

# PAPER DUNGEONS

KRABBEL. VERKEN. EN OVERWIN DE KERKER!



meeplebr

## SPELREGELS

 1-8

 10+

 30'

In **PAPER DUNGEONS** leidt iedere speler een groep helden die roem en rijkdom willen verzamelen in een middeleeuws fantasierijk. Hun taak is een kerker vol vijanden en hinderlagen te verkennen. In de loop van acht rondes kunnen de spelers hun vaardigheden opwaarderen, wrede monsters en hun geniepige handlangers verslaan en beloningen in de wacht slepen.

Aan het einde van het spel keren de groepen helden terug naar het dorp en vertellen ze hun heldendaden in de kroeg. De groep met de meest heldhaftige verhalen en de meeste punten wint het spel.

## SPEELMATERIAAL



6 dobbelstenen  
(3 witte en 3 zwarte)



12 Kerkerkaarten



12 Monsterkaarten



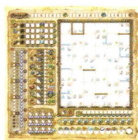
16 Missiekaarten



16 Machtkaarten



16 Doelkaarten



100 speelvellen

## VOORBEREIDING

1. Iedere speler neemt een **speelvel** en een pen of potlood. De spelers noteren tijdens het spel alle nuttige informatie op het speelvel.

2. Schud de **Kerkerkaarten** en draai de bovenste kaart om. Die kaart toont de Kerker die de spelers in dit spel zullen verkennen. De spelers nemen de informatie van de **Kerkerkaart** over en tekenen op hun speelvel de zwarte muren en de 3 **Monsters**. Draai ook de 3 **Monsterkaarten** om die op de achterkant van de **Kerkerkaart** in de tekst vermeld staan.

! *Alle spelers tekenen dezelfde Kerker. Ze verkennen de Kerker apart, maar sommige acties hebben effect voor alle spelers.*

3. Leg de **dobbelstenen** naast de Monsterkaarten.

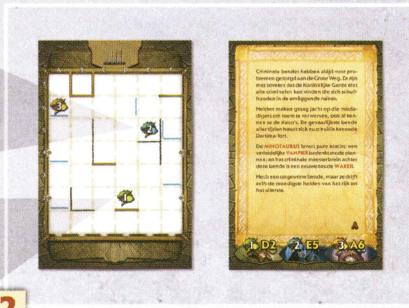
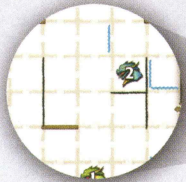
4. Trek 3 **Missiekaarten** en leg ze naast de **Monsterkaarten**.

! *Voor het eerste spel is het aanbevolen te spelen zonder de **Missiekaarten**.*

5. Schud de **Machtkaarten** en **Doelkaarten** afzonderlijk van elkaar. Iedere speler krijgt er 2. De spelers kiezen van elke soort 1 kaart en verwijderen de andere.

6. Doe alle niet-verdeelde en verwijderde kaarten terug in de doos.

7. Onderaan de **Doelkaart** die iedere speler koos, staat de gevechtstijl voor die speler. Bij elke Held staat een wit of zwart vierkantje. De spelers maken **linksboven** op hun speelvel de overeenkomstige vakjes bij de Helden van hun groep zwart (zie blz. 3 en 7).

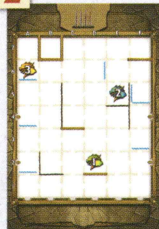


2

3



2



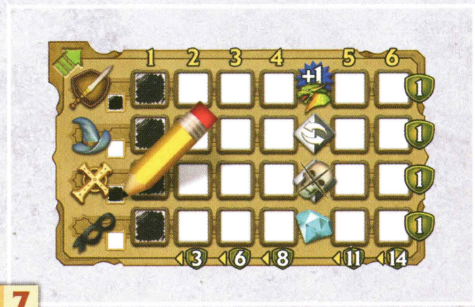
5



4



1



7



# OVERZICHT SPEELVEL

Heldengroep en niveau van de Helden (blz. 7)

Rondespoor: aan het einde van elk seizoen vindt een gevecht tegen een Monster plaats (blz. 11).

Seizoen

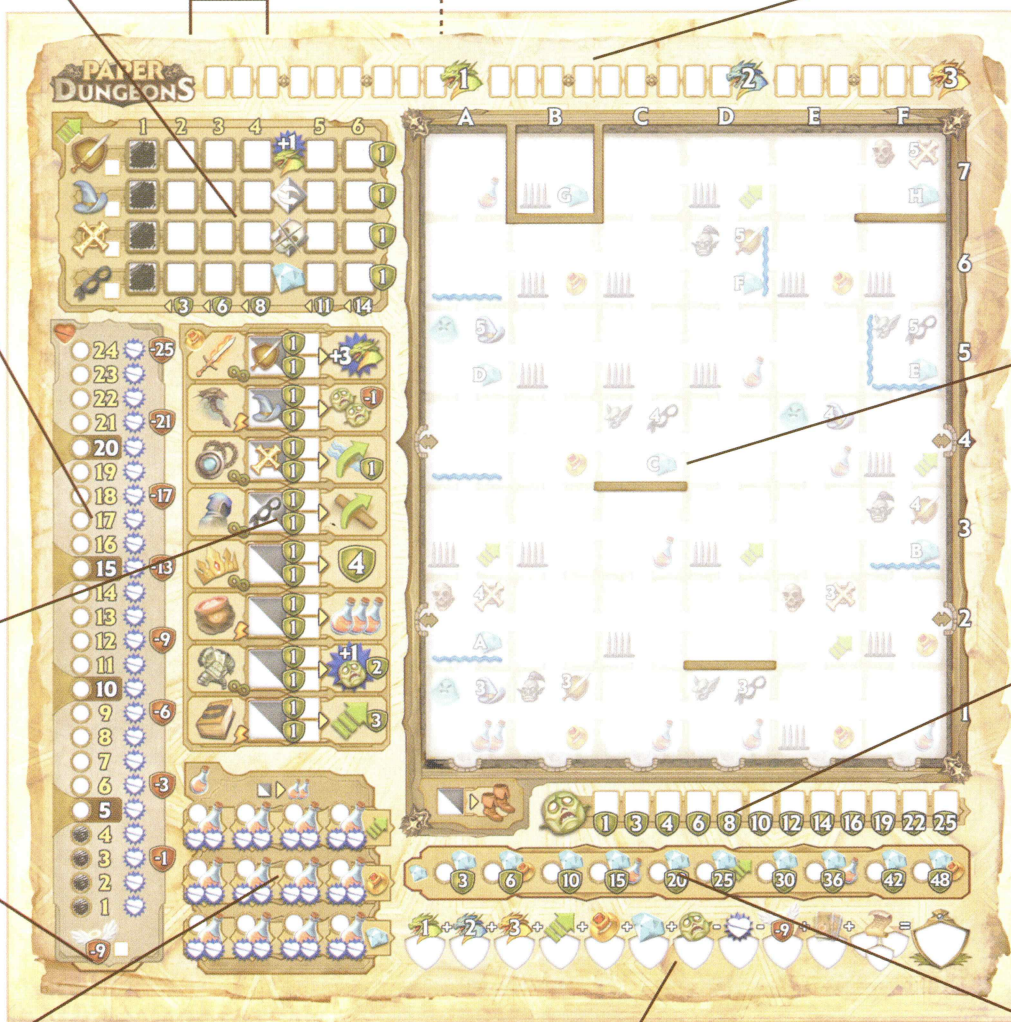
Ronde

Levenskolom (cirkels) / Schadekolom (gebroken harten) (blz. 6)

Overzicht Magische voorwerpen (blz. 8 en 15)

Verrijzenisvakje (blz. 6)

Toverdrankspoor (blz. 9)



Plattegrond Kerker

Handlanger-spoor: overzicht verslagen Handlangers (blz. 10)

Edelstenen-spoor (blz. 11)

Roemspoor: de spelers krijgen tijdens (blz. 11) en aan het einde van het spel (blz. 13) overwinningpunten en verdienen zo roem.



## MISSIEKAARTEN

De 3 **Missiekaarten** die de spelers aan het begin van het spel om draaiden, zijn beschikbaar voor alle spelers. Iedere speler mag de missie erop proberen te voltooien, maar alleen de speler die ze als eerste voltooit, krijgt de punten. Een missie is voltooid als een speler aan alle opgegeven voorwaarden voldoet.

Aan het einde van elke ronde kan een speler meedelen dat hij aan alle voorwaarden van een missie voldoet en de punten die bij de missie horen, noteren op het daarvoor bestemde vakje op zijn speelvel (zie blz. 14). Hij verwijderd de missie uit het spel (de andere spelers kunnen ze dus niet meer voltooien). Als meerdere spelers de missie voltooien in één ronde, krijgen ze allemaal de punten.



## DOELKAARTEN

Iedere speler krijgt aan het begin van het spel een **Doelkaart**. Op die kaart staat een persoonlijke opdracht voor de speler (volledig of gedeeltelijk te volbrengen). De speler hoeft deze opdracht niet te volbrengen. Hij krijgt dan geen punten. Als hij de opdracht aan het einde van het spel heeft volbracht, ontvangt hij de opgegeven punten.

Onder aan Doelkaart staat ook de **gevechtstijl** van de Helden van de speler (bij elke soort Held hoort een **kleur** van een dobbelsteen). De speler duidt die informatie tijdens de voorbereiding aan op zijn speelvel (zie 7 blz. 3).



## MACHTKAARTEN

Iedere speler krijgt aan het begin van het spel ook een **Machtkaart**. Op die kaart staat een persoonlijk voordeel voor de Heldengroep van de speler. Er zijn drie soorten machten: sommige Machtkaarten hebben effect **aan het begin van het spel**, tijdens de voorbereiding, andere Machtkaarten treden in werking in bepaalde omstandigheden, en nog andere kan de speler slechts één keer per ronde gebruiken. Op sommige Machtkaarten staat ook een bonus (of een straf!) in overwinningspunten aan het einde van het spel.

Zie blz. 15 voor een overzicht van de Machtkaarten.

## DOBBELSTENEN

De verschillende symbolen op de dobbelstenen helpen de spelers beschikbare vakjes op hun **speelvel** te vullen. Zo kunnen de spelers het **niveau** van hun Heldengroep verhogen en hun Heldengroep van extra uitrusting voorzien om de **Kerker** te verkennen.

Er staan 7 verschillende symbolen op de dobbelstenen: **zwaard+schild** (Krijger), **tovenaarshoed** (Tovenaar), **kruis** (Geestelijke), **masker** (Dief), **klaverblad** (joker, op de witte dobbelsteen), **drie laarzen** (drievoudige verplaatsing, op de zwarte dobbelsteen) en **doodskop**.

Bij elk symbool (behalve de doodskop) staat een getal. Dat getal vullen de spelers in op hun speelvel als ze de dobbelsteen gebruiken.


Een **doodskop** brengt iedere speler aan het begin van een ronde schade toe. De spelers kunnen de doodskop nooit zelf gebruiken.

Het symbool **klaverblad** is een joker die de spelers kunnen gebruiken in plaats van een willekeurig symbool van een willekeurige dobbelsteen, behalve in plaats van een **doodskop** of **drie laarzen**.

Het symbool van de **drie laarzen** kunnen de spelers alleen gebruiken om zich te **verplaatsen**. De speler kan daarmee 3 vakjes ver bewegen in de Kerker.



## SPELVERLOOP


**PAPER DUNGEONS** duurt 8 ronden en 3 seizoenen (2 seizoenen duren 3 ronden, 1 seizoen duurt 2 ronden). Aan het eind van elk seizoen (na de 3de, 6de en 8ste ronde) vallen de spelers een **Monster** aan en proberen ze het Monster zoveel mogelijk schade toe te brengen om **overwinningspunten**  te scoren.



Het spel eindigt na de 8ste ronde en het 3de seizoen, nadat de spelers voor de derde keer een Monster hebben aangevallen. De spelers tellen hun overwinningspunten op. De speler met de meeste punten wint het spel.

Elke ronde bestaat uit 2 fasen:

1. Dobbelstenen gooien.
2. Dobbelstenen kiezen.

### 1. DOBBELSTENEN GOOIE

Een (willekeurige) speler gooit met de 6 dobbelstenen . Het resultaat is het aanbod voor de huidige ronde. Alle spelers maken gebruik van hetzelfde aanbod.

Als meer dan 2 **doodskoppen**  of meer dan 2 **klaverblaadjes**  worden gerold, gooit de speler alle dobbelstenen opnieuw (indien nodig meerdere keren).

## SCHADE LIJDEN

Bepaalde gebeurtenissen brengen de spelers **schade** toe, zoals de **doodskoppen** aan het begin van een ronde, de **Monsters** en hun **Handlangers**, en de **Hinderlagen** in de Kerker.

Als een speler schade lijdt, moet hij het eerste beschikbare gebroken hart in de Schadekolom (zie blz. 4) aankruisen. Als de speler over **Toverdrankjes** (zie blz. 9) beschikt, mag hij in plaats daarvan een hartje op het **overzicht Toverdrankjes** doorkruisen.

De **schade** die een speler in de loop van het spel oploopt, bezorgt hem aan het einde van het spel minpunten.

De Levenskolom stelt de som voor van de **niveaus** van de **Helden** van een speler en verandert telkens als een Held **een niveau stijgt**. Als de Schadekolom van een speler hoger is dan zijn Levenskolom, ook al is dat maar tijdelijk, krijgt de speler **minpunten** aan het einde van het spel (zie **Verrijzenis** hierna).



### VERRIJZENIS

Als de **Schadekolom** van een speler hoger is dan de **Levenskolom**, is de speler niet uitgeschakeld, maar moet hij direct het vakje **Verrijzenis** aankruisen op zijn speelvel. Hij speelt zoals gebruikelijk verder, maar verliest aan het einde van het spel **9 punten**.

Na een **Verrijzenis** mag de **Schadekolom** nog altijd hoger zijn dan de **Levenskolom**. Onthoud echter dat een hoge Schadekolom op het einde van het spel meer minpunten oplevert (zoals aangegeven naast de Schadekolom, en dat bovenop de 9 minpunten van de Verrijzenis).

## 2. DOBBELSTENEN KIEZEN

Eerst controleren de spelers of er **doodskoppen** ☠ in het aanbod liggen. Elke doodskop brengt alle spelers direct 1 **schade** ⚡ toe (zie blz. 6). Leg de doodskoppen aan de kant. Daarna kiezen alle spelers tegelijkertijd 3 **dobbelstenen** 🎲 uit het aanbod. Ze gebruiken de dobbelstenen in een volgorde naar keuze en duiden de overeenkomstige elementen aan op hun **speelvel** 📄.

Als een speler een dobbelsteen kiest, blijft die dobbelsteen beschikbaar voor de andere spelers. Meerdere spelers kunnen dus dezelfde dobbelsteen kiezen.

Een speler mag echter niet twee keer dezelfde dobbelsteen kiezen. Hij kan wel twee keer hetzelfde symbool kiezen als het zich op twee verschillende dobbelstenen bevindt.

Voor een speler een dobbelsteen gebruikt, noteert hij het getal op de dobbelsteen (naast het symbool) in het daarvoor voorziene vakje op het **Rondespoor** (boven aan het speelvel).

Dankzij de beschikbare symbolen op de dobbelstenen kunnen de spelers vakjes in het **actiegebied** (donkere achtergrond, zie hierna) op hun speelvel kleuren of **bewegen** 🏃 (zie blz. 9).

## BESCHIKBARE ACTIES

Er zijn 3 acties beschikbaar op het **speelvel** 📄: Een niveau stijgen 📈, Een Magisch voorwerp creëren 🧙, en Toverdrankjes bereiden 🧪.

### 1. EEN NIVEAU STIJGEN

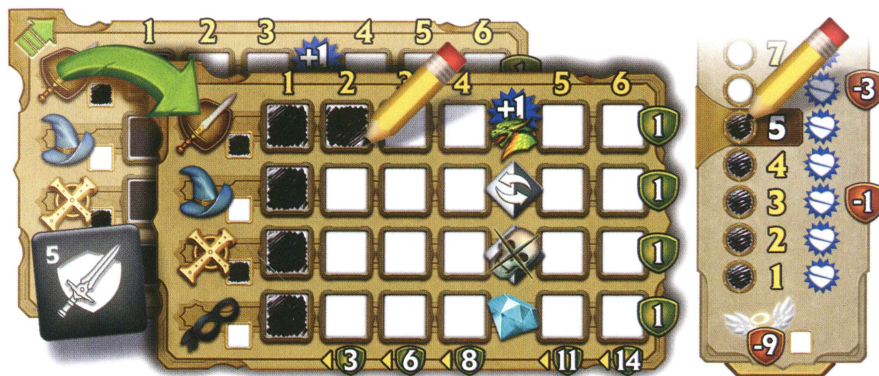
Dit actieveld stelt de Heldengroep van een speler voor. De speler duidt er het niveau van zijn Helden aan. Iedere Heldengroep bestaat uit 4 Helden: een **Krijger** 🗡, een **Tovenaar** 🧙, een **Geestelijke** ✝ en een **Dief** 🕵. Aan het begin van het spel heeft elke Held niveau 1 (daarom is het eerste vakje bij elke Held al ingekleurd).

Voor deze actie kiest de speler een dobbelsteen om het niveau van een van zijn Helden te doen stijgen.

Om het niveau van een Held te doen stijgen, moet de speler een **dobbelsteen** 🎲 kiezen met zowel het **symbool** als de passende **gevechtstijl** (zwart of wit, afhankelijk van de kleur van het vakje naast de heldenfiguur op zijn speelvel). De speler kleurt dan het eerstvolgende lege vakje bij die Held om aan te geven dat zijn **krachtniveau** is gestegen. De speler kleurt ook een cirkel op zijn **Levenskolom**.

De getallen boven de kolommen geven het niveau van de Helden weer. De som van die getallen stelt de kracht en het leven van de Heldengroep voor. Die som gebruikt de speler in zijn gevechten tegen **Handlangers** 🧟 en **Monsters** 🐉.

De speler beslist om zijn **Krijger** naar **niveau 2** te doen stijgen. Hij moet een **zwarte dobbelsteen** (gevechtstijl) kiezen met daarop een schild en zwaard (het symbool van de Krijger). Hij kleurt het tweede vakje van de Krijger en verhoogt zo het **krachtniveau** en de **levenspunten** van zijn groep. Hij kleurt ook de volgende cirkel in zijn **Levenskolom**. Hij noteert '5' op het Rondespoor.



Aan het begin van het spel heeft iedere Heldengroep **krachtniveau 4** en **4 levenspunten** (al gekleurd op de speelvellen).

Telkens als een speler niveau 4 bereikt met een Held, beschikt hij over een speciale vaardigheid, zoals aangegeven op het speelvel:

**Krijger:** de speler heeft +1 **kracht** tegen de **Monsters** 🐉.

**Tovenaar:** de speler mag een **witte dobbelsteen** gebruiken als een **zwarte dobbelsteen** en omgekeerd (één keer per ronde).

**Geestelijke:** de **doodskoppen** ☠️ die aan het begin van een ronde worden gegooid, brengen de speler geen schade toe.

**Dief:** de speler krijgt direct een **Edelsteen** 💎 (één per spel, zie blz. 11).

Op de schildjes onderaan de kolommen van de niveaus van de Helden staat vermeld hoeveel **punten** 🛡️ de speler aan het einde van het spel krijgt. Hij krijgt namelijk de punten die staan bij de Held met **het laagste niveau** van zijn Heldengroep. Hij krijgt ook 1 punt voor iedere Held die niveau 6 bereikte.

⚠️ *Voorbeeld: als de zwakste Held van een speler aan het einde van het spel niveau 3 bereikte, krijgt de speler 6 punten.*

## 2. 🎲 EEN MAGISCH VOORWERP CREËREN

Met deze actie kiest de speler een willekeurige dobbelsteen waarmee hij een Magisch voorwerp 🎲 begint te creëren of afmaakt. Hij kan het voorwerp in de loop van het spel gebruiken en krijgt er aan het einde van het spel punten 🛡️ voor.



Zo ziet de Heldengroep er aan het begin van het spel uit. Alle Helden hebben krachtniveau 1. In dit voorbeeld moet de speler het niveau van de Krijger en de Geestelijke met zwarte dobbelstenen verhogen, dat van de Tovenaar en de Dief met witte dobbelstenen (= gevechtstijl).

De speler heeft het **Vlammenzwaard** en het **Heldenharnas** gecreëerd en begon het creëren van de **Ongrijpbare cape** en de **Alchemistenketel**. De gekleurde vakjes leveren de speler 6 punten op. Het **Heldenharnas** levert de speler +1 kracht tegen Handlangers en 2 extra punten op. Het **Vlammenzwaard** levert +3 kracht tegen de Monsters op. De andere voorwerpen zijn niet af en leveren dus geen voordeel op.

Een speler creëert een Magisch voorwerp in twee stappen (die hij in één ronde kan uitvoeren). Voor elke stap kiest de speler een **dobbelsteen** in een willekeurige kleur 🎲 en kleurt een vakje van het gewenste Magische voorwerp. Voor vier voorwerpen moet een bepaald symbool op de dobbelsteen staan, voor de andere mag de speler een symbool kiezen.

Als de speler het **tweede vakje** (tweede stap) van een voorwerp kleurt, is het voorwerp klaar. De speler beschikt vanaf dan over het effect van het voorwerp. Dat kan een **eenmalig effect** ⚡ of een **blijvend** (tot het einde van het spel) **effect** ♾️ zijn.

Aan het einde van het spel krijgt de speler 1 punt voor elk gekleurd vakje bij een Magisch voorwerp. Voor sommige voorwerpen krijgt (of verliest) de speler extra punten aan het einde van het spel.


⚠️ *Je vindt een overzicht van de Magische voorwerpen op blz. 15.*





### 3. TOVERDRANKJES BEREIDEN

Met deze actie kiest de speler een willekeurige **dobbelsteen**  om **Toverdrankjes**  te bereiden.






Met 1 **dobbelsteen**  kan een speler 2 **Toverdrankjes** bereiden, ongeacht de kleur van de dobbelsteen. Hij kleurt 2 vakjes op zijn **Toverdrankspoor**. Hij kleurt de vakjes in volgorde, te beginnen met de eerste (bovenste) rij, van boven naar beneden en van links naar rechts. Als hij het laatste Toverdrankje in een rij kleurt, krijgt hij direct de vermelde bonus.

Met elk bereid **Toverdrankje**  kan de speler 2 schade herstellen. Als hij schade lijdt, mag hij in plaats van schadevakjes te kleuren op zijn **Schadekolom** , 1 of meer Toverdrankjes gebruiken en evenveel **hartjes** kleuren als hij schade lijdt. Als hij niet voldoende Toverdrankjes heeft om de volledige schade te

herstellen, kleurt hij de overgebleven schade in zijn **Schadekolom**.

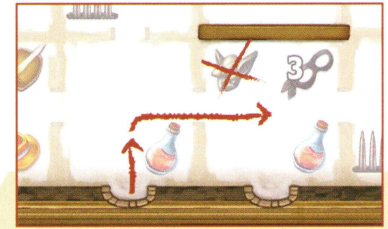
Het aantal Toverdrankjes is beperkt: als een speler meer Toverdrankjes bereidt dan hij kan aanduiden, is hij het overschot kwijt.

### 4. BEWEGEN

Met deze actie kiest de speler een willekeurige **dobbelsteen**  om **zich te verplaatsen**  in de **Kerker**: hij kan er **Handlangers**  en **Monsters**  verslaan, **Hinderlagen**  activeren en **schatten** verzamelen.

Elke **dobbelsteen** biedt standaard 2 **bewegingspunten**. Het symbool van de 3 **laarzen** biedt 3 **bewegingspunten**.


De **Kerker** bestaat uit 42 vakjes. Met 1 bewegingspunt kan een speler zich **horizontaal of verticaal** verplaatsen naar een **aangrenzend** vakje.



De speler betreedt de Kerker via de ingang in vakje C1. Hij krijgt een Toverdrankje en beweegt naar D1 om er te vechten tegen een Kobold met niveau 3. Hij heeft een Dief nodig om hem te verslaan. Zijn Dief is niveau 2. Hij wint, maar lijdt 1 schade (zie volgende bladzijde). Hij ontvangt direct een Toverdrankje.

Aan het begin van het spel kunnen de spelers de Kerker betreden via een van de zes ingangen die onderaan de Kerker op het speelvel zijn aangeduid.

Telkens als een speler een bewegingspunt gebruikt, trekt hij een lijn van het vakje waar hij zich bevindt (of van de deur die hij betreedt) naar een aangrenzend vakje. Hij kan niet doorheen **muren** (gedrukt op het speelvel of in de loop van het spel getekend) en **grachten** vol water.

Aan de zijkanten van de Kerker bevinden zich enkele geheime doorgangen, te herkennen aan het symbool . Hierlangs kan een speler van de ene naar de andere kant van de Kerker



De speler heeft al 6 Toverdrankjes bereid. De eerste rij Toverdrankjes is vol en dus mag hij het niveau van een van zijn Helden verhogen. De tweede rij is voor de helft vol. Later lijdt hij 3 schade. Hij kan die volledig herstellen met zijn twee eerste Toverdrankjes (het tweede vakje van het tweede Toverdrankje kan hij later nog gebruiken).

(hij kan bijvoorbeeld van F2 naar A2 en hoeft daarvoor slechts 1 bewegingspunt te gebruiken).

Als een speler een nieuwe ruimte (vakje) betreedt, controleert hij of er iets gebeurt. **Elke gebeurtenis** vindt meteen plaats zodra de speler de ruimte binnenstapt.

Een speler mag een eerder bezochte ruimte **nog een keer bezoeken**. In dat geval vinden de gebeurtenissen niet nog een keer plaats, met uitzonderingen van **Hinderlagen** (zie hierna).

De gebeurtenissen vinden plaats in de volgende volgorde:

1. Handlangers verslaan of Een Hinderlaag activeren;
2. Beloningen van een ruimte ontvangen: Magisch voorwerp, niveau, Toverdrankje of Edelsteen.

Om het overzicht te bewaren is het aanbevolen verslagen **Handlangers** te doorkruisen en ontvangen beloningen te omcirkelen: **Magisch voorwerp** 📖, **stijging van het niveau** 📈, **Toverdrankje** 🍷 of **Edelsteen** 💎. Als een Edelsteen niet langer beschikbaar is in de Kerker, doorkruisen ✂ de spelers het.

### HANDLANGERS VERSLAAN

Als een speler een ruimte binnenstapt met een **Handlanger** 🧟 die

hij nog niet heeft verslagen, moet hij vechten. Er zijn 4 soorten Handlangers: **Spoken** 🧛, **Kobolds** 🧟, **Orks** 🧟 en **Zombies** 🧟. Elke soort Handlanger kan slechts door één type Held worden verslagen, zoals aangegeven in de Kerker.

Als het niveau van de Handlanger lager is dan dat van de **Held** van de speler, wint de Held en lijdt de speler geen schade. Als het niveau van de Handlanger echter hoger is dan dat van de Held van de speler, lijdt de speler **schade** ⚙. Die schade is zo groot als het verschil in niveau voor het gevecht (zie het voorbeeld op de vorige bladzijde).

Doorkruis na het gevecht ✂ de verslagen Handlanger en kleur een vakje op het Handlangerspoor op het speelvel.

### EEN HINDERLAAG ACTIVEREN

Telkens als een speler een ruimte binnenstapt met daarin een Hinder-



laag, activeert hij de **Hinderlaag** en lijdt hij 1 **schade** ⚙.

### TOVERDRANKJES EN BELONINGEN

In sommige vakjes staat het symbool van een **Toverdrankje** 🍷, een **Magisch voorwerp** 📖 of **stijging van het niveau** 📈. Als een speler de ruimte binnenstapt, krijgt hij de beloning (als zich een **Handlanger** 🧟 of een **Hinderlaag** 🚪 in de ruimte bevindt, moet de speler die eerst verslaan of activeren).

🍷 **Toverdrankje**: de speler kleurt de eerste beschikbare cirkel op zijn **Toverdrankspoor** en volgt daarbij de gebruikelijke regels.

**Magisch voorwerp of stijging van het niveau**: de speler kleurt het overeenkomstige vakje op zijn **speelvel**. Hij mag alle voorwaarden negeren. Opgelet, bij het symbool van een Magisch voorwerp 📖 mag

De speler betreedt de **Kerker** via vakje F1 en krijgt een **Toverdrankje**. Hij gebruikt zijn tweede bewegingspunt om te verplaatsen naar E1. Hij lijdt 1 **schade** door de Hinderlaag voor hij de beloning (1 stap van een **Magisch voorwerp**) ontvangt.

de speler 1 **stap** (1 vakje) van een Magisch voorwerp kleuren, niet het hele Magische voorwerp.

### EEN EDELSTEEN OPRAPEN

Verspreid in de **Kerker** liggen 8 **Edelstenen** 📖. Bij elke Edelsteen staat een letter. In tegenstelling tot de andere **beloningen verdwijnen** de Edelstenen als een speler ze oprapt.

Als een speler een ruimte betreedt met daarin een beschikbare (niet doorkruiste) Edelsteen, kan hij die oprapen (als zich een Handlanger 🧙 of Hinderlaag 🏰 in de ruimte bevindt, moet hij die eerst verslaan of activeren). Als hij de Edelsteen heeft opgeraapt, kleurt hij het eerste beschikbare vakje op zijn **Edelstenenspoor** en ontvangt hij eventueel de vermelde bonus.

**Aan het einde van elke ronde** deelt iedere speler mee welke Edelstenen hij heeft opgeraapt in die ronde (hij zegt de letters). De andere spelers **moeten** die Edelstenen doorkruisen op hun speelvel. Die Edelstenen zijn niet langer beschikbaar, de spelers kunnen ze dus niet meer oprapen. Omdat de spelers pas aan het einde van de ronde moeten meedelen welke Edelstenen ze oprapten, is het mogelijk dat meerdere spelers eenzelfde Edelsteen oprapen in die ronde.

Er zijn buiten de Kerker **2 extra Edelstenen** te verdienen. Die zijn altijd beschikbaar voor alle spelers. De spelers verdienen ze als hun **Dief** 🗝️ niveau 4 bereikt en als ze hun twaalfde **Toverdrankje** 🧪 hebben bereid.

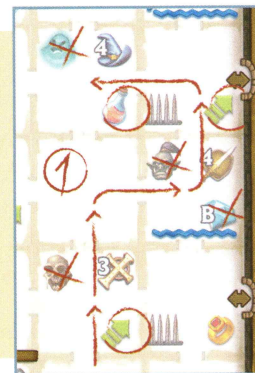
## EEN MONSTER VERSLAAN

Gevechten tegen Monsters 🐉 zijn het belangrijkste onderdeel van **PAPER DUNGEONS**. De **Helden** van een speler verdienen roem door moedig de strijd aan te gaan met de meest duivelse wezens die in hun schuilplaatsen diep in de Kerker verstopt zitten.

Aan het einde van elk **seizoen** vallen de spelers het **Monster** van het afgelopen seizoen aan: **Monster 1** 🐉, aan het einde van de derde ronde, **Monster 2** 🐉 aan het einde van de zesde ronde en **Monster 3** 🐉 aan het einde van de achtste ronde.

Om het Monster te verslaan, moet de speler al in de ruimte zijn geweest waar het Monster met het juiste nummer zit verstopt, maar hij

Aan het einde van de derde ronde (einde van het eerste seizoen) bevindt de speler zich in een ruimte met een Spook en een Toverdrankje. Het Monster van dit seizoen verschijnt bij ①; daar is de speler al geweest en dus kan hij het Monster verslaan, ook als hij zich niet in die ruimte bevindt.





hoeft er op dat moment niet meer aanwezig te zijn (zie het voorbeeld hierboven). De speler moet het Monster zoveel mogelijk **schade** 🌪️ toebrengen om meer **punten** 🛡️ te verdienen dan zijn tegenstanders.

De drie symbolen onder aan de **Monsterkaarten** geven aan hoeveel **schade** een speler het Monster minstens moet toebrengen om de overeenkomstige **punten** te ontvangen en de **schade** 🌪️ voor zichzelf te beperken. Hoe krachtiger een speler het Monster kan raken, hoe meer punten hij verdient en hoe minder schade hij zelf lijdt.




De spelers vechten **tegelijkertijd** tegen het Monster, maar elk gevecht wordt **apart** afgehandeld. De schade die een speler toebrengt of lijdt, heeft dus geen enkele invloed op het gevecht van de andere spelers.

Elk Monster heeft een **gezworen vijand**, een type Held dat het Monster in het bijzonder vreest. Het niveau van die Held wordt daarom **verdubbeld** om de kracht van de Heldengroep te berekenen in het gevecht tegen het Monster (om welk type Held het gaat, wordt aangegeven met een symbool, zie II in het voorbeeld op de volgende bladzijde).

Een speler telt de niveaus van zijn Helden op (en verdubbelt het niveau

van de **gezworen vijand**) en telt er eventuele bonussen (een Krijger  van niveau 4, een **Vlammenzwaard**  enzovoort) bij om de gevechtskracht van zijn Heldengroep te bepalen. De gevechtskracht bepaalt welke **schade** de speler het Monster toebrengt.

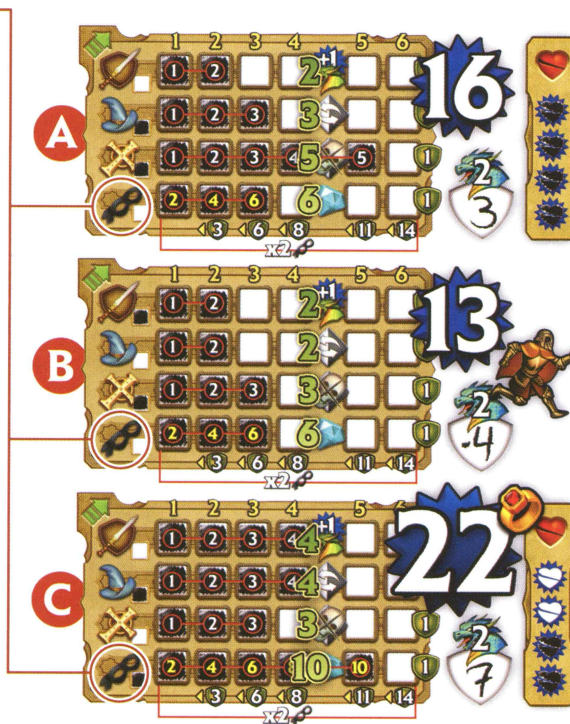
Als een speler aan het einde van een seizoen **niet** in de ruimte met het Monster is of is geweest, of als zijn **gevechtskracht** lager is

dan de minimale **schade** die het Monster moet lijden, dan moet hij zo snel hij kan **vluchten**  en verliest hij zoveel punten  als aangegeven op de kaart  (zie IV in het voorbeeld op de volgende bladzijde). Hij lijdt dan **geen schade**. Hij noteert de minpunten in het vakje bij het betreffende Monster onderaan zijn **speelvel**.

Als de speler voldoende **kracht** heeft om de minimale schade toe te brengen, voert hij de effecten uit van de hoogste schade die hij kan toebrengen: hij krijgt **punten** (VII) maar lijdt ook **schade** (VIII). Hij noteert de punten in het vakje bij het

## CHIMAERA

Deze 3 Heldengroepen vallen de Chimaera aan, die als gezworen vijand de Dief heeft. Het niveau van de Dief wordt in elke Heldengroep verdubbeld bij het berekenen van de **gevechtskracht**. Speler A heeft gevechtskracht 16 en kan dus de minimale schade 14 toebrengen, maar niet schade 18. Hij krijgt dus **3 punten** en lijdt **4 schade**. Speler B heeft gevechtskracht 13. Dat is onvoldoende om de minimale schade 14 toe te brengen, hij moet dus **vluchten** en krijgt **4 minpunten**. Speler C ten slotte heeft gevechtskracht 22 en kan dus schade 22 toebrengen. Hij krijgt **7 punten** en lijdt **2 schade**. Omdat hij de hoogste **gevechtskracht** heeft (en er geen gelijke stand is), krijgt hij de **overwinningssbonus** (een stap bij een Magisch voorwerp).






- I. Letter en kleur van het Monster (ter informatie).
- II. Gezworen vijand van het Monster: het niveau van dit type Held wordt verdubbeld in de strijd tegen dit Monster.
- III. Overwinningsbonus: de speler met de hoogste **gevechtskracht** ontvangt deze bonus. Bij een gelijke stand krijgt niemand de bonus.
- IV. Straf om te vluchten: de speler die de ruimte waarin het Monster zich verscholen houdt, niet bereikt heeft of die minder **gevechtskracht** heeft dan de minimale schade die het Monster moet lijden, krijgt deze minpunten.
- V. Verdwenen Edelstenen: alleen in het solospel moet de speler deze Edelstenen doorkruisen na het gevecht met dit Monster, tenzij hij de Edelstenen al opraapte.
- VI. Minimale schade: de spelers voeren de effecten uit van de minimale schade die ze kunnen toebrengen met hun gevechtskracht.
- VII. Punten die de speler krijgt als hij minimaal deze schade toebrengt.
- VIII. Schade die de speler lijdt als hij minimaal deze schade toebrengt.

betreffende Monster onderaan zijn **speelvel** en duidt de schade aan in zijn **Schadekolom**.


De speler die de meeste schade kon toebrengen aan het Monster (met andere woorden de speler met de hoogste **gevechtskracht**) krijgt de **overwinningsbonus** (III) van het monster. Bij een gelijke stand krijgt **niemand** de bonus.


**!** *Opgelet: als je het spel alleen speelt, krijg je nooit een overwinningsbonus.*




## EINDE VAN HET SPEL






Het spel eindigt na het gevecht tegen het **derde Monster** , dat plaatsvindt aan het einde van de achtste ronde.

## EINDTELLING




De spelers tellen al hun **punten**  op. De speler met de meeste punten wint. Bij een gelijke stand wint de speler die de meeste ruimten bezocht. Is het dan nog gelijk, dan delen die spelers de overwinning.

De spelers noteren hun punten op het Roemspoor onderaan hun speelvel. In de loop van het spel noteerden ze al de punten van de gevechten tegen de **Monsters**  en van hun **Missies** . Daarnaast krijgen ze punten aan het einde van het spel. Het Roemspoor vermeldt van links naar rechts de punten voor:

- A. de strijd tegen Monster  1;
- B. de strijd tegen Monster  2;
- C. de strijd tegen Monster  3;

- D. het stijgen van niveaus** : neem het aantal punten voor de Held met het **laagste niveau** van je groep (zie blz. 7) en tel er 1 punt bij voor elke Held van **niveau 6**;
- E. Magische voorwerpen** : 1 punt per gekleurd vakje op het overzicht Magische voorwerpen en eventuele bonuspunten of minpunten (voor het **Heldenharnas** krijgt de speler bijvoorbeeld 2 extra punten);
- F. Edelstenen** : noteer de punten die bij het laatste gekleurde vakje op het **Edelstenenspoor** staan (voorbeeld: 7 Edelstenen = 30 punten);
- G. verslagen Handlangers** : noteer de punten die bij het laatste gekleurde vakje op het **Handlangerspoor** staan (voorbeeld: 9 verslagen Handlangers = 16 punten);
- H. geleden schade** : noteer de **minpunten** die bij het hoogste gekleurde vakje in de **Schadekolom** staan (voorbeeld: 11 schade = -6 punten). **Schade** die je ver-

meed dankzij **Toverdrankjes**  telt niet mee;

- I. de Verrijzenis** : noteer **9 minpunten** als je tijdens het spel bent verrezen (zie blz. 6);
- J. Macht- en Doelkaarten**: noteer de punten van je **Machtkaart**  (soms minpunten) en tel er de punten van je **Doelkaart**  bij op, ook als je je Doel slechts gedeeltelijk bereikte (voorbeeld: als je voor je Doelkaart 4 punten krijgt en je Machtkaart levert 2 punten op, dan noteer je 6 punten);
- K. vervulde Missies**: elke vervulde Missie levert 4 punten op.
- Tel al die punten op om je **totaalscore** (L) te kennen.

## VARIANTEN

Kies aan het begin van het spel voor een of meerdere van de volgende varianten. In het solospel moet de speler verplicht met de variant **Verdwenen Edelstenen** spelen. Het is aanbevolen het spel eerst enkele keren zonder variant te spelen.

### VERDWENEN EDELSTENEN

Met deze variant verdwijnen bepaalde Edelstenen  uit de Kerker na de strijd tegen het eerste Monster  en het tweede Monster .

Als de 2 Edelstenen die rechts op de Monsterkaart (zie V blz. 13) staan, nog niet werden opgeraapt, moeten alle spelers die Edelstenen na de strijd doorkruisen op hun speelvel. Ze kunnen die Edelstenen niet meer oprapen.

### CAMPAGNE



**PAPER DUNGEONS** speelt zich af in een wereld vol verhalen en legenden. Als de spelers de campagne spelen, spelen ze het spel meerdere keren achter elkaar om te bepalen welke Heldengroep eeuwige roem verdient en wordt vereeuwigd in de geschiedenisboeken.

De spelers beschikken over vier scenario's. Ze kijken daarvoor naar








**Barbaar:** de speler lijdt geen schade als hij tegen de **Monsters**  vecht.

**Edelman:** telkens als een Held van de speler niveau 5 bereikt, mag de speler een stap kleuren bij een Magisch voorwerp . Hij verliest aan het einde van het spel 1 punt .

**Genezer:** de speler krijgt aan het begin van het spel 2 Toverdrankjes . Hij krijgt aan het einde van het spel 2 punten .


**Gids:** de speler krijgt een bewegingspunt  telkens als hij een gracht oversteekt (zie 'Medaillon van Khar', 'Overzicht Magische voorwerpen', blz. 15). Hij verliest aan het einde van het spel 1 punt .




**Handelaar:** de speler krijgt een Toverdrankje  telkens als hij een Edelsteen  opraapt. Hij verliest aan het einde van het spel 1 punt .

**Gedachtenstuurder:** de speler mag eenmaal per ronde een witte dobbelsteen als een zwarte gebruiken en omgekeerd. Hij krijgt aan het einde van het spel 2 punten .

**Sluipmoordenaar:** de speler mag aan het begin van het spel 2 **Handlangers**  in zijn Kerker verwijderen. Hij doorkruist ze en kleurt 2 vakjes op zijn **Handlangerspoor**.



**Schatgraver:** de speler mag aan het

begin van het spel een Edelsteen  naar keuze oprapen. De andere spelers mogen die Edelsteen later in het spel ook nog oprapen (het verdwijnt niet).



**Sjamaan:** de speler krijgt 1 Toverdrankje  per 3 **verslagen Handlangers** . Hij krijgt aan het einde van het spel 3 punten .

**Superheld:** de speler mag 1 stap bij een Magisch voorwerp  kleuren per 3 **verslagen Handlangers** . Hij verliest aan het einde van het spel 2 punten .

**Verkenner:** de speler lijdt geen schade als hij bij een Hinderlaag  komt. Hij verliest aan het einde van het spel 2 punten .

**Veteraan:** aan het begin van het spel stijgt het niveau  van 2 Helden van de speler. Hij verliest aan het einde van het spel 3 punten .

**Waarzegger:** de speler mag aan het begin van elke ronde bij het gooien van de dobbelstenen 1 doodskop  negeren. Hij krijgt aan het einde van het spel 2 punten .

**Woesteling:** de speler heeft 2 extra kracht in de strijd tegen de **Monsters** . Hij verliest aan het einde van het spel 2 punten .

## DANKWOORD

De auteur bedankt iedereen die heeft bijgedragen aan dit project en vooral 'Mansão das Peças', zonder wie dit spel nooit zou zijn verschenen.

Auteur: **Leandro Pires**

Grafisch ontwerp en illustraties:

**Dan Ramos**

Verhaal: **Márcio Botelho**

Productie: **Diego Bianchini**

Originele spelregels: **Thiago Leite**

Nederlandse vertaling:

**Anja De Lombaert**

