

Heksenmeester

Een fantasie bordspel voor 2 tot 6 spelers vanaf 10 jaar.

De heksenmeester van de vlammende berg

Inleiding

De Heksenmeester van de vlamme berg heet U welkom. Dit is een fantasie bordspel voor 2 tot 6 spelers. Wie de Heksenmeester wil opzoeken, moet minstens 10 jaar zijn. De zoektocht doorheen de vlamme berg duurt ongeveer 2 uur.

Als heldhaftige avonturier verkent de speler de diepe grotten en spelonken van de vlamme berg. Op uw tocht moet U verschrikkelijke monsters en geheime valstrikken overwinnen om de legendarische schat te ontdekken. Deze enorme schat van de boze Heksenmeester kan enkel ontdekt worden door de held die de geheime sleutelcombinatie ontcijferd heeft!!!

Spelers die vertrouwd zijn met het boek van de Heksenmeester, zullen heel wat spelregels herkennen, in het bijzonder de regels i.v.m. de gevechtssituaties. Men moet evenwel dat boek niet kennen om dit spel te spelen. De spelregels zijn duidelijk en eenvoudig opgesteld. Het aantrekkelijk spelmateriaal spreekt voor zichzelf en zal elk spel omtoveren in een spannende belevenis.

Spelmateriaal

- 1 handleiding
- 1 spelbord
- 33 ontmoetingskaarten : Dit zijn vallen en andere zonderlinge dingen die men in de duisternis van de grotten en spelonken zal tegenkomen.
- 32 schatkaarten : Dit zijn goudstukken, wapens en sleutelbossen die meestal door gevaarlijke monsters bewaakt worden.
- 15 slotkaarten : Drie van deze kaarten zullen de geheime slotcombinatie van de schat van de Heksenmeester vormen. De meeste slotkaarten zijn voorzien van een getal gaande van 1 tot en met 9. Op de overige kaarten staat er niets. Dit zijn de blanco slotkaarten.
- 6 kaarten van de stenen doolhof : Deze kaarten zullen de doorgang van dit labrynt vormen.
- de schatkist : Dit is het doel van dit spel. Hier liggen de grootste en zeldzaamste sieraden opgeborgen.
- 6 spelfiguren en 2 dobbelstenen
- Een blocnote met avonturierspassen : Op deze blaadjes worden de eigenschappen (o.a. de behendigheid, de levenskracht enz.) en de bezittingen van de avonturiers bijgehouden.

Het speldoel

De winnaar is de speler die de schatkamer van de Heksenmeester bereikt en er als eerste in slaagt om de schatkist te openen.

Om de drie sloten van de kist te kunnen openen, moet men de drie passende sleutels bezitten. Op Uw tocht doorheen de onderaardse kamers, moet de avonturier in eerste instantie de geheime sleutelcombinatie ontcijferen. Daarna probeert hij de juiste sleutels te vinden of zal hij ze stelen van de andere spelers. Hierbij worden de avonturiers voortdurend geconfronteerd met monsters en geheime vallen.

Nu weet U waarover dit spel gaat en kan het avontuur beginnen.

Vorbereiding

1. Mix de schatkaarten en plaats één kaart verdekt in elke kamer van het spelbord. In de studeerkamer en de schatkamer van de Heksenmeester worden er geen schatkaarten neergelegd.
2. Vervolgens worden de 6 bijzondere ontmoetings- of gebeurteniskaarten in de bijbehorende kamers geplaatst. De vertaling van de opgave van deze kaarten vindt men achteraan. De andere ontmoetingskaarten worden eveneens gemengd en over de resterende kamers op het spelbord verdeeld. Ook deze kaarten worden verdekt neergelegd. Op de plaatsen waar er bijzondere kaarten liggen, wordt er geen gewone ontmoetingskaart gelegd.
3. Plaats de schatkist in de schatkamer.
4. Verwijder uit de slotkaarten de 6 blanco kaarten en geef aan elke speler één blanco slotkaart. Bij minder dan 6 spelers worden de overblijvende blanco kaarten weggelegd.
5. Mix de 9 andere slotkaarten en plaats drie van deze kaarten verdekt onder de schatkist in de schatkamer. De overblijvende kaarten worden gelijkmatig verdeeld onder de spelers. Bij 4 of 5 deelnemers is een gelijkmatige verdeling evenwel onmogelijk. In dat geval ontvangt de speler met de laagste behendigheidswaarde de overblijvende kaart(en).
6. Meng de 6 kaarten van de stenen doolhof en leg ze verdekt op de 6 lege doolhofvelden van het spelbord.
7. Elke speler kiest een spelfiguur en plaatst deze op het ingangsvak.

De eigenschappen van de spelfiguren

1. Elke speler ontvangt een avonturierspas, een potlood en een gom.
2. De spelers kunnen hun figuren pas bewegen nadat de verschillende eigenschappen van de spelfiguur werden genoteerd op de avonturierspas. De eigenschappen zullen bepaald worden d.m.v. een dobbelsteenworp. Hoge worpen zullen een voordeel geven, maar minder begaafde avonturiers kunnen zich gedurende het spel aansluiten bij een betere avonturier.
3. Behendigheid : Er wordt met één dobbelsteen gegooid. Bij een resultaat van 1 of 2 wordt een behendigheid van 9 toegewezen. Bij een 3 of 4 krijgt men een 10 en bij een 5 of 6 ontvangt men een 11 als behendigheid.
4. Levenskracht : Er wordt met twee dobbelstenen gegooid. Tel bij het resultaat 12 op en noteer het totaal in het vakje levenskracht van het avonturierspas.

5. Geluk : Er wordt met één dobbelsteen gegooid. Tel bij het resultaat 6 op en noteer het totaal in het vakje geluk van het avonturierspas.
6. Naargelang de impact van de gebeurtenissen zullen de eigenschappen van de avonturiers voortdurend wijzigen. **De levenskracht- en gelukswaarde mogen de aanvangswaarde nooit overstijgen.** De hogere bonuspunten kunnen niet opgespaard worden en vervallen gewoon.
7. De behendigheid is de aanduiding voor de gevechtvaardigheden waarover een figuur beschikt. Normaal verandert de behendigheidswaarde gedurende het spel niet. Zij kan evenwel stijgen wanneer de spelfiguur in het bezit is van een magisch zwaard. Indien een avonturier over twee magische zwaarden beschikt, dan kan hij maar één zwaard hanteren. Om deze reden mag hij enkel de bonuspunten van één zwaard bij zijn behendigheidswaarde optellen.
8. De levenskracht van een avonturier geeft zijn overlevingswil aan en is in feite de aanduiding van zijn gezondheidstoestand. Een figuur, die in een gevecht gewond raakt, verliest aan levenskracht. Bedraagt de levenskracht van een avonturier 0 of minder, dan sterft deze figuur en wordt hij van het spelbord verwijderd (zie : Verlies van levenskracht). Door het opeten van proviand, neemt de levenskracht van een avonturier toe (zie : Proviand).
9. De gelukswaarde van een spelfiguur is een indicatie van zijn dosis geluk. Tijdens het spel zal het geluk van de avonturiers regelmatig op de proef gesteld worden (zie : Het geluk op de proef stellen).
10. Voor zijn tocht doorheen het rijk van de Heksenmeester zal elke avonturier gebruik maken van een aantal uitrustingsstukken. Ook dit zal vermeld worden op het avonturierspas.
 - **een zwaard** : Dit kan aangewend worden om een monster te verslaan. Het zwaard wordt niet meegeteld in het totaal aantal voorwerpen die een avonturier met zich meeneemt. Het is evenwel zo dat een spelfiguur slechts één zwaard kan gebruiken in een gevecht. Hij mag maximaal over twee zwaarden beschikken, maar hij moet er minstens één bij zich hebben.
 - **een rugzak** : Hierin kan een avonturier maximum 6 waardevolle schatkaarten vervoeren. Wanneer een speler een zevende schatkaart opneemt, dan moet hij één van zijn andere schatkaarten terug op het spelbord leggen. Goudstukken en proviand tellen niet als schatkaarten.
 - **een lantaarn** : Dit voorwerp is onontbeerlijk wanneer men zich waagt in de duistere gangen en spelonken van de vlamme berg. Zonder lantaarn zal men in de geheime gangen zeker verdwalen.
 - **proviand** : Elke avonturier start het spel met drie porties proviand. De spelers kunnen tijdens het spel evenwel meer proviand vinden. Wanneer een speler proviand opeet, dan wordt dit omgezet in levenskracht.
1. Extra proviand en goudstukken : Elke speler kan extra proviand en/of goudstukken meenemen op zijn tocht. Hoeveel hij er mag meenemen, zal afhangen van zijn aanvangswaarde op het vlak van behendigheid. Van het getal 12 wordt de behendigheidswaarde afgetrokken. Het resultaat bepaalt hoeveel proviand en/of goudstukken men supplementair bekomt.
2. Bijvoorbeeld : Een speler met 9 als behendigheid kan kiezen of hij 3 goudstukken of 3 extra porties aan proviand of een combinatie van beiden meeneemt. Als tip kan men alvast mededelen dat proviand nuttiger is, maar een combinatie van goudstukken en proviand verdient evenwel de voorkeur.
3. Nu bezit de avonturier de nodige toebehoren om zijn tocht aan te vangen. Alleen moeten de spelers nog uitmaken of hun spelfiguur behoort tot het mannelijke of vrouwelijke geslacht.

Het geluk op de proef stellen

1. Wanneer een avonturier de opdracht krijgt om zijn geluk op de proef te stellen, dan moet hij met **twee dobbelstenen gooien en het resultaat optellen**. Is de som gelijk of lager dan zijn gelukswaarde, dan heeft hij geluk gehad. Wanneer de som hoger is dan zijn gelukswaarde, dan heeft hij pech.
2. Telkens een avonturier zijn geluk op de proef stelt, moet zijn **gelukswaarde met één worden verminderd** zelfs wanneer men in de proef slaagt.
Wie zijn geluk op de proef stelt neemt immers een risico. De gelukswaarde kan door het innemen van een geluksdrank (een schatkaart) worden verhoogd. Ook het overwinnen van een monster heeft een verhoging van de gelukswaarde als gevolg (zie : Het gevecht).

Proviand

Als de levenskracht van een avonturier op 0 valt, dan is het spel voor deze figuur gedaan (zie Verlies van levenskracht). Daarom mag een speler niet toelaten dat de levenskracht van zijn figuur sterk afneemt.

1. Door het opeten van proviand wint de avonturier aan levenskracht. Hij kan het spel onderbreken om proviand tot zich te nemen. Hierbij gelden wel de volgende beperkingen :
 - De avonturier mag niet in een gevecht betrokken zijn.
 - De avonturier mag in deze spelronde niets anders meer doen.
 - De avonturier mag in de vorige spelronde geen proviand hebben opgegeten.
1. Het nuttigen van één portie proviand levert de avonturier **4 nieuwe punten levenskracht** op. De waarde van levenskracht mag de initiële waarde niet overschrijden (zie : De vaardigheden van de figuren).
2. Elke portie proviand die tijdens het spel wordt opgegeten, moet uiteraard geschrapt worden op het avonturierspas.

Spelbegin

1. De avontuurlijke tocht begint op het ingangsvakje van het spelbord. De speler met de laagste behendigheidswaarde mag het spel beginnen. Wanneer er twee of meerdere spelers de laagste behendigheidswaarde bezitten, dan bepalen de dobbelstenen wie van hen het spel mag starten. Het spel wordt nadien in uurwijzerszin gespeeld.
2. De avonturiers mogen geen gevecht met elkaar aangaan zolang elke figuur geen onderaardse ruimte heeft betreden en verlaten. In het begin van het spel kan men de andere figuren dus als vrienden beschouwen, maar in het verdere verloop van het spel zal deze vriendschap snel verdwijnen.

Samenvatting van het spelverloop

1. De startspeler plaatst zijn spelfiguur op het ingangsvakje. Hij gooit vervolgens de dobbelsteen en verplaatst zijn figuur in de richting van zijn keuze. Het aantal stappen van deze beweging is vrij maar mag niet hoger zijn dan het resultaat van de dobbelsteenworp. Eindigt de zet op een

onbezet gangvakje, dan komt de volgende speler aan de beurt.

2. Wanneer de avonturier een ruimte binnengaat, dan wordt de ontmoetingskaart (indien aanwezig) omgedraaid en wordt de beschrijving op deze kaart uitgevoerd. Wanneer het resultaat van de ontmoeting (In de meeste gevallen moet de avonturier een monster bedwingen.) in het voordeel van de speler eindigde, dan mag hij de schatkaart wegnemen die onder de ontmoetingskaart ligt. Zijn spelbeurt eindigt hiermee en de volgende speler komt aan de beurt.
3. Indien de avonturier zijn verplaatsing beëindigt op een vakje (een kamer of een gang) waarop een andere avonturier zich bevindt, dan kan men een gevecht aangaan of informatie uitwisselen of deze figuur gewoon negeren.
4. De speler die voor zijn bewegingsworp een één gooit, mag een sleutelvraag stellen. D.m.v. deze vragen kan men de geheime slotcombinatie van de schatkamer van de Heksenmeester ontrafelen. Deze combinatie is onontbeerlijk om het spel te kunnen winnen. De spelers moeten immers de juiste sleutels vinden. De sleutels bevinden zich tussen de schatkaarten. Men kan de sleutels bemachtigen door ze te verzamelen in de onderaardse ruimten of door ze van de andere spelers af te nemen.

Bewegen

1. Hoe ver een speler zijn spelfiguur in zijn beurt mag verplaatsen, zal bepaald worden door de dobbelsteenworp. Het resultaat van de worp geeft dan het maximum aantal vakjes aan, waarover de figuur mag worden verzet. De spelfiguur mag vooruit, achteruit en zijwaarts bewogen worden. Diagonale verplaatsingen zijn niet toegelaten.
2. Wanneer een dobbelsteen niet vlak op tafel ligt of op de grond valt, dan moet er opnieuw gegooid worden.
3. Wanneer een speler voor zijn beweging een 1 gooit, dan kan hij ofwel zijn figuur één veld verzetten ofwel een slotvraag stellen (zie Slotvragen). Als de speler een slotvraag stelt, dan mag hij zijn spelfiguur niet verplaatsen.
4. Bij een splitsing in het gangenstelsel mag de avonturier de richting van zijn keuze inslaan.
5. De kamers of ruimten moeten via de deuren betreden en verlaten worden. Een avonturier die een kamer binnengaat, moet er blijven staan zelfs als deze ruimte leeg is. Een verplaatsing doorheen een kamer, zonder er te stoppen, is niet toegelaten. De overige zetten vervallen in dit geval.
6. Wanneer een avonturier gedurende zijn verplaatsing een andere avonturier of een achtergelaten schat tegenkomt, dan kan hij er stoppen. In het ene geval zal hij een gevecht aangaan met de andere speler en in het ander geval zal hij gewoon de schat oprapen. Indien de speler beslist om er zijn zet te beëindigen, dan vervallen uiteraard zijn overblijvende zetten. De speler mag doorheen de gang stappen zonder er te stoppen. In dat geval negeert hij gewoon de andere avonturier of is hij helemaal niet geïnteresseerd in de schatkaarten die zich in de gang bevinden.
7. De verplaatsing van een avonturier eindigt automatisch wanneer hij een ruimte binnentreedt. De speler draait de ontmoetingskaart om en voert de opdracht van deze kaart uit. Meestal moet de avonturier een monster bekampen. Indien hij het monster verslaat, mag hij de schatkaart, die nog in de kamer ligt, wegnemen. Heeft een andere avonturier voor hem reeds het monster overwonnen, dan mag de speler de eventueel nog aanwezige schatkaart meenemen. De schatkaarten worden verderop in detail behandeld.
De kamers met vaste bewoners (bijzondere kaarten) **zijn nooit leeg**. Elke avonturier moet

zich opnieuw met de bewoner meten.

Opgelet: de ontmoetingskaarten van de vaste bewoners moeten terug omgedraaid worden. De ontmoetingskaarten moeten dus verdekt op het spelbord liggen tenzij een avonturier zo'n kamer binnentreedt waardoor hij de kaart activeert.

Het is ook mogelijk dat de ruimte volledig leeg is. In dat geval beëindigt de spelfiguur zijn verplaatsing in deze kamer en kan hij in de volgende beurt verder gaan.

8. De constant bewoonde ruimtes mogen niet tweemaal na elkaar door dezelfde avonturier bezocht worden. Er moet minstens één andere avonturier in deze kamer geweest zijn.
9. Er gelden speciale bewegingsregels voor de rivier, de geheime gangen en het stenen doolhof (zie De geheime gangen, De rivier en Het stenen doolhof).

Ontmoetingen en schatten

1. **Schatkaarten**, die een speler van het spelbord neemt, worden **voor de medespeler verborgen** gehouden totdat men deze kaarten wenst in te zetten. Wanneer een speler een schatkaart wil gebruiken, dan moet hij dit zeggen aan de andere spelers.
2. **Uitzondering op deze regel vormen de schatkaarten i.v.m. proviand of goudstukken.** Als een speler zo'n kaart vindt, dan noteert hij het aantal goudstukken of proviand op zijn avonturierspas. De betrokken schatkaart verdwijnt direct uit het spel.

Het gevecht

1. Indien de ontmoetingskaart een monster bevat waartegen men moet strijden of wanneer twee avonturiers elkaar bestrijden, dan wordt het gevecht volgens de volgende regels uitgevoerd.
2. Bij een gevecht tegen een monster zal één van de tegenspelers met de dobbelsteen gooien voor het monster, terwijl de speler dit voor zijn eigen spelfiguur doet. Voor een gevecht tussen twee avonturiers gooien de betrokken spelers en gelden dezelfde regels als bij een gevecht tegen een monster. Wat hieronder over het gevecht tegen monster gezegd wordt, moet ook worden toegepast in situaties waarbij een avonturier een andere avonturier aanvalt.
3. De gevechten worden in rondes gespeeld. Elke gevechtsronde bestaat uit de volgende fases :
 - De aanvalskracht van het monster wordt bepaald door de som van zijn behendigheid en het resultaat van een dobbelsteenworp met twee dobbelstenen.
 - De verdedigingskracht van de avonturier is eveneens de som van zijn behendigheid en het resultaat van een dobbelsteenworp met twee dobbelstenen.
 - Wie de hoogste totaalsom behaalt, heeft deze gevechtsronde gewonnen terwijl zijn tegenstander verwond werd. De verliezer moet het totaal van zijn levenskracht met 2 punten verminderen. Het nieuwe aantal levenskracht wordt op het avonturierspas geschreven.
 - Wanneer de totaalsom van de worp en de behendigheid dezelfde is, dan eindigt deze gevechtsronde en verandert de levenskracht van beide figuren niet.
 - De gevechtsronden worden herhaald tot de levenskracht van één van beiden 0 bedraagt of totdat de avonturier beslist om te vluchten (zie De vlucht). Monsters vluchten nooit en blijven gewoon doorvechten.
-
1. **Een verslagen monster wordt van het spelbord verwijderd.** Wanneer een avonturier op de vlucht slaat, voordat het monster overwonnen werd, dan wordt het monsterkaartje terug omgedraaid. Het monster blijft dus op zijn plaats liggen. Als er terug een avonturier deze

ruimte binnenkomt, dan ontmoet hij hetzelfde monster dat terug over zijn volle behendigheid en levenskracht beschikt.

2. **Wanneer een avonturier een monster verslaat, dan mag hij 1 punt bij zijn gelukswaarde optellen.** Deze regel geldt ook als hij erin slaagt om een andere avonturier op de vlucht te laten slaan. De gelukswaarde mag evenwel de beginwaarde niet overschrijden.
3. **Nadat de avonturier het monster heeft verslaan, mag hij de schatkaart in deze kamer wegnemen.**
4. Supplementaire spelregel : Deze spelregel kan, in samenspraak met alle spelers, bij het spelbegin worden opgenomen. Wanneer een monster of een avonturier in een gevechtsronde een dubbele zes gooit, dan wordt de tegenstander ernstig verwond. Hij moet in dat geval zijn levenskracht verminderen met vier punten.

De vlucht

1. Als een avonturier merkt dat hij het gevecht gaat verliezen, dan kan hij op de vlucht slaan. Dit geldt zowel voor een gevecht tegen monsters als tegen andere avonturiers. De vlucht kan pas plaatsvinden na één gevechtsronde. De avonturier moet zijn vlucht aankondigen voordat de andere speler gegooid heeft voor de volgende gevechtsronde.
2. De vlucht is altijd succesvol, maar vergt altijd één gelukspunt en kan nadelig uitvallen. Onderaan rechts op het spelbord bevindt zich een tabel. De vluchteling gooit met de dobbelsteen en leest het resultaat van zijn vlucht op de tabel af.

1. De vluchttabel op het spelbord:

Deze tabel is enkel geldig wanneer een avonturier vlucht voor een bewoner van een kamer. Het geluksaantal van de avonturier wordt met één verminderd. Een dobbelsteenworp zal de volgende sanctie bepalen:

- 6: geen bijkomende gevolgen voor de vluchteling
- 5-4: de levenskracht van de vluchteling wordt met één verminderd
- 3-2: de vluchteling verliest zijn lantaarn en één punt aan levenskracht
- 1: de vluchteling verliest zijn lantaarn, twee punten aan levenskracht en een schatkaart. De schatkaart wordt door een andere speler blind getrokken. Deze kaart wordt dan verdekt neergelegd in de ruimte die de avonturier ontvluchtte.

3. Wanneer een avonturier uit een ruimte vlucht, dan wordt zijn spelfiguur terug op het vakje gezet waarop hij stond voordat hij de ruimte had betreden. In zijn volgende beurt mag de avonturier de ruimte, die hij ontvluchtte, niet opnieuw betreden.
4. Als een avonturier op de vlucht slaat voor een andere avonturier, dan mag hij zijn figuur 4 velden verder verplaatsen in de richting van zijn keuze. Hij kan ook in een lege ruimte vluchten. Deze kamer telt dan als één veld. Wanneer er in deze ruimte nog een ontmoetingskaart ligt, dan moet hij er blijven staan en er de ontmoetingskaart openleggen. In zijn volgende beurt moet hij de ontmoeting uitvoeren.
5. Wanneer de avonturier voor een tegenspeler vlucht, dan vermindert hij zijn gelukswaarde met één. Hij is bovendien verplicht om al zijn kaarten verdekt op tafel te plaatsen. Hij moet ze hierbij vooraf opsplitsen in twee stapels, nl. een stapel met sleutelbossen en een stapel met de overige schatkaarten. De winnaar mag alle sleutelboskaarten aan zijn handkaarten toevoegen ofwel mag hij één andere schatkaart van de verliezer opeisen. M.a.w. wanneer de winnaar een specifieke schatkaart van de andere avonturier wil, dan kan hij deze opvragen. De betrokken schat moet dan overhandigd worden. Wanneer hij de schatkaarten van de verliezer niet kent,

dan mag hij blindelings één schatkaart trekken. Als extraatje kan de winnaar de lantaarn opeisen. De slotkaarten behoudt de vluchteling altijd.

6. Na de vlucht wordt er één keer met de dobbelsteen gegooid. Bij een worp met 6 gebeurt er niets, bij een 1 tot 5 moet de avonturier zijn levenskracht verminderen met twee punten. De vluchttabel op het spelbord wordt bij het vluchten voor een ander avonturier niet geraadpleegd.

De sleutels

1. Tijdens het spel moet de avonturier proberen om de juiste slotcombinatie te achterhalen. Dit kan hij te weten komen door de slotkaarten van de medespelers te onthouden. Op deze wijze weet de avonturier uiteindelijk welke slotkaarten er niet onder de schatkist van de Heksenmeester liggen. M.a.w. wanneer de avonturier alle valse slotkaarten (= de slotkaarten die in het bezit zijn van al de spelers) kent, dan weet hij welke drie sloten met bijbehorende sleutels de juiste zijn en kan hij het spel winnen.
2. Op verschillende schatkaarten zijn er sleutelbossen weergegeven. De meeste sleutelbossen bevatten drie genummerde sleutels, maar er zijn ook schatkaarten met lopers. Deze lopers kunnen dan een genummerde sleutel vervangen. De spelers hebben dus 2 opdrachten :
 - Ze moeten zoveel mogelijk sleutels verzamelen (= bepaalde schatkaarten waarop sleutelbossen staan).
 - Ze moeten de sleutelcombinatie van de 3 passende sleutels achterhalen, om de sloten van de schatkist te kunnen openen.
1. De juiste sleutelcombinatie moet zich niet op één sleutelbos bevinden. vermoedelijk zal de avonturier ze aan verschillende sleutelbossen met zich meedragen. Wanneer een avonturier de juiste slotcombinatie kent, maar niet over alle sleutels beschikt, dan kan hij elke ontbrekende sleutel vervangen door één loper.

De slotvragen

1. Wanneer een speler voor zijn bewegingsworp een één gooit, dan kan hij een slotvraag stellen. Hij kan overwegen om dit niet te doen waardoor hij zijn figuur één veld verder mag bewegen.
2. De speler zal zijn slotvraag als volgt formuleren : "Ik denk dat het slot nr. 5 behoort tot de slotcombinatie van de schatkist van de Heksenmeester."
3. De andere spelers controleren hun slotkaarten. Dit geldt ook voor de speler(s) die op dat moment geen avonturier op het spelbord hebben.
 - Als een speler de slotkaart met het afgeroepen nummer bezit, dan moet hij hem verdekt overhandigen aan de speler die de vraag stelde.
 - De spelers die de kaart met het afgeroepen nummer niet bezitten, zullen verdekt de blanco slotkaart aanbieden.
 - De speler die de slotvraag heeft gesteld, overloopt nu alle aangeboden kaarten. Wanneer de kaart met het gevraagde nummer werd aangeboden, dan weet de speler dat deze sleutel niet voor de schatkist gebruikt kan worden. Daarna geeft de speler de slotkaarten verdekt terug aan de eigenaars. De volledige actie dient in het geheim en zonder commentaar te gebeuren!

1. Gedurende het spel kunnen de avonturiers de andere omkopen, bedriegen, op elke mogelijke

manier met de andere informatie verhandelen om op deze wijze informatie te bekomen over de slotkaarten van de medespeler. De spelregels (opgenomen in het volgende punt 5) moeten gerespecteerd worden. Een speler die alle slotkaarten van de medespelers heeft onthouden, weet nu welke sleutels hij moet verzamelen om de slotcombinatie te kunnen openen.

2. Wanneer twee avonturiers informatie over de slotkaarten willen uitwisselen, moeten ze op hetzelfde gangveld of in de zelfde ruimte staan. Verschillende spelers zullen evenwel snel ondervinden dat zo'n ontmoeting nadelig kan uitvallen. Ook wanneer de spelfiguren niet op hetzelfde veld staan, dan kunnen de spelers een ontmoeting op een bepaald veld afspreken. De informatie uitwisseling moet evenwel gebeuren op een veld waarop de beide spelfiguren staan. Deze regel geldt niet voor de sleutelvragen. Als een slotvraag gesteld wordt, moeten alle spelers antwoorden ongeacht waar hun spelfiguur zich bevindt.

De Schatkist van de Heksenmeester

1. Wanneer een speler de schatkamer bereikt, dan kan hij proberen om de slotcombinatie te kraken. Hij doet dit door het stellen van drie sleutelvragen (Opgelet : Bij een normale sleutelvraag mag er slechts één nummer gevraagd worden.). Bovendien moet, elke sleutel die hij opvraagt, in zijn bezit zijn onder de vorm van één of meerdere sleutelbossen. De speler, die deze drievoudige sleutelvraag stelt, legt zijn overeenkomstige sleutelbossen verdekt neer en verklaart dat hij de opgevraagde sleutels bezit. Voor de sleutel die hij niet bezit, mag hij een looper inzetten. De andere spelers geven aan deze avonturier terug een verdekte slotkaart voor. Wanneer de combinatie effectief gekraakt werd, zullen al de spelers hun blanco slotkaart doorgeven. Wanneer de speler zich evenwel vergist heeft, dan zal er een slotkaart van één van de opgevraagde sleutels overhandigd worden.
2. Als een medespeler een slotkaart met één van de door de vraagsteller genoemde nummers bezit, dan is de poging tot het kraken van de slotcombinatie mislukt. De vraagsteller deelt zijn medespelers mee hoeveel van zijn opgesomde nummers vals zijn. De spelfiguur van deze speler wordt automatisch getransporteerd naar de zuidelijke oever van de rivier. Daarmee eindigt de spelronde van deze avonturier.
3. Uitbreiding : Wanneer een speler denkt dat hij de combinatie van de drie schatkistsloten heeft ontcijferd en bovendien in het bezit is van de passende sleutels, dan zegt hij bv. "Ik denk dat de juiste sleutels de nummers 1, 8 en 9 dragen. Dan zegt een medespeler dat hij één van de opgevraagde sloten bezit. In dat geval wordt de spelfiguur van deze speler automatisch getransporteerd naar de zuidelijke oever van de rivier. In zijn volgende beurt start de speler vanaf dat vakje.
4. Als alle spelers op de drievoudige sleutelvraag enkel hun blanco slotkaart kunnen doorgeven, dan heeft de vraagsteller de juiste combinatie opgenoemd. Hij wint het spel wanneer hij inderdaad over de juiste sleutel beschikt. Ter bevestiging worden de drie slotkaarten (die onder de schatkist liggen) omgedraaid en moet hij de juiste sleutelkaarten openleggen.

De geheime gangen

1. Op het spelbord bevinden er zich twee stelsels met geheime gangen, nl. één aan elke zijde van de rivier. De toegangsdeuren van deze gangen zijn genummerd en worden dmv een valluik aangegeven. Een geheime gang kan enkel via het veld, waar de ring van de valdeur tegenover ligt, betreden worden. Een spelfiguur die de geheime gang verlaat, belandt dan ook op het veld tegenover het valluik.
Wanneer een avonturier een ingang van de geheime gang bereikt, dan wordt zijn zet beëindigd. In zijn volgende beurt begeeft hij zich dan naar een andere valdeur (van zijn keuze) van dit geheim gangensysteem. Hij gooit vervolgens met de dobbelsteen en verplaatst zijn spelfiguur zoals gewoonlijk.

2. Om de weg door de donkere geheime gangen te vinden, moet men over een lantaarn beschikken. Wie zonder een lantaarn afdaalt, gooit bij het begin van zijn volgende beurt met de dobbelsteen. Het resultaat bepaalt dan door welke deur de avonturier het gangenstelsel moet verlaten. Het is dus best mogelijk dat hij het gangenstelsel moet verlaten op dezelfde plaats als waar hij het binnentrad.
3. Wanneer een speler zijn lantaarn verliest (zie De vlucht), dan wordt dit op zijn pas vermeld. Hij kan alleen een nieuwe lantaarn bekomen door die van een andere speler (zie De vlucht en Het verlies van levenskracht) af te pakken.
4. In de geheime gangen, zelfs op de ingangsvelden, zijn er geen gevechten mogelijk. Het verhandelen van goederen (schatkaarten) en het uitwisselen van informatie zijn wel toegelaten op deze velden.

De rivier

1. Een avonturier heeft drie mogelijkheden om de rivier over te steken. Hij kan, tegen betaling van drie goudstukken, het veerpont gebruiken. Hij kan proberen om de rivier d.m.v. een vlot over te steken (geluksproef). Hij kan gebruik maken van de brug om de rivier over te steken (dobbelsteenworp).
Valt de avonturier in de rivier, dan moet hij de krokodil bestrijden. Indien de krokodil gedood wordt, dan komt er een nieuw exemplaar opdagen voor de volgende avonturier. De tabel aan de linkerkant van het spelbord dient hierbij te worden geraadpleegd.
2. Wanneer een avonturier in de rivier valt en het gevecht tegen de krokodil verliest, dan moet hij terug naar het startveld.
3. Telkens men de rivier wenst over te steken, gelden de regels i.v.m. de riviersoverschrijding. Vanaf welke oever men de rivier wenst over te steken, speelt hierbij geen rol.

Opmerking : De oversteek van de rivier kan alleen gebeuren vanaf één van de 3 velden die tegenover elkaar liggen aan de oever van de rivier. Wanneer men de rivier wenst over te steken, dan moet men op één van deze velden eindigen. In dezelfde beurt kan men proberen om de rivier te overschrijden. Wanneer men daarin slaagt, dan mag men zijn figuur op één van de drie velden op de overzijde plaatsen. In de volgende beurt beweegt men zijn figuur op de gewone wijze.

De tabel van de riviersoverschrijding

1. Met het veerpont kan men tegen betaling van 3 goudstukken de rivier zonder risico's oversteken.
2. Bij het overschrijden van de rivier met een vlot stelt men zijn geluk op de proef. Op deze wijze is men verplicht om een geluksproef af te leggen. Deze manier van riviersoverschrijding lukt niet altijd, t.t.z. wanneer de geluksproef mislukt, dan moet men op de oever blijven staan.
3. D.m.v. een dobbelsteenworp kan men proberen om de gammele brug over te rivier te gebruiken. Wanneer het resultaat van de worp 1 of 2 bedraagt, dan valt men in het water. Op dat ogenblik kan men niets anders dan het gevecht tegen de krokodil aan te gaan. Dit beest beschikt over een behendigheidswaarde van 7 en over 6 levenskrachtpunten. Het is duidelijk dat deze wijze van oversteken niet altijd slaagt, zelfs nadelig kan uitvallen wanneer men het gevecht tegen de krokodil verliest. Wanneer men kiest om te vluchten voor dit beest, dan belandt men terug op de oever waar men de riviersoverschrijding aanvatte. Wint men de strijd tegen de krokodil, dan zwemt men gewoon naar de overzijde.

De kaarten van de stenen doolhof (of irrgarten)

1. In het drakenhol begint de stenen doolhof. Het labyrint kan een kronkelende omweg of de kortste weg opleveren. De weg zal evenwel bepaald worden door de doolhofkaarten en zal in elk spel anders zijn.
2. Wanneer een avonturier een doolhofkaart wil omdraaien, dan moet hij zijn zet eindigen op het veld voor een doolhofkaart (in dit geval vervallen de overblijvende zetten). In zijn volgende beurt mag hij de doolhofkaart omdraaien om te zien of hij via deze weg verder kan of gewoon geblokkeerd wordt. De doolhofkaart moet zo geplaatst worden dat van de drie gangvelden er één aansluiting behouden blijft, raadpleeg hiervoor het getekende voorbeeld van de originele spelregels. Is de doorgang vrij, dan mag de spelfiguur normaal verplaatst worden. Is de weg evenwel geblokkeerd, dan moet de speler één beurt overslaan. In zijn volgende beurt kan hij zijn spelfiguur in een andere richting bewegen.
3. Nadat een avonturier een doolhofkaart heeft omgedraaid en aangewend, moet hij deze kaart terug omdraaien. De ander spelers moeten zelf maar onthouden welke doolhofkaarten zorgen voor de doorgang doorheen dit labyrint.

Het verlies van levenskracht

1. Als de levenskracht van een avonturier 0 of minder bedraagt, dan speelt hij niet meer mee. Al zijn schatkaarten belanden op het veld (van het spelbord) waar het noodlot hem trof. De gestopte speler kan met een nieuwe spelfiguur deze schat terugnemen, wanneer hij op dat veld terecht komt (zie verder). De slotkaarten blijven evenwel in zijn bezit.
2. Wanneer een speler in een gevecht met een medespeler zijn leven verliest, dan kan de winnaar alle schatkaarten, goudstukken, proviand en de lantaarn van de verliezer opeisen. Schatkaarten die de winnaar niet wil behouden, komen op het veld terug en kunnen door elke andere avonturier worden opgenomen. Opgelet : een avonturier kan maar maximum 6 schatkaarten met zich meenemen.
3. Wanneer een avonturier uit het spel verdwijnt, dan moet deze speler een nieuwe avonturier in het spel brengen. De nieuwe spelfiguur begint het spel op het ingangsveld. Alleen de slotkaarten, die de vorige avonturier bezat, worden doorgegeven aan de nieuwe spelfiguur.

Schatkaarten

De gewone schatten

1. **Schlüssel**
Het spel bevat 9 sleutelbossen. Aan elke bos hangen er 3 sleutels. Zonder de juiste sleutelcombinatie kan men de schatkist van de Heksenmeester niet openen. Teneinde het samenstellen van de correcte sleutelcombinatie te vereenvoudigen, bevat het spel drie kaarten met lopers (Dietrichen).
2. **Goldstücke**
Op deze kaarten staan er goudstukken in een verschillend aantal afgebeeld. Het aantal wordt op het avonturierspas vermeld waarna de kaart uit het spel wordt verwijderd.
3. **Proviand**
Orkbier met een waarde van 2 proviandporties. De waarde wordt op het avonturierspas ingevuld waarna de kaart uit het spel wordt verwijderd.

De speciale schatten

1. Käse

De avonturier die de kaas vindt, kan hem aan een tegenspeler geven. In ruil voor de kaas mag hij één schatkaart van deze tegenspeler trekken. De aangeduide speler mag deze ruil niet weigeren. Deze kaart mag vervolgens doorgegeven worden aan een andere speler die de kaas nog niet in zijn bezit heeft gehad.

2. Elfenstiefel

Als een avonturier de elfenlaars wil gebruiken, dan legt hij hem open op tafel. Hij mag dan voor de bewegingsworp met twee dobbelstenen gooien. Om de elfenlaars uit te schakelen, draait hij hem gewoon weer om.

3. Magisches bretschrift

Zolang de avonturier dit slagzwaard draagt, mag hij twee punten toevoegen bij zijn behendigheid. Verliest hij dit magische wapen, dan valt zijn behendigheid terug op zijn oorspronkelijke waarde. Met dit magische zwaard kan men de gevreesde grafknecht bevechten.

4. Zyklopenaube

Een machtige magische edelsteen waarmee men Zagor, de Heksenmeester, zonder gevecht kan overwinnen.

5. Schlafbringer

De slaapbrenger is een magische boog, die de levende doden (of ondoden) in een eeuwige slaap onderdoopt. Met deze boog kan men elke levende dode zonder gevecht uitschakelen. Dit magische wapen kan wel tegen de grafknecht worden ingezet, maar dan moet men hem bestrijden op de gewone wijze.

6. Hypnoseaube

Wie het hypnotiserend oog bezit, kan een andere avonturier dwingen om al zijn schatkaarten of slotkaarten te tonen. De beide avonturiers moeten tijdens de hypnose wel op hetzelfde veld staan. Men mag dan ook het gevecht met deze speler (in deze beurt) niet aangaan. De hypnose wordt verbroken van zodra één van de spelers het veld verlaat.

7. Zauberschrift

Zolang een avonturier dit wapen bezit, mag hij zijn behendigheid met één punt verhogen. Het zwaard behoort tot de magische wapens waarmee men de gevreesde grafknecht kan bevechten.

8. Plan

Als een avonturier de stenen doolhof (irrgarten) binnenkomt en in het bezit is van deze kaart, dan mag hij alle bedekte doolhofkaartjes bekijken om op deze wijze de kortste weg doorheen dit labirint te vinden.

9. Taschendieb

Wanneer men aan de tasjesdief een goudstuk overhandigt, dan geeft men hem de opdracht om van een tegenspeler een schatkaart weg te nemen (De kaart wordt blind getrokken.). Het slachtoffer mag zich op om het even welke plaats op het spelbord bevinden. De tasjesdief blijft het hele spel in zijn kamer zitten, maar mag voor elke speler slechts één opdracht uitvoeren.

10. Glückstrank

Deze drank brengt de gelukswaarde van de avonturier terug op zijn oorspronkelijke waarde. Wanneer een avonturier de geluksdrank wil drinken, dan moet hij zijn kaart tonen en schrijft hij zijn nieuwe gelukswaarde op zijn pas. Daarna wordt de kaart uit het spel genomen.

11. Unsichtbarheitselixier

De avonturier kan het elixir opdrinken wanneer hij voor de deur van een ruimte staat. Hij kan dan ongemerkt deze kamer betreden en door een willekeurige deur weer verlaten. Hij draait de ontmoetingskaart niet om, maar mag wel de schatkaart tot zich nemen. Het elixir kan slechts één maal worden aangewend en wordt na gebruik uit het spel verwijderd.

12. **Lebenstrunk**

Deze drank brengt de levenskracht van de avonturier terug op zijn oorspronkelijke waarde. Na gebruik wordt deze kaart uit het spel verwijderd.

13. **Schlummerflote**

Met deze fluit kan men vele levende wezens in slaap wiegen. Ze kan evenwel niet aangewend worden tegen avonturiers en levende doden of ondoden. De avonturier bespeelt de fluit wanneer hij een ruimte betreedt en er de ontmoetingskaart heeft omgedraaid. Als het fluitconcert een monster wil doen inslapen, dan moet de avonturier een geluksproef afleggen. Bij een succesvolle proef, mag hij de kamer doorzoeken en de schatkaart tot zich nemen. Het monster slaapt tot de avonturier de ruimte verlaten heeft. Deze kaart kan verschillende keren aangewend worden.

Gebeurtenis- of ontmoetingskaarten

Algemeenheden i.v.m. monsters

1. **Gewone monsters**

Op elke monsterkaart van de verschillende monsters vindt men steeds de behendigheid en de levenskracht terug. De met een * gemerkte kaarten geven de speciale monsters aan (Zie verder).

2. **Untoter**

Met uitzondering van de grafknecht, kunnen alle levende doden (of ondoden) zonder gevecht uitgeschakeld worden d.m.v. de schatkaart "Schlafbringer".

De speciale monsters

1. **Ghoul**

Indien deze levende dode (of ondode) erin slaagt om vier maal de levenskracht van een avonturier te verminderen (m.a.w. wanneer de zombie vier gevechtsronden wint) dan sterft zijn slachtoffer. Deze speler moet het spel opnieuw beginnen.

2. **Hollenhund**

Zolang de levenskracht van de hond niet op nul staat (of lager), moet men na elke gevechtsronde met de dobbelsteen gooien. Bij een worp van 1 of 2 wordt de betrokken avonturier door dit vuurspuwende beest getroffen en wordt zijn levenskracht met één verminderd.

3. **Vampir**

Wanneer de vampier (een levende dode of ondode) in een gevecht een dubbele worp behaalt, dan moet de avonturier een geluksproef afleggen. Indien de speler slaagt in deze proef, dan verloopt het spel verder op de gewone wijze. Mislukt de proef, dan wordt de avonturier direct door de vampier gebeten waardoor hij sterft. Deze speler moet het spel opnieuw beginnen.

4. **Gruftknecht**

De grafknecht is een gevaarlijke ondode, die enkel met een toverwapen kan bestreden worden. Om hem schade toe te brengen moet men over één van de volgende schatkaarten beschikken : Zauberschwert, Magische Breitschwert of Schlafbringer. Wanneer men over zo'n kaart beschikt, dan verloopt het gevecht volgens de gewone gevechtsregels. Bezit men niet de noodzakelijke

magische wapens, dan kan men enkel wegvuchten. Opmerking : Met de magische boog "schlafbringer" kan men de grafknecht bestrijden in een normaal gevecht. Dit is niet het geval wanneer men dit wapen inzet tegen andere levende doden (o.a. skeletten) die men overwint zonder een normaal gevecht aan te gaan.

De bijzondere ontmoetings- of gebeurteniskaarten toegewezen aan een specifieke kamer van het spelbord : Dit zijn de vaste bewoners of eigenschappen van deze kamers

1. Drache (geplaatst in de laatste ruimte voor de stenen doolhof)

De draak kan niet gedood worden. Wanneer zijn levenskracht nul of minder bedraagt, dan trekt hij zich terug (diep in de spelonken van deze ruimte). De avonturier die dit monster overwint, mag de schatkaart wegnemen. De volgende avonturier die deze ruimte betreedt ontmoet er terug de draak die evenwel volledig genezen is en terug over volledige lichaamskracht beschikt.

2. Lebensbrunnen (bevinden zich in de stenen doolhof)

Een avonturier die van de levensbron drinkt en bovendien drie goudstukken betaalt, mag zijn levenskracht terug op zijn aanvangswaarde plaatsen. De schatkaart in deze ruimte mag door de eerste avonturier die van deze bronnen drinkt, worden meegenomen.

3. Spielhalle (in het midden van het spelbord)

Een avonturier die de speelhal binnenkomt, kan alle medespelers tot een partijtje "Russische roulette" uitnodigen. Spelers die de uitdaging aannemen, mogen hun figuur in de speelhal plaatsen. In de speelhal mag er niet gevochten worden. De dobbelaars plaatsen zich in een cirkel. Nu wordt een denkbeeldige bom doorgegeven. Soms ontploft de bom en verwondt de speler die hem vasthield. Of de bom al dan niet ontploft, zal bepaald worden door de dobbelsteen.

De deelnemers gooien eerst met de dobbelsteen om de startspeler en om hun positie in de cirkel te bepalen. De spelers gooien steeds met twee dobbelstenen. De startspeler mag niet meer dan 11 gooien, de volgende deelnemer niet meer dan 10 enz. Is de worp van een speler te hoog, dan ontploft de bom en moet deze speler de cirkel met dobbelaars verlaten. Bovendien verliest hij één punt van zijn behendigheid en moet hij zijn levenskracht met drie verminderen. Dan begint dit gevaarlijke spelletje opnieuw totdat er uiteindelijk nog één speler overblijft. De winnende deelnemer ontvangt als beloning 10 goudstukken en mag een schatkaart wegnemen uit een willekeurige ruimte op het spelbord. Wanneer er geen enkele tegenspeler wenst deel te nemen, dan speelt de avonturier tegen een fictieve speler. De schatkaart van de speelhal wordt toegewezen aan de speler die als eerste de speelhal betreedt en hierdoor tot een partijtje "Russische roulette" oproept. Ongeacht of hij wint of verliest, zal de kaart van de speelhal steeds aan hem worden toegewezen.

4. Vorratskamer (op de eerste speelhelft van het spelbord)

In de voorraadkamer vindt men proviand. Tegen betaling kan een avonturier voedsel aankopen. Elke proviandportie kost twee goudstukken. De eerste avonturier die de voorraadkamer binnenkomt en er proviand koopt, ontvangt de schatkaart.

5. Shylock der Geldverleiher (op de eerste speelhelft van het spelbord)

Shylock leent 10 goudstukken uit aan elke avonturier die erom verzoekt. Het geleende bedrag plus 3 extra goudstukken aan rente moeten terugbetaald worden voordat de speler het eerste veld van de stenen doolhof betreedt. Als onderpand vraagt Shylock één behendigheidspunt en 5 levenspunten. Zijn schatkaart is voor de speler die als eerste goudstukken van hem leent. Om hem terug te betalen, moet men hem niet opnieuw bezoeken.

6. Zagor (bevindt zich in de ruimte voor de schatkamer)

Dit is de Heksenmeester in eigen persoon. Men kan een gevecht tegen deze magische figuur ontwijken wanneer men beschikt over de schatkaart "zyklopenauge".

Kaarten met speciale ontmoetingen of gebeurtenissen

1. Käfigfalle

Wie als eerste deze ruimte binnenkomt, krijgt de kooi over hem en zit gevangen. Hij moet één ronde overslaan. De schatkaart is evenwel voor hem. In de volgende beurten kan hij proberen om vrij te komen. Daarvoor moet hij slagen in de geluksproef of door met één dobbelsteen een 5 of een 6 te gooien. Voldoet hij aan één van beide opgaven, dan mag hij nog in dezelfde beurt een bewegingsworp uitvoeren.

2. Narr

Wanneer de nar nog in het bezit is van een schatkaart, dan schenkt hij deze kaart aan de avonturier die hem bezoekt. Indien hij niet meer over een kaart beschikt, dan geeft hij zoveel goudstukken als het resultaat van een dobbelsteenworp. Elke avonturier mag de nar slechts één keer bezoeken.

3. Schwarzmagier

Tegen de betaling van twee goudstukken vervloekt de zwarte magiër elke aangeduide avonturier. Geen enkele avonturier mag evenwel tweemaal vervloekt worden. De levenskracht van de vervloekte avonturier moet bovendien meer dan 6 bedragen. De vloek heeft voor de verwenste avonturier een verlies van één behendigheidspunt en van 4 levenskrachtpunten als gevolg. Wie als eerste de diensten van de zwarte magiër inhuurt, ontvangt zijn schatkaart. De zwarte magiër blijft gedurende het spel in deze ruimte zitten.

4. Hungeriger Bettler

De hongerige bedelaar ruilt zijn schatkaart tegen een goudstuk of een proviandportie. Daarna wordt hij uit het spel verwijderd.

5. Goldschatz

Als een avonturier de goudschat wil bezitten, dan moet hij een geluksproef afleggen. Mislukt hij, dan moet hij de ruimte verlaten zonder de schatkaart mee te nemen. Elke speler mag slechts één keer proberen om de goudschat te bemachtigen. De eerste avonturier die in de geluksproef slaagt, mag de schatkaart houden. Bovendien mag hij nog één keer gooien met een dobbelsteen. Het resultaat van deze worp mag hij omzetten in goudstukken.

6. Fallgrube

Wie als eerste de ruimte met de valkuil betreedt, moet een geluksproef afleggen. Slaagt de avonturier in deze proef, dan overkomt hem niets. Mislukt hij in de proef, dan vermindert zijn levenskracht met 4 punten. In beide gevallen mag hij de schatkaart wegnemen en mag hij in zijn volgende beurt de kamer verlaten.

7. Weiser

De wijze laat niet toe dat men zijn schatkaart steelt. Hij is evenwel bereid om zijn kaart te ruilen tegen een andere schatkaart waarover de bezoeker beschikt. Bovendien mag de avonturier van de wijze een sleutelvraag stellen. De wijze blijft het ganse spel in zijn ruimte zitten. Elke avonturier mag de wijze slechts één keer bezoeken.

8. Stachefalle

Wie als eerste de kamer met de doornenval bezoekt, verliest één behendigheidspunt en drie levenspunten. De schatkaart behoort hem toe en in zijn volgende beurt mag hij deze ruimte terug verlaten.

9. Dieb

Elke avonturier die de dief bezoekt, moet zijn schatkaart voor een goudstuk afkopen. Wanneer de dief meer dan één schatkaart bezit, dan mag de avonturier er verdekt één uittrekken. Als de bezoeker de ruimte verlaat, dan steelt de dief een schatkaart van hem. M.a.w. een tegenspeler trekt blind een kaart en plaatst deze in de ruimte van de dief. De dief blijft gedurende het ganse spel in zijn ruimte zitten.

10. **Händler**

De handelaar is bereid om van elke avonturier, die hem bezoekt, een schatkaart van hem af te kopen tegen de prijs van drie goudstukken. Hij is eveneens bereid om één van zijn schatkaarten te verkopen. Daarvoor moet de avonturier één keer gooien met de dobbelsteen en hem zoveel goudstukken geven als het resultaat van de worp. Vervolgens trekt hij blind een kaart van de handelaar.

Een speler die de ruimte van de handelaar binnenkomt, is niet verplicht om te kopen en te verkopen. Een schatkaart kopen kan enkel wanneer hij er zelf één verkocht heeft. Gooit hij bij het kopen meer ogen dan hij goudstukken bezit, dan verliest hij al zijn goudstukken zonder de schatkaart te ontvangen. De handelaar blijft het ganse spel in zijn ruimte zitten.

11. **Schelm**

De deugniet is bedrieglijk gezelschap. Hij vraagt aan elke bezoeker twee goudstukken. Kan of wil een bezoeker niet betalen, dan plaatst de deugniet hem terug op het startveld of juist over de brug (afhankelijk van de ruimte waar de deugniet zich bevindt). Als de deugniet een schatkaart bezit, dan geeft hij die aan de eerste avonturier die hem twee goudstukken betaalt. De deugniet blijft het ganse spel in zijn ruimte zitten.



Date Last Modified: 23-03-1999

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief