

Kaarteffecten

Als het effect van een kaart in strijd is met de algemene spelregels, krijgt het effect van de kaart voorrang.



Je moet alle effecten toepassen.

Voorbeeld: tenzij je geen kaarten meer in de hand hebt, moet je het effect van de Medusa activeren in de effectenfase en dus moet je een kaart uit je hand verwijderen.

Als je het uitlokkende effect niet kunt toepassen, wordt het uitgelokte effect niet geactiveerd.

Voorbeeld: als je geen kaart kunt verwijderen, ontvang je niet 1.



Je kunt deze kaart niet oproepen als je het directe effect niet volledig kunt toepassen.

Voorbeeld: je moet een speler (mag ook jezelf zijn) kiezen die ten minste 1 opgeroepen Waterkaart voor zich heeft liggen. Die speler mag kiezen welke Waterkaart hij verwijdert.

Als geen enkele speler een opgeroepen Waterkaart voor zich heeft liggen, kun je de Vuurhond niet oproepen.



Als je een kaart oproept met een permanent effect dat van toepassing is op het oproepen, dan geldt het effect niet voor die kaart zelf.

Voorbeeld: je ontvangt geen 2 als je Kappa oproept met 1.



Als je een direct effect toepast, geldt de kaart zelf als een kaart in je speelgebied en niet meer in je hand.

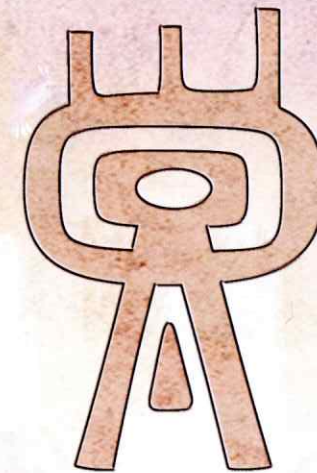
Voorbeeld: je ontvangt 4 voor de Drakenkaarten als je het directe effect van Onsterfelijkheid toepast, omdat Onsterfelijkheid nu in je speelgebied ligt.



Met het effect 'Neem terug in je hand' mag de speler een opgeroepen kaart terug in zijn hand nemen. Als niet is vermeld welke kaart de speler op hand moet nemen, neemt hij de kaart zelf terug in zijn hand.

Voorbeeld: als een speler de kaart 'Duiveltje' oproept, neemt hij ze terug in zijn hand in de effectenfase.

THE VALE OF ETERNITY





Welkom in de Vallei van de onsterfelijkheid, een fantasiewereld vol monsters, geesten en goden! Jullie zijn temmers en zullen legendarische wezens vangen en temmen. Het ultieme doel is de machtige draken te beheersen. De 70 wezens uit mythologische verhalen van over de hele wereld maken het spel telkens weer uniek en onvoorspelbaar. Elke ronde verwerven de spelers kaarten, voeren ze acties uit en passen ze de effecten toe van door hen opgeroepen wezens. De beste temmer wint het spel.

Spelmateriaal

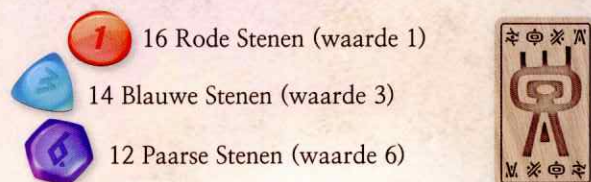
• 1 Speelbord & Onsterfelijkheidsfiguur



• 1 Scorebord



• 42 Magische Stenen • 1 Startspelermarker



• 8 Spelermarkers • 4 Scoremarkers



• 1 Rondemarker



• 70 Kaarten



Achterkant

Voorkant

• 4 Spelertegels



Vorbereiding

- 1 Iedere speler kiest een spelerkleur en neemt de 2 spelermarkers en de spelertegel in die kleur.
- 2 De speler die laatst een reptiel zag, is de startspeler. Hij neemt de startspelermarker.
- 3 Leg het speelbord en het scorebord in het midden van de tafel.
- 4 Schud alle kaarten en leg ze als gedekte trekstapel op de tafel. Laat naast de trekstapel plaats vrij voor de aflegstapel.
- 5 Leg de rondemarker op het eerste veld van het rondespoor.
- 6 Te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee krijgt iedere speler evenveel punten als zijn beurtvolgorde. De startspeler krijgt dus 1 punt enzovoort. De spelers leggen hun scoremarker op het betreffende veld van het scorespoor.
- 7 Leg de magische stenen als voorraad klaar naast het scorebord.

Je mag kiezen of je de onsterfelijkheidsfiguur op het speelbord zet. Ze heeft een louter esthetische functie, maar maakt foto's van je partijtjes mooier.



De kaarten



Elke kaart stelt een wezen voor.

1 Naam van de kaart

2 Kost voor het oproepen

3 Kaartsoort

Er zijn 5 soorten:



4 Effect van de kaart

Verschillende effecten bieden de spelers voordelen.

5 Soort effect

Er zijn 3 soorten effecten:



Directe effecten:

Deze effecten vinden plaats als een speler de kaart oproept.



Permanente effecten:

Deze effecten gelden vanaf een speler de kaart heeft opgeroepen.



Te activeren effecten:

Een speler kan dit effect eenmaal per ronde activeren tijdens de effectenfase.

Woordenlijst

Handkaarten

Handkaarten zijn de kaarten die een speler tijdens het spel verwerft (meestal door te temmen).

- De spelers laten hun handkaarten niet aan de andere spelers zien.
- Er is geen handlimiet.

Magische stenen

De spelers verdienen magische stenen meestal door verworven kaarten te verkopen. Ze kunnen de magische stenen gebruiken om een kaart uit hun hand op te roepen.

Er zijn 3 soorten magische stenen.



Rode stenen
zijn 1 waard.



Blauwe stenen
zijn 3 waard.



Paarse stenen
zijn 6 waard.

4

- **BELANGRIJK:** een speler mag nooit meer dan 4 magische stenen in zijn bezit hebben, ongeacht de soort(en).
- Als een speler meer dan 4 magische stenen in zijn bezit heeft, moet hij er afleggen tot hij er 4 heeft. Hij moet dit doen alvorens hij een andere actie mag uitvoeren.
- De spelers kunnen hun magische stenen niet ruilen voor magische stenen van een andere soort uit de algemene voorraad, tenzij een kaarteffect dat mogelijk maakt.
- De spelers moeten gepast betalen. Als ze meer betalen dan de kost, vervalt de rest.
- De spelers mogen te allen tijde zien hoeveel magische stenen de andere spelers bezitten.
- De voorraad magische stenen is onbeperkt. Als een soort magische steen toch op is, mogen de spelers een alternatief gebruiken.

Speelgebied

- Een speelgebied is de plek op de tafel waar een speler een kaart die hij oproept, legt.
- Iedere speler beschikt over een speelgebied met daarin evenveel speelvelden als het nummer van de huidige ronde aangeeft.
Voorbeeld: in de 5^{de} ronde beschikken de spelers over een speelgebied met 5 speelvelden.
- **BELANGRIJK:** de spelers kunnen niet meer kaarten oproepen dan het aantal speelvelden waarover ze beschikken. Zodra ze evenveel kaarten hebben opgeroepen als er speelvelden zijn, is hun speelgebied vol.



Voorbeeld: deze speler heeft in de 5^{de} ronde 5 kaarten in zijn speelgebied en kan dus deze ronde geen kaarten meer oproepen, tenzij hij een speelveld vrijmaakt door een kaart uit zijn speelgebied te verwijderen.

Punten

De spelers verdienen op verschillende manieren punten door kaarteffecten. Als een speler punten ontvangt, zet hij zijn scoremarken evenveel velden vooruit op het scorespoor als het aantal punten dat hij heeft verworven. Het spel is afgelopen zodra een speler 60 of meer punten heeft aan het einde van een ronde.

OPMERKING: kaarteffecten kunnen ook minpunten opleveren. De score van een speler kan echter nooit minder dan 0 bedragen.



5

Spelverloop

Het spel duurt meerdere rondes (meestal 8 tot 10). Elke ronde bestaat uit 3 fases.

Jaagfase → Actiefase → Effectenfase

In de jaagfase verwerven de spelers 2 kaarten.

In de actiefase voeren de spelers verschillende acties uit, waaronder het oproepen van kaarten.

In de effectenfase activeren de spelers de te activeren effecten van de kaarten in hun speelgebied en passen ze toe.

De spelers spelen meerdere rondes, tot voldaan is aan de voorwaarde voor het einde van het spel.

1. Jaagfase

1. De spelers leggen dubbel zoveel kaarten als er spelers zijn open van de trekstapel. Ze leggen ze per soort op de passende plek bij het speelbord.

OPMERKING: als de trekstapel leeg is, schudden de spelers de aflegstapel tot een nieuwe trekstapel.

2. Te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee kiest iedere speler een kaart en hij legt daarop zijn spelermarker. De spelers kunnen geen kaart kiezen waarop al een spelermarker ligt.

3. Te beginnen met de laatste speler en daarna tegen de klok in kiest iedere speler een tweede kaart en hij legt daarop zijn tweede spelermarker. Met andere woorden, de laatste speler in de beurtvolgorde mag 2 kaarten na elkaar kiezen.

Nadat de startspeler zijn spelermarker op de laatst overgebleven kaart heeft gelegd, is de jaagfase voorbij.

6



2. Actiefase

Te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee nemen de spelers hun beurt. Tijdens een beurt mag een speler zoveel acties uitvoeren als hij wenst. De spelers beschikken over 4 mogelijke acties (zie hiernaast).

- De spelers mogen eenzelfde actie meerdere malen uitvoeren.
 - De spelers mogen acties in een volgorde naar keuze uitvoeren.
- Voorbeeld: een speler mag nog een kaart oproepen nadat hij al een kaart oproep en daarna een kaart verkopen.*

Als een speler geen actie meer kan of wil uitvoeren, is zijn beurt voorbij. De volgende speler (met de klok mee) is dan aan de beurt. Als alle spelers aan de beurt zijn geweest, is de actiefase voorbij.

OPMERKING: de spelers kunnen hun beurt niet beëindigen als een van hun spelermarkers nog op een kaart ligt. Ze moeten die van de kaart halen door die kaart te verkopen of te temmen.

Een kaart verkopen

- Om een kaart te verkopen, neemt de speler zijn spelermarker die hij in de jaagfase op de kaart legde van de kaart. Hij legt de kaart af en ontvangt magische stenen afhankelijk van de soort kaart (ongeacht de kost van de kaart).
- Op het speelbord staat welke magische stenen de spelers krijgen als ze een kaart van die soort verkopen.



- **NIET VERGETEN:** een speler mag niet meer dan 4 magische stenen in zijn bezit hebben, ongeacht de soort steen.



7

Max neemt zijn spelermarker van de kaart 'Trol', legt de kaart af en ontvangt 1 1 1 1 omdat de Trol tot de Aardekaarten behoort.



Een kaart temmen

- Om een kaart te temmen neemt de speler zijn spelermarker die hij in de jaagfase op de kaart legde, van de kaart en hij neemt de kaart in zijn hand.
- **NIET VERGETEN:** het aantal handkaarten is onbeperkt.



Max neemt zijn spelermarker van de kaart 'Hydra' en neemt de kaart in zijn hand.



Een kaart oproepen

- De speler kijkt eerst of hij nog een vrij speelveld heeft.
- Als zijn speelgebied vol is (met andere woorden, als hij al zoveel kaarten heeft opgeroepen als het aantal speelvelden waarover hij beschikt), kan hij geen kaart oproepen.
- **BELANGRIJK:** het aantal speelvelden waarover de spelers beschikken, is gelijk aan het nummer van de huidige ronde.
- De speler betaalt de kost voor het oproepen met magische stenen en legt de kaart uit zijn hand open voor zich neer. Houd er rekening mee dat als je meer betaalt dan de kost bedraagt, je geen magische stenen terugbetaald krijgt.
- **OPMERKING:** een speler kan de kost voor het oproepen van een kaart verlagen met kaarteffecten en hij mag daarvoor meerdere kaarteffecten combineren. De kost kan echter nooit minder dan 0 bedragen.
- De speler voert het direct effect van de opgeroepen kaart onmiddellijk uit, als dat er is.

Voorbeeld: als de kost voor het oproepen van een kaart 4 bedraagt, kan de speler die als volgt betalen:

 4 waard




 4 waard

 OF  6 waard (de speler betaalt dan 2 te veel en krijgt geen magische stenen ter waarde van 2 terug)

8



Max wil de Hydra oproepen.

- 1 Het is de 5^{de} ronde, Max beschikt dus over 5 speelvelden en hij kan tot 5 opgeroepen kaarten voor zich leggen. Er liggen nog maar 2 opgeroepen kaarten, hij kan de Hydra dus oproepen.
- 2 De kost voor het oproepen van de Hydra bedraagt 4. Max betaalt .
- 3 Hij legt de Hydra open voor zich. De kaart heeft een direct effect. Max voert het uit en kiest voor  en .

Een kaart verwijderen

- Een speler verwijdert een kaart als hij een opgeroepen kaart uit zijn speelgebied aflegt op de aflegstapel.
- De kost voor het verwijderen van een kaart is gelijk aan het nummer van de huidige ronde.
- **BELANGRIJK:** de spelers kunnen alleen kaarten verwijderen uit hun eigen speelgebied.



In de 5^{de} ronde kost het 5 om een kaart te verwijderen.

Max betaalt  om een kaart te verwijderen. Hij betaalt dus 1 te veel, maar krijgt geen magische stenen terug.

9

3. Effectenfase




Te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee zijn de spelers aan de beurt. In hun beurt activeren de spelers alle beschikbare te activeren effecten van de kaarten in hun speelgebied 1 keer. Als ze beschikken over meerdere te activeren effecten, mogen ze deze uitvoeren in een volgorde naar keuze. Wanneer een speler niet over te activeren effecten beschikt of deze reeds heeft uitgevoerd, is zijn beurt voorbij. Wanneer alle spelers aan de beurt zijn geweest, is de effectenfase voorbij.



Max heeft 5 kaarten in zijn hand.
Er liggen 2 kaarten met een te activeren effect in zijn speelgebied.



Afhankelijk van de volgorde waarin Max de te activeren effecten uitvoert, bereikt hij een ander resultaat.


Hij kan eerst dankzij het effect van Odin  ontvangen omdat hij 5 handkaarten heeft. Daarna kan hij dankzij het effect van de Griffioen 1 kaart trekken.



OF

Hij kan eerst 1 kaart trekken dankzij het effect van de Griffioen...



en dan dankzij het effect van Odin  ontvangen omdat hij 6 handkaarten heeft.

Einde van de ronde

Na de effectenfase is de ronde voorbij. De spelers controleren of is voldaan aan de voorwaarde voor het einde van het spel. Als dat niet het geval is, begint een nieuwe ronde. De spelers verplaatsen de rondemarker naar het volgende veld op het rondespoor. De speler links van de startspeler wordt de nieuwe startspeler en krijgt de startspelermarker.

10



Einde van het spel en overwinning

Als aan het einde van een ronde aan de voorwaarde voor het einde van het spel is voldaan, is het spel gedaan. Het spel kan op twee manieren eindigen:

- als een speler aan het einde van een ronde 60 of meer punten heeft;
- na de 10^{de} ronde.



Als een speler zijn scoremarker voorbij de 60 moet zetten, gaat hij voort vanaf 1 en hij geeft het aan door zijn spelertegel om te draaien.

De speler met de meeste punten wint. Bij een gelijke stand wint van hen de speler met de meeste opgeroepen kaarten. Is het dan nog gelijk, dan delen die spelers de overwinning.

Colofon

Auteur: Eric Hong
Coverillustratie: Stefano Martinuz
Illustraties: Erica Tormen, Gautier Maïa, Jiahui Gao, Stefano Martinuz
Project Manager: Marco Jung
Developer: Tylor Kim, Antoine Prono
Grafisch ontwerp: Chong
Nederlandse vertaling: Anja De Lombaert



©2023. Mandoo Games Co.,Ltd.
Alle rechten voorbehouden.
Uitgegeven door Mandoo Games.
www.mandoo games.com

11



Geronimo Games SRL
Rue Roger Marchal, 2
5380 Pontillas - Belgium
www.geronimogames.com

