

Fase 1: BEWEGING

- algemeen:
- getal in voet = aantal velden vooruit per beurt
 - dit kan door voorwerpen veranderen
 - er mogen meerdere figuren op eenzelfde veld staan
- voorwaarde:
- beige: gewoon
 - blauw: 1 goudstuk (kano in spel: vanuit L4 gratis)
 - rood, groen, geel (=geheime weg): 2D6 moet $\leq$ getal in cirkel (een 5 of 6)
 - ⇒ gelukt: beweging gewoon verder zetten
 - ⇒ mislukt: halverwege stoppen
 - 2^{de} poging gelukt ⇒ beweging verder zetten
 - mislukt ⇒ figuur op gekleurde cirkel plaatsen
- verdekte fiches: bij elke verdekte fiche stoppen en bekijken
- rode rand: strijd + einde beweging
 - blauwe rand: opdracht bekijken en verder bewegen **of** aanvaarden en stoppen
 - groene rand: ontmoeting opdracht bekijken en verder bewegen **of** aanvaarden en stoppen
 - na bekijken blijft een niet-benutte fiche open liggen
- kleuren:
- | | |
|---|-----------------------------|
| rood = tegenstander | blauw = opdracht |
| groen = ontmoeting | geel = voorwerp |
| oranje = gebeurtenis | paars = deel van heldendaad |
| blauw/geel = voorwerp is deel van een opdracht (enkel voor bezitter opdracht) | |
| paars/rood = tegenstander is deel van heldendaad (enkel voor bezitter heldendaad) | |
| paars/groen = ontmoeting bij heldendaad (enkel voor bezitter heldendaad) | |

Fase 2: ACTIES

(1) STRIJD (slechts 1x per beurt)

- vaardigheden op eigen karakterkaart:
- | |
|----------------------------|
| blauw = magie |
| groen = gevecht op afstand |
| rood = gevecht dichtbij |
- enkel maar pogingen tegen vaardigheden die op de fiches staan
- getallen kunnen de vaardigheden beïnvloeden: + of - bij cijfer vaardigheid

strijd steeds met minstens 2D6: som moet $\leq$ waarde op karakterkaart

- | | |
|------------------|---|
| strijd gewonnen: | beloning (ervaringsblokjes) ontvangen en nieuwe fiche uit de buidel |
| | overwonnen wezens in de buidel (dienaars uit het spel) |
| | komt een overwonnen wezen opnieuw uit de buidel: |
| | ⇒ op vrij beige veld (niet op de tegel waarop je zelf staat) |
| strijd verloren: | je verliest 1 levenspunt |
| | (tegenstanders met 2 harten, moet je 2x succesvol bestrijden) |
| | volgende beurt: gewoon verder bewegen |

:: LEVENSPUNTEN

- je moet minstens 1 LP over hebben boven de streep op je karakterkaart
- indien 0 LP'n ⇒ dood
- aanvullen tot streep:

	thuisbasis: 1x beurt overslaan = alle LP'n terug
	in tempel (N5) of witte dorp (I5): 1x beurt overslaan = 1 LP terug
	in levensbron (D5): 1x D6: zoveel LP'n terug (max. tot streep)
	levensdrank: 3 keer 1 LP (voor de strijd te drinken, mag in 1 beurt)
- onder de streep:

	enkel door bepaalde uitrustingsvoorwerpen
	das op: LP'n onder de streep wea = uitrusting kwiit!

:: DOOD

- je verliest alle ervaringsblokjes, alle opdrachten en alle voorwerpen op één na
- je start met een standaarduitrusting en heldendaad in je eigen thuisbasis
- de voorwerpen bekomen dank zij je heldendaad mag je erven (behouden)

:: BELONING & ERVARING

- kijk naar kleur(en) van de blokjes op de fiches
- de ervaringsblokjes = extra ervaring in de drie vaardigheden
- bij 2-5-8 blokjes mag je met 3-4-5 dobbelstenen gooien waaruit je er 2 vrij kiest

(2) ANDERE ACTIES (in volgorde naar keuze)

:: CIJFER VAARDIGHEDEN VERANDEREN door ONTMOETINGEN (= fiches met groene rand)

- door voorwerpen: kopen (Bazaar), vinden of verdienen
getal in gekleurde cirkel verhoogt de waarde van de vaardigheid
negatief getal in goudstuk = aankoopprijs
- door Meesters: voor elke vaardigheid is er een Meester
elke opleiding (dobbelsteenproef) kost 1 goudstuk
dobbelsteenproef = 2D6 tegen betreffende vaardigheid
de proef moet mislukken om te slagen ⇒ +1p
(hoe hoger je vaardigheid, hoe minder je nog te leren hebt...)
slechts 1x per beurt
maximale vaardigheid = 11 p
de nieuwe punten vaardigheid bedekken met vierkante cijferfiches

:: OPDRACHTEN VERVULLEN (= fiches met blauwe rand)

- je ontmoet een persoon, wezen of vindt een voorwerp en brengt dit naar een plaats
⇒ opdracht vervuld: beloning; fiche uit het spel: nieuwe fiche uit de buidel
- zoek een persoon (kan ev. nog in de buidel zitten)
⇒ opdracht vervuld: beloning; fiche uit het spel: nieuwe fiche uit de buidel
- zoek een voorwerp (kan ev. nog in de buidel zitten)
⇒ voorwerp gevonden: beloning

Sommige voorwerpen die je ontvangt zijn magische voorwerpen (met een *).
Per soort vaardigheid mag je slechts 1 Magisch voorwerp hebben die je vaardigheid verhoogt.

:: GEBEURTENIS voor IEDEREEN (= fiches met oranje rand)

- de speler die deze fiche trok, begint en alle andere spelers volgen.
- iedereen die de eerste proef lukt, wordt uitgedaagd voor een 2^{de} moeilijkere proef
- je verliest gelukkig geen LP'n maar je kan wel ervaringsblokjes verdienen
- de fiche gaat uit het spel en er komt geen nieuwe in het spel

:: DE WINKEL (Bazaar J2 en F2)

- je mag 3 of 6 voorwerpen uit de stapel trekken en open neerleggen op tafel
- je mag zelf vrij aankopen
- je kan echter ook doorverkopen: je krijgt dan 1 goudstuk provisie van de koper
- ontvangen provisiegeld mag je meteen gebruiken om nog iets te kopen
- je kan max. 4 voorwerpen op je karakterkaart bewaren (gele vakken)
- iedereen mag voorwerpen terugplaatsen in de Bazaar (om plaats vrij te maken)
- gebruikte voorwerpen gaan terug naar de winkelvoorraad (Heildronk,...)

:: HELDENDADEN VERVULLEN (= fiches met half paarse rand)

- overwin een persoon, een groep of een wezen (die ev. nog in de buidel zitten)
- beloning krijgen, fiche omdraaien en je beschikt nu over een voorwerp
- nieuwe fiche uit de buidel trekken en plaatsen
- breng nu dit voorwerp naar een bepaalde locatie of persoon (die ev. nog in de buidel zitten)
- opdracht vervuld ⇒ fiche met voorwerp uit het spel + nieuwe fiche uit buidel trekken

= EINDE DEEL 1 van de heldendaad

- nieuwe fiche omdraaien: je hebt nu opnieuw een voorwerp of een persoon
- breng dit voorwerp of deze persoon naar aangegeven locatie
- opdracht vervuld ⇒ beloning (edelsteen = sleutel tot toren der Naamloze)
- fiche uit het spel en nieuwe fiche uit de buidel nemen

Eindfase: De Naamloze

- wanneer? zodra een held zijn eerste deel van zijn heldendaad vervuld heeft
- en nu? de fiche van de Naamloze gaat in de buidel
- en dan? de Naamloze wordt getrokken:
- fiche op veld H3 plaatsen
 - 4 wachters verdekt rond de toren plaatsen
 - aantal open opdrachten (blauw) bij alle spelers tellen (geen heldendaden)
 - evenveel Dienaren trekken en verdekt op gebiedskaarten plaatsen
 - de rest aan Dienaren gaat in de buidel
 - een overwonnen Dienaar gaat uit het spel
- de strijd? Je moet een edelsteen hebben om de toren te mogen betreden.
Je moet eerst een Wachter uitschakelen om de Naamloze zelf te kunnen uitdagen.
(overwonnen Wachters keren terug op hun post...)

De strijd tegen de Naamloze zelf:

- elke proef kost een LP aan één van beide partijen (Held of Naamloze)
- strijd gaat door totdat één van beiden geen LP'n meer heeft
- de volledige strijd wordt in dezelfde ronde afgewerkt
- Naamloze wint ⇒ beschikt terug over al zijn LP'n bij de volgende strijd
- Dienaar wint ⇒ deze speler wordt de Nieuwe Held !

HELDENDADEN

BEFREIE DAPHNE - overwin Ghul (G6) - FO, sleutel, EB+GS - open de kerker (O2) - sleutelfiche weg - bevrijd de dame (FO) - breng haar naar N5 - krijg alle LP'n terug - ontvang de edelsteen	DIE AXT DER ZWERGE - overwin hagedis (K6) - FO, hamer, EB+GS - ga naar dwergen (C8) - hamerfiche weg - ontvang bijl (FO) - breng naar eigen huis - ontvang de edelsteen	GRANATUS' PANFLÖTE - overwin vuurloper (J8) - FO, panfluit, EB+GS - ga naar Granatus (B4) - panfluitfiche weg - ontvang parels (FO) - breng naar eigen huis - ontvang de edelsteen	JUANS RELIQUIE - ga naar F3 - koop kaarsen (4 GS'n) - FO en krijg 1 EB - ga naar Kapel (N1) - kaarsfiche weg - ontvang Relikwie (FO) - breng naar eigen huis - ontvang de edelsteen
BEFREIE MERLIN - overwin Worm (O6) - FO, spreuk, EB+GS - ga naar Eik (M2) - spreukfiche weg - bevrijd Merlin (FO) - breng die naar G2 - krijg alle LP'n terug - ontvang de edelsteen	DAS DIADEM - vind dame L3 - FO, wijwater, EB+GS - ga naar de Geest (E5) - waterfiche weg - verlos de Geest (FO) - breng Diadeem nr huis - ontvang de edelsteen	DER SIEGELRING - overwin de bijen (P3) - FO, honing, EB+GS - ga naar de Beren (C5) - honingfiche weg - ontvang Ring (FO) - breng naar eigen huis - ontvang de edelsteen	DIE GOLDENE KUGEL - overwin de pad (L7) - FO, kogel, EB+GS - ga naar Koning (J5) - kogelfiche weg - Ridderstand (FO) - ga naar eigen huis - ontvang de edelsteen

FO = fiche omdraaien

EB = ervaringsblokje

GS = goudstukken

VVVOT

(Veelgestelde Vragen Van Onze Testspelers...)

1. Er wordt steeds een nieuwe fiche uit de buidel getrokken als:
 - a. een tegenstander overwonnen werd (de overwonnen tegenstander gaat in de buidel)
 - b. een Held een opdracht aanvaardt (fiche met blauwe rand op eigen karakterkaart)
 - c. een opdracht uitgevoerd is (de uitgevoerde opdracht gaat uit het spel)
 - d. een onderdeel van de heldendaad vervuld werd (zie details bij Heldendaden)
2. Elke proef kan slechts één keer per beurt uitgevoerd worden.
Grote uitzondering hierop is het duel met de Naamloze dat tot het bittere einde moet uitgevochten worden.
3. Als de Kano in het spel komt, wordt deze op L4 geplaatst.
Wie de kano gebruikt schuift deze van L4 naar L2.
Nu ligt de kano klaar voor gebruik in L2 naar L4, enz.
Wie een toverstaf naar de kano moet brengen, kijkt waar die ligt (L4 of L2).
Ligt de toverstaf in de kano, dan kan deze in beide richtingen gebruikt worden.
De koets kan eventueel met de kano meegenomen worden.
4. Wie een Wachter aan de toren aanvalt, moet bij succes de volgende ronde de Naamloze aanvallen. Je mag enkel maar terugkeren als je het duel met een Wachter verliest.
5. De Helden hebben eigen extra mogelijkheden.
 - a. Elf: mag doorheen de geheime weg van het woud (B – M – P)
 - b. Magiër: passeert een rode geheime weg bij 7 of minder
 - c. Dwerg: mag doorheen de geheime weg van het gebergte (C – D)
 - d. Krijger: niets extra (is sterk genoeg...)
 - e. Priester: kan steeds naar de Tempel (N5) en het Witte Dorp (I5)