

# CHRONICLES of LIGHT

## DARKNESS FALLS

**D**e duisternis is gevallen over het Rijk van het Licht...

De wind huult en de wolken wervelen terwijl een Vortex van chaos en boosaardigheid en schimmige essenties van krachtige Disney-schurken het Rijk van het Licht binnentrekt. Samen richten deze schaduwschurken grote schade aan in dit eens zo vredige land.

De wanhopige dorpelingen roepen om hulp en er gaat een magische kristallen poort open, boordevol licht. Via het portaal roepen de dorpelingen heroïsche essenties uit andere rijken op, die zich voordoen als stralende kristallen helden. Elk brengt unieke krachten en hulpmiddelen met zich mee om de Duisternis terug te dringen.

Werk samen als de helden om Quests te voltooien, schaduwschurken te verslaan en de Vortex te sluiten, voordat de Duisternis het Rijk van het Licht voor altijd opeist!



8+

1-4

45'-60'

♦ 4 SPEELFIGUREN ♦  
(1 per held)

Heroïsche Essenties van:



Belle    Maid Marian    Vaiana    Violet

♦ 4 HELDENGEZONDHEIDSFICHES ♦  
(1 per held)



♦ 8 DOBBELSTENEN ♦  
(2 per held)



♦ 20 ACTIEFICHES ♦  
(5 per held)



♦ 2 SPELFICHES ♦



Leidersbadge    Vortex fiche

♦ 24 SCHADUWFICHES ♦  
(6 per held)



♦ 10 DARKNESSKAARTEN ♦  
(2 per held + 2 universele)



♦ 42 QUEST-FICHES ♦

BELLE



MAID MARIAN



VAIANA



VIOLET



♦ 1 SCHADUW FICHES-ZAKJE ♦



♦ 1 ACTIEBORD EN 1 TEAMGEZONDHEIDSFICHE ♦



♦ 10 RIJK VAN LICHTTEGELS ♦  
(2 per held + 2 universele)



♦ 4 HELDENKAARTEN ♦  
(1 per held)



♦ 16 QUEST-KAARTEN ♦  
(4 per held)



♦ 4 SPELER-BORDEN ♦  
(1 per held)



## VOORBEREIDING

### 1 KIES JE HELD

Elke speler kiest een held, verzamelt alle onderdelen voor zijn held (zie de lijst op de achterkant van het spelersbord) en stelt dan zijn spelersbord op.

**A** Zorg ervoor dat je held volledig gezond is door het heldengezondheidsfiche erop te plaatsen.

**B** Plaats je vier niet-vergrendelde actiefiches met de beeldzijde naar boven op het bord. Plaats je vijfde vergrendelde actiefiche met de slotzijde naar boven op het bord. Deze is alleen beschikbaar nadat je je Quest hebt voltooid.



Plaats de dobbelstenen en alle andere voorwerpen naast het spelersbord.

### 2 BOUW JE BORD!

Verzamel de Rijk van het Licht tegels voor de helden die je speelt en de Universal Crystal Castle tegel. Voeg voor een spel met 2 spelers de Universal Starlight Lake tegel toe. Schud de tegels, trek één tegel per keer en plaats ze zo op tafel dat alle zijden bij elkaar passen (land naast land, water naast water). Tegels kunnen in elke richting worden gedraaid en het bord kan elke vorm hebben.

LAND NAAST LAND



WATER NAAST WATER



LAND NAAST WATER



**3** Elke speler zet zijn **figuur** op Crystal Castle.

**4** Verzamel alle **schaduwfiches** van de helden die je speelt en doe ze in de zak met schaduwfiches. Trek en plaats er één, met de schaduwzijde naar boven, op elk veld gemarkeerd met een

**5** Leg het **actieboard** klaar. Plaats het team-gezondheidsfiche op de plek op het team-gezondheidspad dat overeenkomt met het aantal spelers.



**6** Schud de Crystal Castle Duisternis-kaart samen met alle **Darkness-kaarten** van de helden die in dit spel meespelen. Voeg voor een spel met 2 spelers de kaart Starlight Lake Darkness toe. Trek het volgende aantal kaarten om de Darkness-stapel te maken en leg deze open naast het bord. Leg de rest van de Darkness-stapel kaarten terug in de doos.

- 2 SPELERS - 5 KAARTEN
- 3 SPELERS - 6 KAARTEN
- 4 SPELERS - 7 KAARTEN



**7** Elke speler kiest willekeurig een van zijn **Quest kaarten**. Volg de **instructies** op elke Quest kaart. **Maak je nog geen zorgen over het lezen van alle stappen van je Quests**; iedereen zal zijn Quests delen zodra je klaar bent om te spelen! Alleen fiches die betrekking hebben op de gekozen Quests worden gebruikt. Doe alle ongebruikte Quest kaarten en fiches terug in de doos.

**8** De speler die het laatst een Disney-film heeft gezien, wordt de Leider in de eerste ronde en ontvangt de **leidersbadge**.



**9** Onthul de bovenste kaart van de Darkness-stapel en volg de instructies. Plaats het **Vortex-fiche** en eventuele extra schaduwfiches op het bord.



## VOOR BEGINNERS

Als het je eerste spel is, maak dan deze aanpassingen om het een beetje makkelijker te maken!

- ◆ **Begin met de Crystal Castle-tegel in het midden wanneer je je bord bouwt. Hoe compacter je bord, hoe makkelijker het wordt.**
- ◆ **Gebruik de gemakkelijkste Quests: Hier om te helpen, de duisternis te verdrijven, verloren artefacten Quest naar de sleutel.**
- ◆ **Voeg een extra Darknesskaart toe aan je Darkness-stapel.**

## VOOR GEVORDERDE SPELERS

Je kunt de moeilijkheidsgraad van het spel vergroten door aan het begin van het spel een van de Darknesskaarten uit je stapel te verwijderen.

## ◆ HOE TE SPELEN ◆

Chronicles of Light is een **coöperatief spel**: iedereen wint samen of verliest samen.

**In dit spel zijn er geen beurten.** Elke dag (ronde) is één speler de **leider**. De leider overziet het plan voor de dag en begeleidt de groep bij het beslissen welke acties ze zullen ondernemen.

Wanneer een actiefiche wordt gespeeld, wordt het toegevoegd aan het actiebord. Als de groep zes acties heeft voltooid, is de dag voorbij en verspreidt de Duisternis zich verder over het rijk. De groep neemt dan z'n actiefiches terug ter voorbereiding op de volgende dag en onthult een Darknesskaart om te zien welke nieuwe chaos er te wachten staat.

Tijdens het spel werk je samen om **Quests** te voltooien, die elk hun eigen eisen hebben, en **versla je schaduwen** met je dobbelstenen. Je moet de schaduwen verslaan voordat je ze kunt passeren of voorwerpen op hun locatie kunt pakken of afgeven! Als je held **0 gezondheid** bereikt, moet je het team-gezondheidsfiche één plek naar beneden verplaatsen op het team-gezondheidspad en moet je genezen of genezen worden voordat je kunt bewegen, vechten of andere actiefiches kunt gebruiken.

### JE WINT SAMEN ALS JE ...

- ◆ **alle Quests voltooit**  
EN
- ◆ **ALLE schaduwen op het bord verslaat**  
EN
- ◆ **samen de Vortex vernietigt**

### JE VERLIEST SAMEN ALS JE ...

- ◆ **geen Duisterniskaart kunt onthullen aan het begin van de dag**  
OF
- ◆ **als je de laatste plek op het team-gezondheidspad hebt bereikt**

## ◆ AAN DE SLAG ◆

Als je klaar bent om te spelen, kun je het beste beginnen met het delen van alle Quests en acties die jullie samen moeten vervullen. Begin dan de eerste dag onder leiding van de leider door je eerste actiefiche te spelen!

Heb je meer informatie nodig voordat je wilt beginnen? Lees dan verder.



## DE LEIDER ZIJN

De speler met de leidersbadge is de leider voor deze ronde. Hij zal de groep helpen beslissen welke actiefiches ze gaan spelen.

De leider kan luisteren naar ideeën van de groep, maar neemt uiteindelijk de eindbeslissing als er onenigheid is over wat er nu moet gebeuren. Als de groep veel ideeën heeft en de beste keuze niet duidelijk is, doe dan iets en kijk waar het je brengt. **Er zijn geen goede of foute keuzes en er zijn veel manieren om te winnen!**



## ACTIEFICHES SPELEN

Elke held heeft vier basis actiefiches en één vergrendeld actiefiche. Als je Quest is voltooid, wordt het vergrendelde actiefiche ontgrendeld en kun je het gebruiken. Speel actiefiches uit om over het bord te bewegen, te genezen en andere heldenspecifieke vaardigheden uit te voeren. Als je een actiefiche uitspeelt, wordt het op het actiebord gelegd.

- A** Actiefiches voor bewegen of genezen kunnen alleen worden gebruikt door de held die het fiche uitspeelt om te bewegen **OF** te genezen.
- B** Tenzij een actiefiche anders aangeeft, kunnen alle actiefiches die de uitkomst van een gevecht beïnvloeden worden gespeeld **nadat** de helden met de dobbelstenen hebben gegooid.
- C** Als een speler een bewegingsactie gebruikt (zoals Vaiana's kano), kan hij onderweg voorwerpen en helden oppakken en/of afgeven. Zijn reis eindigt als hij moet stoppen om tegen een schaduw te vechten.



## OVER HET BORD BEWEGEN

Verplaatsen van een veld naar een ander veld (○) telt als één zet. Helden bewegen door hun actiefiche Bewegen of Genezen of andere bewegingsactiefiches uit te spelen. Quest locaties zijn gemarkeerd met een 📍. Havens zijn gemarkeerd met een ⚓ en worden beschouwd als land- **en** watervelden.



## QUESTS VOLTOOIEN

Spelers werken samen om Quests te voltooien. De helden kunnen allemaal tegelijk of één voor één aan Quests werken. De stappen van elke Quest moeten in **numerieke volgorde** worden voltooid.

Als spelers voorwerpen of dorpelingen oppakken, plaatsen ze deze fiches op hun spelersbord om aan te geven dat ze ze bij zich hebben of ermee reizen. **Helden kunnen voorwerpen delen of dorpelingen overplaatsen als ze zich op dezelfde locatie bevinden.**

De dobbelstenen van een held worden soms gebruikt in Quests om succes of mislukking weer te geven. **♦, ♦♦ of ♦♦♦ = succes** (zoals het houden van een inspirerende toespraak) en **✖ = mislukking** (zoals een dorpeling die wegspoelt in zee).

Als je een Quest voltooid hebt, draai je de kaart om om te laten zien dat hij voltooid is. Je vergrendelde Actiefiche is nu ontgrendeld en kan worden gebruikt!



## ◆ SCHADUWEN BESTRIJDEN ◆

Helden bestrijden schaduwen met hun dobbelstenen. **Schaduwen moeten worden verslagen voordat helden voorwerpen kunnen afzetten of oppakken in een veld of het veld kunnen verlaten met een schaduwfiche.** Helden kunnen alléén tegen schaduwen vechten, of samen met andere helden op dezelfde locatie. Het getal op het schaduwteken vertegenwoordigt de kracht ervan en het minimumaantal slagen ◆ die nodig zijn om hem te verslaan.

**Om te vechten gooien alle helden op de locatie van het schaduwfiche al hun dobbelstenen.** Elke strijdende speler kan ervoor kiezen om één of alle dobbelstenen **één** keer opnieuw te gooien.



### AAN HET EINDE VAN DE STRIJD, ...

#### 1 TELLEN DE HELDEN ALLE TREFFERS OP ◆ OF ◆◆ OF ◆◆◆ VAN ALLE GEGOOIDE DOBBELSTENEN

Als de helden evenveel of meer treffers hebben gegooid dan de kracht van de schaduw, is de schaduw verslagen! Draai het fiche om en onthul licht!

EN

#### 2 NEMEN ZE DE SCHADE OP ✦

Een held verliest 1 gezondheid per schade **van zijn eigen dobbelstenen**. Verplaats het gezondheidsfiche van de held per schade 1 plek omlaag op het spelersbord. Als een held 0 gezondheid bereikt, moet hij zijn team-gezondheidsfiche 1 plek omlaag zetten op het team-gezondheidspad. De held moet genezen of genezen worden voordat hij kan bewegen, vechten of andere actiefiches kan inzetten.

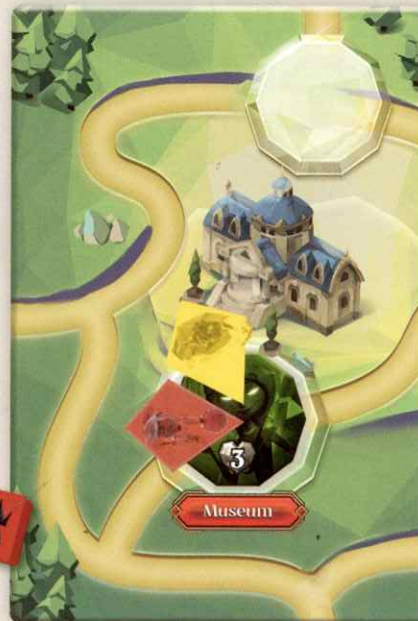
### ALS DE HELDEN NIET GENOEG TREFFERS GOOIEN OM DE SCHADUW TE VERSLAAN, KUNNEN ZE:

- A Meteen een ander gevecht beginnen door alle dobbelstenen opnieuw te gooien of
- B wachten tot een andere held zich bij hen voegt op hun locatie en opnieuw vechten.

**Schaduwen komen weer op volle sterkte aan het begin van elk gevecht.**

### VOORBEELD GEVECHT

Violet en Belle vechten tegen een schaduw met een kracht van 3. Ze gooien allebei met hun dobbelstenen. Belle besluit niet opnieuw te gooien omdat ze 4 treffers heeft gegooid. Violet gooide eerst 2 schade (niet goed!), dus gooit ze opnieuw en gooit 1 schade en 1 treffer. Hiermee hebben ze nu samen een totaal van 5 treffers, wat hoger is dan de kracht van de schaduw. De schaduw is verslagen en ze draaien het fiche om om licht te onthullen. Violet moet dan haar 1 schade nemen, of ze kan ervoor kiezen om haar Onzichtbaarheid of Force Field (indien vrijgespeeld) in te zetten om de schade te vermijden.



## ◆ EEN NIEUWE DAG BEGINNEN ◆

Een dag is voorbij als de groep 6 actiefiches heeft uitgespeeld of als ze beslissen dat ze die dag geen acties meer kunnen of willen uitspelen. Spelers kunnen nog steeds met schaduwen vechten als ze daartoe in staat zijn voordat ze aan een nieuwe dag beginnen.

### OM EEN NIEUWE DAG TE BEGINNEN:

- ◆ **1 NEEM ALLE ACTIEFICHES VAN HET ACTIEBORD.**
- ◆ **2 ONTHUL EEN KAART VAN DE DARKNESS-STAPEL.**  
(zie Darknesskaarten hieronder).
- ◆ **3 GEEF DE LEIDERSBADGE MET DE KLOK MEE DOOR.**

### DARKNESSKAARTEN

De Darknesskaarten geven aan hoeveel rondes je hebt om je Quests te voltooien, alle schaduwen op het bord te verslaan en de Vortex te vernietigen. Als je aan het begin van de dag geen Darknesskaart kunt trekken, verliezen jullie allemaal. Wanneer het team aan het begin van de dag een nieuwe Darknesskaart onthult, beweegt de Vortex over het bord en veroorzaakt meer schaduwen. Volg de instructies op de Darknesskaart, afhankelijk van of de Vortex op volle sterkte is **6** of verzwakt **4**. Instructies voor het verzwakken van de Vortex vind je hieronder.

Als je geen schaduwfiches meer hebt, verzamel dan alle lichtfiches op het bord en vul de zak opnieuw.



### DE VORTEX Vernietigen

De Vortex beweegt over het bord en maakt nieuwe schaduwfiches bij elke nieuwe onthulde Darknesskaart. Zodra je je Quests hebt voltooid, heb je de **mogelijkheid om de Vortex te verzwakken**, waardoor hij niet meer kan bewegen en het aantal schaduwen dat hij voortbrengt wordt verminderd. Dit maakt het gemakkelijker om de Vortex te naderen, alle schaduwen op het bord te verslaan en uiteindelijk het spel te winnen.

Om de Vortex te verzwakken mag **elke held** 6 of meer treffers gooien op zijn locatie. Als dat lukt, draai je de Vortex om naar de verzwakte kant. Als je nu een Darknesskaart onthult, volg dan de instructies voor de verzwakte vortex.

Om de Vortex te verslaan, moeten **alle helden** zich verzamelen op de Vortex en treffers gooien die gelijk zijn aan of groter zijn dan de huidige sterkte (**6** of **4**).

Helden kunnen door de Vortex bewegen en voorwerpen oppakken en afzetten op een veld met de Vortex. Actiefiches kunnen tegen de Vortex worden gebruikt, net als tegen schaduwen.

**VOLLE KRACHT**



**VERZWAKT**



# ◆ SAMEN WINNEN ◆

## DE HELDEN WINNEN ALS ZE:

- ◆ Alle Quests voltooien  
EN
- ◆ ALLE schaduwen op het bord verslaan  
EN
- ◆ Samen de Vortex vernietigen

## DE HELDEN VERLIEZEN ALS ZE:

- ◆ geen Duisterniskaart kunnen onthullen aan het begin van de dag  
OF
- ◆ De laatste plek op het team-gezondheidspad bereiken

**VOOR SOLOSPELERS:** Kruip in de huid van een dynamisch duo!  
Maak een spel voor 2 spelers en speel als beide helden.

© 2024 NLO1

©Disney ©Disney/Pixar [www.disney.com](http://www.disney.com)

**SPELONTWERP:** Pam Muren

**SPELONTWIKKELING:** Shanon Lyon

**ART DIRECTION:** Sophia Shimamura, Alex Land, Thomas Ramey

**ILLUSTRATIE:** Poppy Betha

**MINIATUUR ONTWERP:** Ben Misenar, Jeremy Madl, Philipp Unterguggenberger

**VERHALEND ONTWERP:** Jacob Rennaker & Shanon Lyon

**BEWERKEN:** Anna Daines

**TECHNISCHE PRODUCTONTWIKKELING:** Kevin Coomes

**SPELTESTERS:** Liz Walls, Robert Schwenker, Meg Walls, Lau Mehes, Patrick Walls, Michelle Blackwell, Nancy Walls, Darcy Walls, Deborah Mehes, Tammy Lyon, Colin K, Anna Switzer, Lorna Davies, Vancouver Playtest Group (Kay Nguyen, Geoff Wilde, Joseph Anctil, Yuen Hiu Kim, Divya Dias, Shy Jan, Sandy Marji, Nick Smith, Pedro Padoveze Barbosa, Jack Matchette), Vivian Mulvihill, Richard Mulvihill, Alyson Erb, James Watson, Stacy Lewis, Kendall Lewis, Colin Burks, Calvin Magnuson, Alexander Hruska-Johnson, Michael Vincent, Alex Ricketts, Patrick Neal, Zachary Gaiski

**SPECIALE DANK AAN:** Nancy en Darcy Walls en Mike Mulvihill  
WTJUNIO2024L1



Ravensburger