsters mogen niet op het veld direkt voor een geopende deur geplaatst worden. Tijdens de beurt van **Korak** mag hij de Monsters hier naartoe zetten.

HET GEVECHT

VECHTEN

- ◆ Tegenstanders moeten op aangrenzende velden staan, in horizontale of verticale richting, niet diagonaal.
- ◆ **Helden** of Monsters mogen meer dan één tegenstander in een ronde aanvallen. Zij moeten dan nog wel over genoeg akties beschikken om dit te kunnen uitvoeren. Er mag maar één tegenstander tegelijkertijd worden aanvallen.
- ◆ Een **gevechtsronde** is een mogelijke aanval (door te gooien met de dobbelstenen) gevolgd door een tegenaanval van de tegenstander (aangenomen dat deze de eerste aanval heeft overleefd).

GEVECHTSDOBDELSTENEN

- ◆ Iedere **Held** gooit met 2 dobbelstenen om te vechten, tot het moment, waarop hij in het bezit komt van een Magisch Wapen, dan mag hij voor de rest van het spel met 3 dobbelstenen gooien.
- ◆ **Korak** mag slechts met 2 dobbelstenen vechten, als hij voor monsters gooit.

0 trefpunten



2 trefpunten

1 trefpunt

VOLGORDE IN DE GEVECHTSRONDE

ALS EEN HELD AANVALT:

1. Beslist hij hoeveel Raak-Kaarten hij gebruikt.
2. Gooit met 2 dobbelstenen (met 3 als hij een Magisch Wapen heeft).
3. Kijkt op het voetstuk van het Monster naar het aantal levenspunten.
4. Als de dobbeluitkomst (plus gebruikte kaarten) hoger of gelijk is aan het aantal levenspunten van het Monster, dan is deze dood. De **Held** neemt het Monster, zijn Magische Voorwerp, een Gouden Munt en een nieuwe Raak/Mis-Kaart en de gevechtsronde eindigt, maar ...
5. Als de dobbeluitkomst lager is (en er zijn geen kaarten gebruikt) dan overleeft het Monster de aanval.
6. Als de **Held** het Magische Voorwerp niet nodig heeft, dan laat hij het op het veld van het dode Monster liggen.

SPELREGELS

Alle Monsters worden in één keer gedood. Hun kracht neemt niet af.

ALS KORAK AANVALT:

1. Gooit Korak met 2 dobbelstenen voor zijn Monster.
2. De Held vermindert zijn Levenspunten op zijn voetstuk. Als hij bewusteloos wordt geslagen (0 of minder Levenspunten), dan keert hij terug naar het Startveld. Maar als hij niet bewusteloos is ...
3. Dan gaat de Held verder met zijn volgende gevechtsronde, of verzet zijn speelfiguur (als hij nog akties over heeft).

RAAK- EN MIS-KAARTEN

MIS-KAARTEN - WAARDE - 1 ZWAARDSLAG

Mis-Kaarten werken als een harnas. Als een speler een slag van Korak krijgt in een gevechtsronde, dan kan hij deze schade met 1 verminderen, iedere keer als hij een kaart inzet, tot een maximum van 2 kaarten per gevechtsaktie. Mis-Kaarten kunnen alleen gebruikt worden om slagen van een Monster te verminderen.

RAAK-KAARTEN - WAARDE - 1 ZWAARDSLAG

Raak-Kaarten worden gebruikt om de toegebrachte schade te vergroten. Voordat je een Monster aanvalt, kun je besluiten Raak-Kaarten in te zetten, om de kans te vergroten, het Monster te doden.

Het maximum aantal in te zetten kaarten is 3 per gevechtsaktie.

Opmerking:

- ◆ Raak- en Mis-Kaarten zijn waardevol, zij kunnen opgeteld worden bij jouw totaal aantal punten aan het einde van het spel.
- ◆ Bewaar tenminste één Raak-Kaart voor het gevecht met Korak.
- ◆ Gebruikte kaarten worden onder de stapel geschoven.

GOUDEN MUNTEN

Gouden Munten worden willekeurig (zonder te kijken naar de waarde) uit de Graftombe gepakt. Alle Munten tonen aan één zijde hun waarde. De Helden bewaren deze Munten in hun Schatkamer.

KORAK'S BEURT

Nadat alle Helden aan de beurt zijn geweest, mag Korak zijn gang gaan.

In zijn beurt:

1. Mag hij 3 akties uitvoeren (in elke combinatie van bewegingen en gevechtsrondes) met elk van zijn eigen zichtbare Monsters. Een zichtbaar Monster is een Monster dat in een kamer is geplaatst, nadat de deur daarvan was geopend door een Held. Vechten gebeurt op dezelfde manier als bij de Helden, alleen is nu Korak eerst aan de beurt.
2. Mag hij eenmaal de Zielenjager inzetten, als hij dat wil.



SPELREGELS

DE ZIELENJAGER

Enmaal per beurt mag Korak dit Monster inzetten:

- ◆ Korak gooit met de 10-zijdige dobbelsteen. Hierdoor laat hij de Zielenjager over de gelijkgenummerde rij op het bord gaan (1 tot 9 staat aan de zijkant van het bord), moordend en bewusteloos slaand al wie hij tegenkomt. Als Korak een 0 gooit, dan verroert de Zielenjager zich niet. De Zielenjager gaat door muren en deuren alsof deze niet bestaan.
- ◆ Iedere Held, die wordt aangeraakt, wordt bewusteloos geslagen. Hij keert direkt terug naar het Startveld en speelt weer verder volgens de normale regels.
- ◆ Ieder Monster, dat wordt aangeraakt, is dood. Hij wordt uit het spel verwijderd en in een Graftombe gelegd. Het Magische Voorwerp dat hij bewaakte, wordt achtergelaten op het veld, waarop hij stond.
- ◆ Zodra de eerste Held het Bord des Oordeels bereikt, kan de Zielenjager niet meer in werking treden.



DE INGANG VAN DE BURCHT

- ◆ De Zielenjager kan niemand schaden die op de Ingangsvelden van de Burcht staat.
- ◆ Monsters mogen de Ingangsvelden niet betreden.

EEN BEWUSTELOZE HELD

Bij zijn volgende beurt, herstelt de bewusteloze Held weer tot 1 Levenspunt. Hij is nu weer aan de beurt met de normale mogelijkheden tot zijn beschikking. Als hij een Geneeskrachtig Drankje bezit kan hij dat gebruiken en naar het Teleportatieveld gaan en daar blijven staan. Of hij kan op de Geneeskrachtige Bron gaan staan. Zijn beurt is dan ten einde.



GENEESKRACHTIGE BRON

- ◆ Deze gebruiken kost één beurt.
- ◆ De Geneeskrachtige Bron herstelt de Levenspunten van een **Held** weer tot 8.
- ◆ Men kan met meer dan 1 **Held** tegelijkertijd van de Bron gebruik maken.

TELEPORTATIEVELD

- ◆ Hierop gaan staan kost één beurt.
- ◆ Hiervan gebruik maken kost je geen akties.
- ◆ Een **Held** kan direct vanuit dit veld naar ieder ander veld, in volgorde van de kamers, tot voor de laatste open deur geteleporteerd worden. Bijvoorbeeld: Als de kamers 1 tot 5 geopend zijn, dan kan een **Held** door middel van dit veld geteleporteerd worden naar het veld voor de open deur in kamer 5. Maar, als de deuren in de kamers 1 tot 8 geopend zijn, behalve de kamers 5 tot 6, omdat iedereen gebruik heeft gemaakt van de Geheime Deuren, dan kan de **Held** alleen geteleporteerd worden naar het veld voor de open deur in kamer 4. Hij kan dan of kamer 5 onderzoeken of proberen de Geheime Deur te openen.
- ◆ Men kan niet teleportereren naar een bezet veld, wel naar een leeg veld daarvoor.

GEHEIME DEUREN

Er zijn 2 Geheime Deuren, één in kamer 1 en één in kamer 4. Om gebruik te maken van een Geheime Deur, moet men stoppen op een Geheime Deur-veld en met de 10-zijdige dobbelsteen gooien. Om de Geheime Deur te vinden, moet je gooien in de reeks welke op het bord is aangegeven:

- ◆ In kamer 1: moet je een 1, 2, 3 of een 4 gooien.
- ◆ In kamer 4: moet je een 1, 2 of een 3 gooien.
- ◆ Als je hierin niet slaagt, dan zijn alle verdere bewegingen die je nog over had, in deze beurt verloren en moet je naar een aanliggend veld zetten. Als de Geheime Deur is gevonden, dan wordt deze omgedraaid en de **Held** wordt naar het veld in de nieuwe kamer verplaatst. Als dit de eerste keer is, dat deze kamer wordt betreden, dan moet **Korak** de **Nemesis** de door hem gekozen Monsters in de kamer zetten.
- ◆ Het gooien met de dobbelsteen en het door de deur gaan telt niet als een actie.

DE GEHEIME DEUREN HEBBEN EENRICHTINGSVERKEER.

Als een Monster of een andere speler aan de andere kant van de Geheime Deur staat en de deur wordt gedraaid, dan wisselen degene die de deur opende en degene die achter de deur staat van plaats. Monsters kunnen de Geheime Deuren niet in werking zetten. Tevens mogen zij niet op de genummerde velden voor de Geheime Deuren gaan staan.

**SCHATKISTEN EN
MAGISCHE WAPENS**

- ◆ Monsters en **Helden** mogen nooit op een schatkistveld gaan staan.
- ◆ Zodra in een kamer alle Monsters gedood zijn, dan mag een **Held** de Schatkist, die op het veld voor hem staat openen. Hij mag het Magische Wapen er uit pakken en voor zijn originele wapen vervangen.
- ◆ Een Magisch Wapen geeft een **Held** het recht om met 3 gevechtdobbelstenen te gooien in plaats van met 2.

MAGISCHE VOORWERPEN

GENEESKRACHTIGE DRANKJES, ELFENLAARZEN EN VUURGRANATEN

- ◆ **Helden** kunnen maximaal 2 Magische Voorwerpen tegelijk bezitten.
- ◆ Het gebruiken van een Magisch Voorwerp telt niet als een actie – het is een aanvulling op de 3 toegestane akties.
- ◆ Alle Magische Voorwerpen mogen maar 1 keer gebruikt worden. Daarna worden ze in een Graftombe gelegd.
- ◆ Zij mogen op ieder willekeurig moment gedurende de beurt van een **Held** gebruikt worden, maar nooit gedurende de beurt van **Korak**.
- ◆ Ieder Magisch Voorwerp achtergelaten in een kamer, kan door een **Held**, die op dat veld gaat staan, opgeraapt worden, mits dat een onbezet veld is.

**GENEESKRACHTIG
DRANKJE**

Als een **Held** een Geneeskrachtig Drankje drinkt, dan komt zijn aantal Levenspunten weer op 8. Dit Drankje mag niet gedronken worden als men al 8 Levenspunten heeft.



ELFENLAARZEN

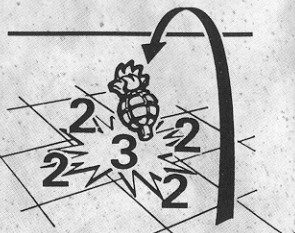
Als de Elfenlaarzen gebruikt worden, dan krijgt de **Held** een extra beurt met 3 akties. Deze wordt toegevoegd aan de beurt waar hij reeds mee bezig is.



SPELREGELS

VUURGRANAAT

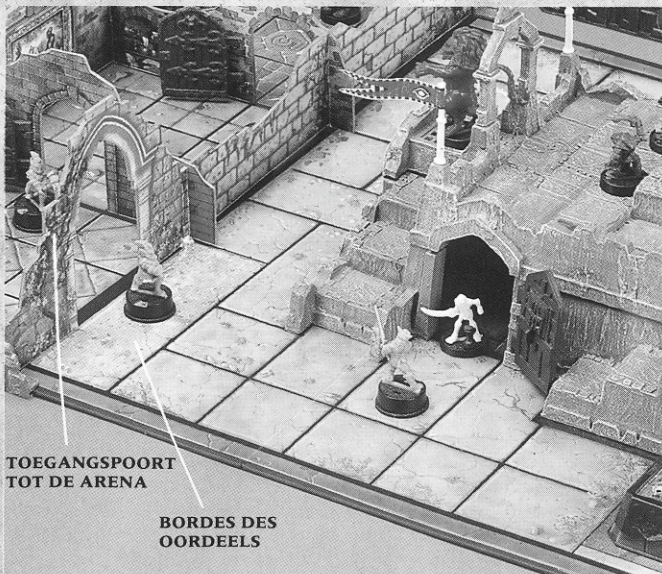
- ◆ Indien geworpen naar een Monster, heeft deze een sterkte die gelijk is aan de schade van 3 gevechtdobbelstenen op het doelveld en een sterkte die gelijk is aan de schade van 2 gevechtdobbelstenen op alle aangrenzende velden. (Maar niet door muren).
- ◆ Alle gesneuvelde Monsters laten hun Magische Voorwerp achter op het veld waar ze op stonden.
- ◆ De Vuurgranaat moet 2 velden weg worden gegooid. Hij is te zwaar om verder weg te gooien en te gevaarlijk om op kortere afstand te gooien.
- ◆ Een Vuurgranaat mag nooit direkt naar een Held worden gegooid, maar als hij op een veld staat naast het Monster, dan lijdt hij 2 Levenspunten schade.
- ◆ RAAK- en MIS-kaarten kunnen niet gebruikt worden om het effect van de Vuurgranaat te vergroten.
- ◆ De Vuurgranaat wordt in horizontale of verticale lijn gegooid, nooit diagonaal.



DE ARENA, DE TOEGANGSPOORT TOT DE ARENA EN HET BORDES DES OORDEELS

Zodra een Held heeft besloten door de Toegangspoort te gaan, is er voor hem geen weg terug meer.

- ◆ Monsters uit de Burcht-kamers kunnen niet via de Poort in de Arena komen, noch mogen Monsters uit de Arena de Kamers van de Burcht betreden.
- ◆ Arena Monsters mogen het Bordes des Oordeels niet betreden, noch met een Held, welke daarop staat, vechten.
- ◆ Een Held mag niet met een Monster vechten, zolang hij op het Bordes des Oordeels staat.



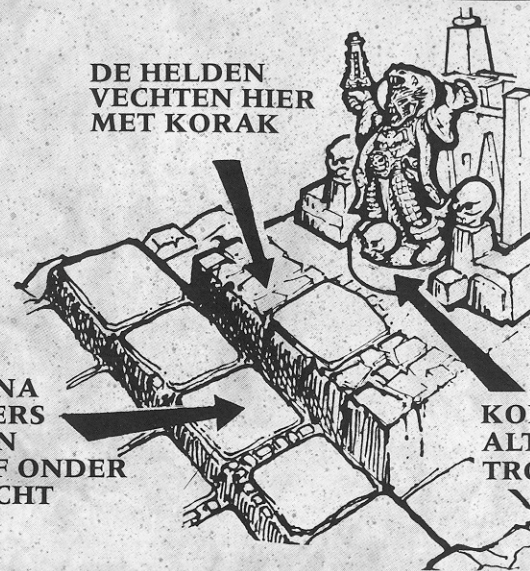
ARENA BONUS KAARTEN

- ◆ De eerste Held die het Bordes des Oordeels betreedt, krijgt 4 Raak- en Mis-Kaarten.
- ◆ De volgende Held krijgt er drie.
- ◆ De derde en de vierde krijgen er ieder twee.

SPELREGELS

DE ARENA

DE HELDEN
VECHTEN HIER
MET KORAK



DE ARENA
MONSTERS
STARTEN
HIER, OF ONDER
DE BURCHT

KORAK BLIJFT
ALTIJD OP ZIJN
TROON

- ◆ Korak blijft altijd op zijn Troon.
- ◆ De overgebleven Monsters, tot maximaal 6, worden in het spel gezet in de eerste beurt van Korak, nadat de eerste Held het Bordes heeft bereikt.
- ◆ Zij mogen in deze eerste beurt nog niet worden verplaatst, maar worden alleen op de velden, één tree beneden de Troon van de Nemesis, of onder de Burcht gezet, één Monster per deur.
- ◆ Ieder Monster, behalve Korak, krijgt een Magisch Voorwerp om te verdedigen.

TRAPPEN

Om te vechten: iedere trede naar boven of naar beneden geldt als een aangrenzend veld.

BEWUSTELOZE HELDEN IN DE ARENA

Als jij bewusteloos wordt geslagen door een willekeurig Monster (behalve door de Nemesis) dan ga jij terug naar het Bordes. Helaas moet jij wel één van de volgende zaken afgeven: (uit jouw Schatkamer verwijderen).

- ◆ Een Magisch Voorwerp, of
- ◆ Een Raak- of Mis-Kaart, of
- ◆ Een Gouden Munt, of
- ◆ Een verslagen Monster figuur.

Dit vermindert jouw kans om te winnen. Als jij van bovengenoemde zaken niets hebt, verlies jij ook niets.

- ◆ In de volgende ronde ben jij hersteld tot 1 Levenspunt en kun jij weer gewoon verder spelen.

STRIJDZONE

♦ **Korak** zelf vecht altijd met 3 gevechtsdobbelstenen.

Korak mag alleen bestreden worden in het gebied direct voor zijn troon. De **Helden** mogen allemaal tegelijkertijd in dit gebied staan. Monsters mogen niet in dit gebied komen. Zodra een speler dit gebied betreedt, hoeft hij alleen nog maar op te letten voor **Korak**.

Korak heeft 7 Levenspunten, meer dan ieder ander Monster. Hij kan niet gedood worden door enkel een goede worp met 3 dobbelstenen (maximaal 6), maar alleen door een combinatie van dobbelstenen en kaarten (maximaal 3 kaarten).

Als **Korak** gedood is, is het spel ten einde. Zijn speelfiguur wordt gepakt door de **Held**, die hem gedood heeft en telt voor 7 punten. Vervolgens wordt de zegevierende **Held** op de Troon van **Korak** gezet en ontvangt 5 extra punten.

Denk er om, als een **Held** bewusteloos wordt geslagen door **Korak**, **DAN SPEELT HIJ NIET MEER MEE** en moet maar afwachten of **Korak** verslagen zal worden.

WINNEN

- Als alle vier de **Helden** door **Korak** zijn uitgeschakeld, dan wint hij het spel.
- Als **Korak** is gedood, dan eindigt het spel direkt. (Alle overgebleven Monsters die nog leven kunnen als ongevaarlijk worden beschouwd, zodra hun meester dood is).
- De **Helden** tellen hun punten als volgt op:
 - ♦ Ieder verslagen Monster in hun Schatkamer is het aantal Levenspunten op zijn voetstuk waard.
 - ♦ Iedere Gouden Munt is het aantal punten, dat erop staat waard.
 - ♦ Iedere ongebruikte Raak- en Mis-Kaart is 1 punt waard.
 - ♦ Op de Troon zitten telt voor 5 punten.

Opmerking: Ongebruikte Magische Voorwerpen hebben geen waarde.

DE WINNAAR IS DE HELD MET DE MEESTE PUNTEN, dus niet per definitie de Held die Korak heeft gedood.

Deze methode kan ook gebruikt worden, om te zien, wie de beste **Held** was in een spel waarin **Korak** heeft gewonnen.

OM HET SPEL MOEILIJKER TE MAKEN KUNNEN DE HELDEN ÉÉN VAN DE VOLGENDE EXTRA REGELS TOEPASSEN:

- Een **Held** mag nooit meer dan 6 kaarten in zijn bezit hebben.
- Om Monsters te verslaan, heeft een **Held** één punt meer nodig dan de kracht van het Monster.

25 ZEER FIJN GEDETAILLEERDE
MINIATUUR FIGUREN

♦ 4 HELDEN

Barbaar, Ridder, Woudloper,
Dwerg

♦ 21 MONSTERS

Korak, Mantikor, Zielenjager, 2
Mummies, 4 Ogers, 4 Skeletten,
8 Orks

♦ 8 WAPENS

4 Gewone Wapens: Bijl, Rapier,
Strijdknops, Sabel

4 Magische Wapens: Dubbele
Bijl, Bastaard Zwaard,
Vechthamer, Morgenster

20 Monster-voetstukken

4 Helden-voetstukken

1 Avonturiers Spelregelboek

1 Speelbord

5 Muren van de kamers
(karton)

8 Muursteunen

8 Burchtdeuren en 8
Scharnieren

2 Deurposten voor de Geheime
Deuren,

4 Draaischarnieren en 2
Kartonnen panelen

1 BURCHT (7 plastic
onderdelen)

1 Scepter der Macht

4 Vlaggestokken met 4 Vlaggen
(stickers)

5 Doodskoppen

3 Kerkerdeuren

2 Graftombes

2 Marmeren plaatjes

6 Bevestigingspennen
(2 reserve)

4 Schatkamers van de Helden

4 Gekleurde stickers voor de
Heldenschatkamers

18 MAGISCHE VOORWERPEN

2 Vuurgranaten

4 Elfenlaarzen

12 Geneeskrachtige Drinkjes

4 SCHATKISTEN

25 GOUDEN MUNTEN (karton)

5 X (1) 7 X (2) 5 X (3) 4 X (4) 4 X (5)

3 Gevechtsdobbelstenen

1 10-ZIJDIGE DOBBELSTEEN

32 RAAK- en MIS-KAARTEN

20 RAAK-kaarten

12 MIS-kaarten

20 PLAATJES MET
LEVENS-PUNTEN VAN DE
MONSTERS (karton)

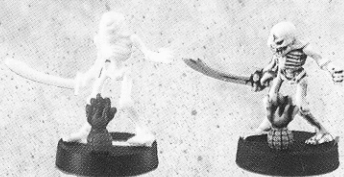
1 x (7) = Paars 1 x (6) = Rood
1 x (3), 1 x (5) = Donker Blauw
1 x (1), 1 x (2), 1 x (3), 1 x (4) = Licht Blauw
2 x (1), 1 x (2), 3 x (3), 1 x (4) = Groen
1 x (2), 1 x (3), 2 x (4) = Bruin

4 RINGEN MET
LEVENS-PUNTEN VAN DE
HELDEN (karton)

Rood, Blauw, Geel en Groen



MUMMIE



SKELET



ZIELENJAGER



KORAK



MANTIKOR



OGER



ORK



DWERG



WOUDLOPER



BARBAAR



RIDDER

VERF JE EIGEN SPEL
Om een nog mooier spel te krijgen, kun jij alle figuren en onderdelen verven met acrylverf op waterbasis. Heel erg leuk om te doen en het resultaat is prachtig.