

Knock, knock! DUNGEON!

TM



Anthony Perone



Waltch Pierre



SPELREGELS



blue orange
Hot Games Cool Planet



Inhoud

- ◆ 63 donjon-kaarten
 - ◆ 41 lege kamers
 - ◆ 22 kamers met een wezen
- ◆ 12 tijd fiches
- ◆ 4 toverspreukfiches
- ◆ 1 praten- / stilte-fiche
- ◆ 1 zandloper van 6 minuten.



Inleiding

In dit coöperatieve spel moeten jullie samenwerken om de donjon te verkennen die wemelt van gevaren en vreemde wezens. Het doel is om de Zwarte Ridder te vinden en hem te verslaan. Maar wees voorzichtig, je hebt maar 6 minuten voordat de vloek van het fort je inhaalt!

*Je kunt de gratis **BO COMPANION-App** op je telefoon (Android en IOS-Knock, Knock! Dungeon-menu) gebruiken in plaats van de zandloper.*



Google play



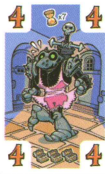
App Store

Doel van het spel

Je groep avonturiers moet de Zwarte Ridder verslaan voordat de 6 minuten voorbij zijn.

Spelvoorbereiding

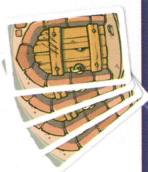
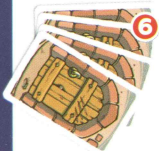
- 1 Plaats de tijdfiles als voorraad aan één zijde van de tafel.
- 2 Plaats het praten- / stilte-fiche op de tafel, met de groene "Praten"-zijde naar boven (groen). *In een solospel wordt dit fiche niet gebruikt en terug in de doos geplaatst.*
- 3 Plaats de zandloper op de tafel zodat alle spelers die kunnen zien.
- 4 Neem de stapel donjon-kaarten en verwijder de kaarten met een  (plaats die terug in de doos.) Leg de **Zwarte Ridder**-kaart voorlopig opzij. →
- 5 Schud de stapel kaarten samen en plaats de **Zwarte Ridder**-kaart onderaan de stapel.
- 6 Elke speler neemt de volgende kaarten op de hand:



- ♦ 6 kaarten voor een solo-spel,
- ♦ 4 kaarten elk voor een spel met 2-5 spelers,
- ♦ 3 kaarten elk voor een spel met 6 spelers.

7 Draai de eerste kaart van de donjon-stapel om en leg deze in het midden van de tafel. Als er een wezen op staat, zie **Een wezenkaart spelen**.

8 Laat de toverspreukfiches in de doos.



Opmerking:

- ◆ In je eerste spel wordt aanbevolen om zonder de zandloper te spelen.
- ◆ Zorg voor voldoende ruimte op tafel, want de donjon groeit snel en neemt ruimte in beslag.
- ◆ Spelers mogen hun kaarten niet aan de andere spelers tonen.

De speler die het laatst een donjon heeft bezocht begint het spel; daarna gaat het spel verder met de klok mee.

Knock, Knock! Dungeon! is een coöperatief spel waarbij spelers elkaar zo veel mogelijk moeten helpen!

Draai de zandloper om als alle spelers klaar zijn.

Verloop van een beurt

Elke beurt heeft 4 fasen:

1. Leg een kaart neer
2. Evalueer gevaren
3. Controleer het alarm
4. Trek een nieuwe kaart



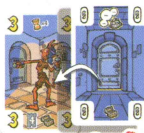
1. Leg een kaart neer

In hun beurt moeten spelers een kaart uit hun hand kiezen en neerleggen om de donjon te vergroten.

Kaarten moeten volgens de volgende regels worden geplaatst:

◆ de nieuwe kaart moet minstens één hoek van een eerder geplaatste donjon-kaart bedekken,

◆ de nieuwe kaart mag niet meer dan één hoek van dezelfde kaart bedekken,



◆ de nieuwe kaart mag niet onder andere kaarten worden geschoven,



◆ alle kaarten moeten in dezelfde richting worden neergelegd. De kaart 180° draaien mag.



Een wezenkaart spelen

Als op de neergelegde kaart een wezen staat, plaats je er evenveel tijd fiches op als bovenaan op die kaart staat. Als er niet genoeg tijd fiches over zijn, verliezen jullie het spel.



Opmerking:

Elke kaart zonder wezen is een lege kamer-kaart.



Als de neergelegde kaart het ← symbool heeft, wordt het praten - / stiltefiche omgedraaid. Tijdens het spel geeft dit fiche aan of spelers met elkaar mogen praten.



Spelers kunnen zo veel met elkaar praten als ze willen.



Spelers mogen niet met elkaar praten, maar ze mogen wel gebaren maken.

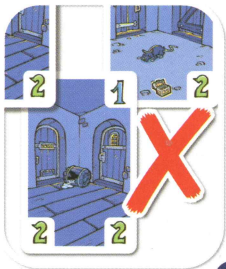
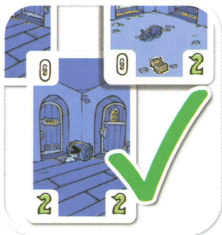
2. Evalueer gevaren

Nadat de kaart is neergelegd, moet de speler die aan de beurt is het gevarenniveau van elke gedeeltelijk afgedekte donjonkaart beoordelen. Het gevarenniveau van één donjon-kaart komt overeen met de totale waarde van de 4 hoeken.

Beoordeling van de lege kamers

Als het gevarenniveau kleiner is dan of gelijk aan 5, gaat alles goed en worden de spelers niet opgemerkt.

Als het gevarenniveau 6 of meer is, maakt de groep te veel lawaai. De wezens horen de avonturiers en slaan alarm. Het spel is verloren.



Beoordeling van de wezens

Als het gevarenniveau van een wezen kleiner is dan of gelijk aan 5, wordt het wezen verslagen en gaat de groep verder met hun avontuur. Het wezen blijft in de donjon, maar de tijdfiles op de kaart worden terug in de voorraad geplaatst.



Opmerkingen:

- ◆ Wanneer een wezen wordt verslagen, wordt zijn kaart een gewone kamer en mag het gevarenniveau dus nooit hoger zijn dan 5.
- ◆ De beoordeling van de Zwarte Ridder volgt dezelfde regels als voor andere wezens.

Als het gevarenniveau van een wezen 6 of meer is, gaat het gevecht door zolang er nog tijdfiles op het wezen liggen.



3. Controleer het alarm

Verwijder één tijdfiche van elk wezen waarop er nog minstens één ligt. Plaats deze fiches terug in de voorraad. Als het laatste fiche van een wezen wordt verwijderd, klinkt het alarm en is het spel verloren.

4. Trek een nieuwe kaart

De speler die aan de beurt is, trekt een nieuwe kaart en neemt deze op de hand.

Belangrijk:

- ◆ Als een speler in een solospel een Stiltekaart in de donjon plaatst, mag hij geen andere kaart trekken om deze te vervangen.
- ◆ Zodra een speler een kaart aan de andere spelers heeft getoond, moet deze kaart worden gespeeld.
- ◆ Wanneer een speler de Zwarte Ridder trekt, moet hij onmiddellijk worden gespeeld. Dan is de beurt aan de volgende speler.
- ◆ Op elk moment in het spel kunnen spelers beslissen om een toverspreukfiche