

# WONDERBOEK

EEN POP-UPAVONTUUR

**LEES DEZE SPELREGELS NAUWKEURIG DOOR VOORDAT JE BEGINT TE SPELEN!**  
OPEN DE POP-UPS IN HET BOEK EN DE ANDERE ELEMENTEN NIET VOORDAT JE DEZE SPELREGELS HEBT GELEZEN.

Oníria is het land van een oude drakenbeschaving. Volgens de legende is het land een idyllisch paradijs, waarin prachtige, draakachtige wezens te midden van een weelderige wildernis leven. Misschien was dat ooit echt zo. Maar Oníria is veranderd en davert op zijn grondvesten. Naar het schijnt zorgden mensen ooit voor vrede in een tumultueus conflict. Eeuwen gingen voorbij en nu weerklinken opnieuw hulpkreten uit Oníria. Wie kan helpen? De enige toegang tot Oníria is het Wonderboek, een oud boek dat in een verlaten toren wordt bewaard. Het ligt onder een dikke laag stof te wachten op dat wat het het meest nodig heeft, namelijk jou.

Wonderboek is een pop-upspel voor 1 tot 4 spelers waarin iedere speler de rol van een tiener in een groep avontuurlijke vrienden speelt.

Dit is een coöperatief spel, waarin de spelers samen winnen of verliezen.

Het spel omvat zes opeenvolgende verhalen, de hoofdstukken. Voor elk hoofdstuk is er een stapel voorgesorteerde kaarten met daarin de spelregels, het verhaal en de opdrachten. In elk hoofdstuk verkennen de spelers een nieuw deel van het interactieve 3D-bordspel in de vorm van een pop-upboek. Elke pop-up toont de spelers nieuwe elementen van de wereld waarin het avontuur plaatsvindt. Het is niet noodzakelijk, maar we bevelen aan om alle hoofdstukken met dezelfde spelers te spelen.

## Start het avontuur

1. Lees eerst deze spelregels. Hierin staan de basisspelregels van het spel.
2. Neem voor het eerste spel de stapel kaarten van **Hoofdstuk I** uit de doos. *Neem in volgende spellen de stapel kaarten van het hoofdstuk dat je gaat spelen.*
  - **SCHUD DE KAARTEN NIET EN BEKIJK ZE NOG NIET.**
  - De kaarten zijn in de linkerbovenhoek genummerd en zijn per hoofdstuk in oplopende volgorde gesorteerd (hoofdstuk I bevat bijvoorbeeld kaarten 1-42).
3. De speler die als laatste een draak heeft gezien, neemt de stapel kaarten en leest kaart 1 hardop voor. Vanaf dan doen de spelers altijd wat op de bovenste kaart van de stapel staat. Normaal gesproken staat op elke kaart hoe de spelers in het avontuur vooruitkomen.

## Speelmateriaal

Druk voor het eerste spel de fiches voorzichtig uit de stanstableaus. Bewaar ze daarna in de bijgevoegde 2 bakjes of in de uitsparingen in de doos. Pak de wurm- en snipperkaarten uit. Pak de kaarten van een hoofdstuk pas uit als je het betreffende hoofdstuk gaat spelen, zodat ze in de juiste volgorde blijven.



**1 Wonderboek**  
(open de pop-up in het boek pas als je daartoe instructies krijgt)



**6 stapels kaarten**  
(hoofdstuk I, II, III, IV, V, VI. Neem een stapel er pas bij als je daartoe instructies krijgt)



**6 wurmkaarten**  
(deze vormen de wurmstapel)  
**Opmerking:** wurm spreek je uit als "wurm".



**16 snipperkaarten**  
(deze vormen de snipperstapel)



**4 heldenfiguren**  
(en 4 gekleurde plastic ringen)



**8 wurmfiguren**



**10 lotfiches**  
(geven aan hoe goed het team in het spel presteert)



**40 hartfiches**  
(geven de levenskracht van helden, bondgenoten en sommige vijanden in het spel aan)



**5 dobbelstenen**  
(deze worden gebruikt om aan te vallen, vaardigheden of voorwerpen te gebruiken of opdrachten uit te voeren)  
3x succes 3x mislukking



**17 sprankels magie**  
(deze worden gebruikt om bepaalde vaardigheden en voorwerpen te activeren)



**8 bewusteloosfiches**  
(de spelers kunnen deze op wurms gebruiken in plaats van de wurms neer te leggen als die bewusteloos worden geslagen)



**1 donker-aurafiche**  
(de spelers krijgen in de loop van het spel de opdracht dit fiche te gebruiken)



**1 schatkist-envelop**  
(maak deze alleen open als je daartoe instructies krijgt)

# Vorbereiding



Elke keer dat de spelers **Wonderboek** spelen, gebruiken ze de **kaarten van een hoofdstuk**. Op de kaarten staat de voorbereiding voor dat hoofdstuk. De voorbereiding is in elk hoofdstuk grotendeels gelijk. Als er iets in de voorbereiding verandert, staat dat op de kaarten van het hoofdstuk vermeld. In het algemeen ziet de voorbereiding van het spel er als volgt uit:

1. Leg het **Wonderboek** midden op tafel. Zorg ervoor dat er voldoende ruimte is om het boek tijdens het hoofdstuk te openen en te draaien, mocht dit nodig zijn.
  2. Leg **5 actieve lotfiches** en **5 passieve lotfiches** op tafel.  
De spelers kunnen de moeilijkheidsgraad wijzigen:  
**Gemakkelijk** → Leg **6 actieve lotfiches** klaar. **Moeilijk** → Leg **4 actieve lotfiches** klaar.
  3. Leg **2 wyrmfiguren** per held als **voorraad** neer (4 wyrms voor 1 of 2 spelers, 6 voor 3 spelers, 8 voor 4 spelers). Laat de overige wyrmfiguren in de doos, deze worden niet gebruikt.
  4. Leg de **sprankels magie** als voorraad op tafel.
  5. Leg de **dobbelstenen** klaar.
  6. Leg de **hartfiches** als voorraad op tafel.
  7. Schud de **snipper-** en **wyrmkaarten** in 2 aparte stapels en leg deze gedekt op tafel.
- **Hoofdstuk II - VI:** iedere speler krijgt een heldenkaart en -figuur, en upgradekaarten.

# De helden

Aan dit legendarische avontuur nemen vier **helden** deel. In hoofdstuk I kiest iedere speler een held. De spelers nemen de bijbehorende heldenkaart met daarop de aanvalskracht en vaardigheid van de held.

In een spel met 2 of 3 spelers doen de spelers na het kiezen van een held de ongebruikte heldenfiguren en -kaarten terug in de doos.

In het solospel kiest de speler in het eerste hoofdstuk **twee** helden in plaats van één. Tijdens het spel doet de speler alsof de helden door twee verschillende spelers worden gebruikt. Hij legt de kaarten, hartfiches en sprankels magie per held gescheiden neer. Als de speler door een kaart een sprankel magie of hartfiche krijgt, terugkrijgt of verliest, of als de speler een voorwerp of snipperkaart mag trekken of moet verwijderen, doet hij dat altijd van het veld van de held waarmee hij op dat moment speelt.



## HELDENKAARTEN

**Aanval:** iedere held gaat anders met vijanden om. Om aan te vallen, dobbelt de speler met één of meer dobbelstenen om schade toe te dienen. Een aanval kan ook bijkomende speciale effecten uitlokken als schade wordt toegediend.

**Harten:** het aantal harten geeft aan hoeveel schade een held kan ontvangen voor hij is uitgeschakeld (zie bladzijde 6). Hij kan tijdens het spel hartfiches verliezen (de spelers leggen deze terug in de voorraad) of krijgen (de spelers nemen die uit de voorraad). Een held kan nooit meer hartfiches bezitten dan op zijn heldenkaart staat.



**Vaardigheid:** iedere held heeft vaardigheden. Iedere held heeft om te beginnen één vaardigheid en in de loop van het spel kunnen de spelers extra vaardigheden vrijspelen. Voor sommige vaardigheden, zoals de startvaardigheden, hebben de spelers sprankels magie (zie bladzijde 4) nodig om ze te gebruiken.

**Opnieuw dobbelen:** de spelers mogen eenmaal per beurt alle -dobbelstenen opnieuw werpen (zie bladzijde 4).

## UPGRADEKAARTEN VAN HELDEN

In de loop van het avontuur kunnen de spelers dankzij upgradekaarten extra vaardigheden voor hun helden vrijspelen bovenop de vaardigheid op hun heldenkaart. Op elke upgradekaart staan twee vaardigheden, waaruit de speler er één mag kiezen. Elke keer dat een speler een upgradekaart verdient, moet hij direct beslissen welke vaardigheid hij zijn held geeft. Hij schuift de upgradekaart zo onder zijn heldenkaart dat alleen de gekozen vaardigheid zichtbaar is.

**Opmerking:** de spelers mogen deze keuze later niet veranderen, kies dus slim!



Als de spelers aan het einde van een hoofdstuk het spel opruimen, moeten ze hun helden en kaarten zo bewaren dat ze onthouden welke vaardigheden deze hebben. Ze maken een stapel van hun kaarten en bewaren die in de uitsparing in de doos voor hun held. Als de spelers aan een nieuw hoofdstuk beginnen, nemen ze de kaarten en leggen ze die weer open, zonder deze te draaien.



# Spelverloop

De kaarten van een hoofdstuk leiden de spelers door het avontuur. De spelers moeten de instructies op elke kaart volgen, te beginnen met de bovenste kaart (1). Onderaan elke kaart wordt de spelers gevraagd de huidige kaart om te draaien (2), de volgende kaart in de stapel te lezen (3), de kaart te verwijderen (4) of te spelen tot een bepaald **DOEL** is bereikt.

**Tip:** bewaar alle kaarten die je hebt gelezen en verwijderd in een aflegstapel.

## VERHAALKAARTEN



De meeste kaarten bevatten verhalende tekst, instructies om pop-ups of andere spelelementen voor te bereiden, keuzes te maken of een combinatie daarvan. Lees de tekst en instructies altijd van boven naar beneden en draai de kaart pas om of lees de volgende kaart pas als de hele kaart is afgehandeld.

### KEUZES

Op sommige kaarten moeten de spelers een keuze maken. Ze lezen alle mogelijkheden hardop voor, bespreken deze samen en kiezen samen één mogelijkheid. Daarna draaien ze de kaart om en lezen ze het gevolg van hun keuze. Ze lezen alleen de kolom die met hun keuze overeenkomt. Soms moeten de spelers een sleutelwoord opschrijven of verwijderen. Noteer en verwijder deze sleutelwoorden achterin deze spelregels. Als de spelers een sleutelwoord moeten noteren dat ze al hebben, hoeven ze dat geen tweede keer te doen. Als de spelers een sleutelwoord moeten verwijderen dat ze niet hebben, mogen ze de instructie negeren. Denk goed na over de sleutelwoorden, ze bepalen het spelverloop op korte en lange termijn!



## VOORWERPKAARTEN



Voorwerpkaarten stellen fysieke voorwerpen en andere zaken voor die de spelers tijdens hun avontuur tegenkomen. Ze hebben een witte achtergrond en zijn nuttig om in het spel vooruit te komen. Soms bieden ze een speciale actie die de speler in zijn beurt kan uitvoeren. Als een speler een voorwerpkaart vindt, legt hij deze open naast zijn heldenkaart. Uitsluitend hij kan de speciale actie vanaf dan gebruiken. Een speler mag in zijn beurt voorwerpkaarten doorgeven aan of afnemen van andere helden door er een actie aan te wijden. Tenzij anders aangegeven, hoeft de speler een voorwerpkaart na gebruik niet te verwijderen. Zolang een held een voorwerpkaart heeft, mag de speler de speciale actie ervan gebruiken.

## SNIPPERKAARTEN

Snippetkaarten bieden helden extra krachten. De spelers gebruiken deze als voorwerpkaarten, maar moeten snippetkaarten na gebruik verwijderen. Als een speler een snippetkaart heeft gebruikt, legt hij deze op een aparte aflegstapel af. Leg ze niet op de stapel afgelegde kaarten van hoofdstukken. Als een speler een snippetkaart moet trekken en de stapel is leeg, schud dan de aflegstapel en gebruik deze als nieuwe trekstapel.

**Opmerking:** de spelers moeten voorwerpen, ook snippetkaarten, die helden aan het einde van een hoofdstuk bezitten, verwijderen en aan de kaarten van het betreffende hoofdstuk toevoegen voordat ze het volgende hoofdstuk spelen. Gebruik deze dus voordat het te laat is.

## DE GOUDEN SPELREGEL

Onthoud dat **instructies op kaarten altijd voorrang hebben op de spelregels in deze handleiding.**

## KAARTEN MET SPECIALE REGELS



Kaarten met een gele achtergrond bevatten speciale regels. Ze bieden de spelers nieuwe spel mogelijkheden en leggen hen beperkingen op ten opzichte van de basisspelregels. Nadat de spelers de kaart hebben gelezen, leggen ze deze voor alle spelers zichtbaar op tafel en volgen ze de instructies op de kaart. Soms bieden deze speciale regels onder bepaalde voorwaarden nieuwe speciale acties voor de helden.

## INTERACTIEKAARTEN



Kaarten met een dunne, witte rand zijn interactiekaarten. Ze stellen zaken in de omgeving voor die de spelers in de spelerfase kunnen afhandelen (zie bladzijde 4).

De spelers krijgen soms de opdracht bepaalde kaarten met eenzelfde kleur banier bovenaan uit de stapel kaarten van het hoofdstuk te nemen en daarmee een aparte trekstapel te vormen. De spelers kunnen alleen de bovenste kaart van die stapel afhandelen.



## DOELKAARTEN



Doelkaarten bieden de spelers na te streven doelen. Ze geven ook instructies over het verloop van een speelbeurt tijdens het spel. Bovenaan de doelkaart staat het verloop van de spelerfase en vijandfase beschreven, onderaan staat het doel dat de spelers moeten nastreven. Als een speler in de stapel kaarten van een hoofdstuk een doelkaart tegenkomt, laat hij die kaart bovenaan de stapel liggen totdat het doel is bereikt.

Zolang bovenaan de stapel kaarten van een hoofdstuk een doelkaart ligt, voeren de spelers eerst de spelerfase uit, zoals beschreven op de kaart, en daarna voeren ze de instructies voor de vijandfase uit. Ze herhalen deze fasen totdat ze het doel bereiken of het spel verliezen (zie bladzijde 7). De spelers moeten bijvoorbeeld een bepaalde interactiekaart afhandelen of bepaalde vijanden verslaan om een doel te bereiken. Zodra een doel is bereikt, volgen de spelers de instructies onderaan de doelkaart (meestal moeten de spelers de kaart omdraaien en de achterkant lezen).

**Opmerking:** tenzij anders aangegeven, komen de spelers alleen in de spelerfase aan de beurt en meestal door een instructie op een doel- of verhaalkaart. Ze voeren hun beurt uitsluitend uit (en activeren vijanden) als ze daar door een kaart expliciet opdracht toe krijgen.

# De spelerfase

De spelers controleren aan het begin van de spelerfase of één of meer helden uitgeschakeld zijn (zie bladzijde 6). Daarna komen de spelers één voor één aan de beurt. Er is geen vaste speelvolgorde. De spelers mogen zelf kiezen in welke volgorde ze aan de beurt komen. De speelvolgorde hoeft ook niet in alle fasen dezelfde te zijn. Op sommige kaarten staan onmiddellijk op te volgen nieuwe instructies. De spelers volgen deze meteen op, nog voordat de speler zijn beurt beëindigt of vóór het einde van de volledige spelerfase. Tenzij anders vermeld, spelen de spelers na het opvolgen van de nieuwe instructies verder volgens de instructies op de huidige doelkaart.

## EEN SPEELBEURT


In hun beurt mogen de spelers ten hoogste 3 acties uit de volgende lijst uitvoeren:

- Bewegen
- Een sprankel magie oprapen
- Een vaardigheid gebruiken
- Aanvallen
- Een interactiekaart afhandelen
- Een voorwerp geven of nemen
- Een speciale actie uitvoeren

- De spelers mogen dezelfde actie meermaals uitvoeren.
- De spelers mogen de acties in een willekeurige volgorde uitvoeren.
- Als een speler al zijn acties heeft uitgevoerd of als hij past, is zijn beurt voorbij. Niet gebruikte acties gaan verloren.
- Zodra alle spelers aan de beurt zijn geweest, is de spelerfase voorbij.

Sommige effecten in het spel bieden helden "extra acties": een extra actie is een actie die een speler bovenop de 3 acties van zijn beurt mag uitvoeren. Een speler moet een extra actie op het aangegeven moment uitvoeren (bijvoorbeeld: "Voer direct een extra actie uit."). Als niet is aangegeven welke actie de speler mag uitvoeren (bijvoorbeeld: "Voer een extra actie uit."), mag de speler een actie naar keuze uitvoeren, ook een speciale actie.

## OPNIEUW WERPEN

Bovenop de 3 acties kunnen de spelers er **in elke beurt precies één keer** voor kiezen om na het dobbelen voor een aanval, een vaardigheid of een speciale actie 1 hartfiche te betalen om alle dobbelstenen met  opnieuw te werpen. **De spelers mogen daarvoor niet hun laatste hartfiche afgeven.** De dobbelstenen die de speler niet opnieuw mag werpen, blijven geldig. Het opnieuw werpen van dobbelstenen geldt niet als een aparte actie.

## BEWEGEN

De speler verplaatst zijn heldenfiguur naar een aangrenzend veld.

De pop-upillustratie bestaat uit velden, van elkaar gescheiden door 2 soorten lijnen:

- Stippellijnen tussen **aangrenzende** velden. De spelers **mogen** over stippellijnen bewegen.
- Volle lijnen stellen **hindernissen** voor. De spelers **mogen niet** over volle lijnen bewegen. Op elk veld mogen verschillende figuren staan.



## EEN SPRANKEL MAGIE OPRAPEN

De speler neemt 1 sprankel magie van het veld waar zijn held staat (als die er zijn) en legt deze in zijn persoonlijke voorraad naast zijn heldenkaart.

Als een speler een sprankel magie gebruikt, legt hij deze uit zijn persoonlijke voorraad terug in de algemene voorraad. Hij kan sprankels magie gebruiken:

- om heldenvaardigheden te gebruiken die sprankels magie vereisen.
- om speciale acties uit te voeren of sommige interactiekaarten af te handelen.

**Opmerking:** bij sommige kaarten **krijgen** de spelers 1 sprankel magie. Ze nemen deze uit de algemene voorraad.

## EEN VAARDIGHEID GEBRUIKEN

De spelers geven indien nodig een sprankel magie af om een vaardigheid te gebruiken en voeren dan het effect zoals beschreven uit.

## AANVALLEN

De spelers vechten tijdens het spel tegen mysterieuze vijandige wezens, de **wyrms**. Om aan te vallen, volgen ze de beschrijving op hun heldenkaart:

1. Werp met het opgegeven aantal dobbelstenen.
2. Voer het effect op een geldig doelwit uit (meestal een wyrm op jouw veld of een aangrenzend veld).

**INKTSCHOT**  
Werp  en kies 1 wyrm op je eigen of een aangrenzend veld. Dien voor elke  1 schade toe aan die wyrm.

**VERFRANEN**  
Dien 1 schade toe aan elk hoogste 3 veld op jouw veld.

Een held kan met de actie "aanvallen" doorgaans slechts 1 wyrm aanvallen (behalve Lisa) en elke -dobbelsymbool brengt 1 schade aan die wyrm toe. **Let op:** een speler hoeft zijn doel nog niet bekend te maken voordat hij zijn dobbelstenen werpt. Anderzijds kunnen de spelers elke keer dat ze aanvallen schade aan een wyrm naar keuze toedienen op voorwaarde dat deze een geldig doelwit is. Een speler hoeft niet altijd dezelfde wyrm aan te vallen als hij dat niet wil.

Door aan te vallen dienen de spelers niet alleen schade toe. Soms zijn er ook speciale effecten.

Werp  is het een  dien dan 1 schade toe aan 1 wyrm op je eigen of een aangrenzend veld, en 1 held naar keuze krijgt 1 .

Dien voor elke  1 schade toe verschillend op het spel.

Wyrms hebben elk 2 levenspunten. In tegenstelling tot bij helden hoeven de spelers de levenspunten van een wyrm niet met hartfiches bij te houden.




Als een speler een wyrm 1 schade toedient, is deze bewusteloos. De speler legt de figuur neer (of legt een bewusteloosfiche op zijn kop om ruimte te besparen) om aan te geven dat de wyrm 1 keer geraakt is.



Als een held een wyrm in één keer 2 schade toedient of een bewusteloze wyrm 1 extra schade toedient, is deze verslagen: de speler legt de wyrmfiguur terug in de algemene voorraad.



**OVERBLIJVENDE SCHADE:** als een speler een wyrm verslaat en nog schade kan toedienen (met ongebruikte ) kan hij het restant aan een andere wyrm toedienen als er nog een geldig doelwit is. Anders gaat de extra schade verloren.

**WYRMHERSTEL:** bewusteloze wyrms komen snel weer bij! Tijdens de vijandfase (zie bladzijde 6) komen alle bewusteloze wyrms weer bij: zet de wyrmfiguren rechtop (of verwijder de bewusteloosfiches).

## EEN INTERACTIEKAART AFHANDELEN

Als de held van een speler op hetzelfde veld staat als een voorwerp op een interactiekaart, mag de speler **die kaart omdraaien en hardop voorlezen**. Als er een stapel interactiekaarten ligt, mogen de spelers uitsluitend de bovenste interactiekaart afhandelen. Door dat te doen, ontdekken de spelers hoe ze de andere kaarten in de stapel kunnen afhandelen.

## EEN VOORWERP GEVEN OF NEMEN

Met behulp van deze actie kunnen de spelers één van hun voorwerpen (of snipperkaarten) aan een andere held geven die op hetzelfde veld of op een aangrenzend veld staat. Ze kunnen ook een voorwerp van de held van een andere speler nemen, maar alleen als die speler het daarmee eens is.

## EEN SPECIALE ACTIE UITVOEREN

Tijdens het spel ontdekken de spelers kaarten waarmee ze speciale acties kunnen uitvoeren. Om een speciale actie uit te voeren, volgen ze de tekst op de kaart op.

## VOORBEELD VAN DE SPELERFASE in een spel met 3 spelers



### AAN HET BEGIN VAN DE SPELERFASE:

**LUUK** is uitgeschakeld, maar nu zet de speler de figuur weer rechtop en hij maakt een lotfiche passief. Gelukkig is het niet het laatste actieve lotfiche dat passief wordt en mogen de spelers hun beurt afwerken.



### DE SPELERS KOMEN OVEREEN DAT LISA ALS EERSTE AAN DE BEURT KOMT.

- 1<sup>e</sup> actie: **LISA** neemt 1 sprankel magie van het veld waar ze staat.  
 2<sup>e</sup> actie: ze activeert met de sprankel haar vaardigheid *Positieswitch*, zodat ze van plaats kan wisselen met een andere held en een extra actie mag uitvoeren. Ze besluit met **LUUK** 2a te ruilen en valt dan de 2 wyrms op dat veld aan. Ze werpt echter **X** 2b, en dus wordt er geen schade toegediend.  
 3<sup>e</sup> actie: **LISA** valt opnieuw aan. Ze dobbelt een en geeft de 2 wyrms op het veld elk 1 schade (dankzij het speciale effect van de aanval).



### DE SPELERS KOMEN OVEREEN DAT DAARNA LUUK AAN DE BEURT IS.

- 1<sup>e</sup> actie: **LUUK** valt aan en werpt **X**. Hij besluit een wyrm op het veld ernaast aan te vallen en 1 schade toe te dienen, zodat de wyrm bewusteloos is.  
 2<sup>e</sup> actie: **LUUK** valt opnieuw aan en werpt **X** **X** 2a. Hij is niet tevreden met het resultaat en besluit 1 hartfiche af te geven en de dobbelstenen opnieuw te werpen 2b. Hij werpt . Dubbel succes! Hij besluit de bewusteloze wyrm aan te vallen 2c. Hij dient hem nog 1 schade toe en dus is de wyrm verslagen. De speler legt de wyrm terug in de voorraad. **LUUK** dient de overgebleven schade toe aan een wyrm op zijn eigen veld 2d, waardoor die bewusteloos is.  
 3<sup>e</sup> actie: **LUUK** raapt de laatste sprankel magie van zijn veld op.



### FINN IS ALS LAATSTE AAN DE BEURT.

- 1<sup>e</sup> actie: omdat hij vlakbij het voorwerp op een interactiekaart staat, handelt hij de interactiekaart af en draait de kaart om. Hij leest de kaart aan de andere spelers voor en voert het effect uit: hij krijgt een snipperkaart! Hij trekt de bovenste kaart van de snipperstapel en legt deze voor zich neer.  
 2<sup>e</sup> en 3<sup>e</sup> actie: **FINN** wil naar het veld waar ook **LUUK** staat, maar hij mag geen volle lijnen passeren. Hij maakt een omweg en komt er met 2 acties.

## De vijandfase

In de vijandfase moeten de spelers de instructies op de huidige doelkaart volgen. Meestal moeten ze de bovenste kaart van de **wyrmstapel** omdraaien. Lees de instructies op de omgedraaide wyrmkaart altijd van boven naar beneden.



Wyrmkaarten veroorzaken meestal wyrmbroedsel 1, activaties 2 en soms een unieke op te volgen spelregel 3. Op sommige wyrmkaarten staat dat de spelers nog een wyrmkaart moeten omdraaien 4 nadat ze de instructies op de huidige wyrmkaart hebben uitgevoerd. Het is dus mogelijk dat tijdens de vijandfase meer dan 1 wyrmkaart wordt omgedraaid en uitgevoerd. Pas dus op!

**Opmerking:** rond sommige symbolen staat een **zilveren aura**. Dat betekent dat de spelers deze uitsluitend in een spel met 3 of 4 spelers moeten uitvoeren. Anders mogen de spelers deze negeren.



Nadat de spelers een wyrmkaart hebben uitgevoerd, leggen ze deze op een aflegstapel van wyrmkaarten. Als de trekstapel wyrmkaarten op is, schudden de spelers de aflegstapel en gebruiken ze deze als nieuwe trekstapel.

## WYRMBROEDSEL

Bij dit symbool leggen de spelers een wyrm op het **donkere vortexveld** dat op de doelkaart staat. Het aantal wyrmsymbolen geeft aan hoeveel wyrmfiguren ze uit de voorraad op dat veld moeten leggen. Als de voorraad wyrmfiguren op is, negeren de spelers deze instructie.

Als de spelers een wyrm in de algemene voorraad terugleggen (als die bijvoorbeeld is verslagen), kan deze als broedsel bij latere wyrmkaarten of instructies weer in het spel komen.

## WYRMACTIVATIE

Elke wyrm in het spel (ook de wyrms die net als broedsel op een donker vortexveld zijn gelegd) zal zoveel acties uitvoeren als er activatiesymbolen op de kaart staan. De spelers voeren alle acties voor een wyrm uit voordat ze de volgende activeren. Wyrms voeren voor elk activatiesymbool de volgende acties uit, in deze volgorde van prioriteit:

**A. De wyrm komt bij als hij bewusteloos is (zet de figuur rechtop of verwijder het bewusteloosfiche).**

*Bewusteloze wyrms gebruiken de eerste actie altijd om bij te komen.*

### ANDERS

**B. Als de wyrm op hetzelfde veld als een held staat, valt de wyrm de held aan en dient hij 1 schade toe: de held verliest 1 hartfiche (de spelers hoeven niet te dobbelen).**

*Als meer helden op het veld staan, beslissen de spelers wie door de wyrm wordt aangevallen.*

### ANDERS

**C. Als er geen held bij de wyrm staat, beweegt de wyrm 1 veld naar de dichtstbijzijnde held.**

*Als er meer helden even ver staan, beslissen de spelers waar de wyrm naartoe beweegt.*

**Opmerking:** wyrms **vallen** uitgeschakelde helden **niet aan** en bewegen er ook **niet naartoe**: in het zeldzame geval dat alle helden bewusteloos zijn of niet door beweging bereikbaar zijn, negeren de spelers overgebleven activiteiten.

## UITGESCHAKELDE HELDEN

Als een held zijn laatste hartfiche moet afgeven, is hij **uitgeschakeld**. De speler legt de heldenfiguur neer. Als dit tijdens zijn beurt gebeurt, is zijn beurt direct voorbij en gaan niet gebruikte acties verloren.

Als een held is uitgeschakeld, kan hij niet langer het doelwit zijn van de vaardigheden van helden, van effecten van aanvallen of van speciale acties (**voorbeeld:** Anna kan geen uitgeschakelde held kiezen om met haar aanval 1 hartfiche te verdienen). Hij wordt tijdens wyrmactivaties ook door wyrms genegeerd.

De spelers draaien aan het begin van de spelerfase, vóór het uitvoeren van de eerste actie, per uitgeschakelde held 1 lotfiche naar de passieve kant om en zetten de helden dan opnieuw rechtop. De helden krijgen opnieuw zoveel hartfiches als op hun heldenkaart staat. Dit geldt niet als een actie.

**Opmerking:** als een speler het laatste actieve lotfiche passief maakt, verliezen de spelers het spel (zie Einde van het spel, bladzijde 7).

## VOORBEELD VAN DE VIJANDEFASE

1. De spelers **draaien een wyrmkaart** van de wyrmstapel om, zoals voor de huidige vijandfase is aangegeven, en volgen de instructies van boven naar beneden op. In dit voorbeeld met 3 spelers voeren de spelers alle symbolen uit (ook die met **zilveren** aura).
2. Op de kaart staat 1 wyrmbroedsel. De spelers nemen dus 1 wyrm **D** uit de voorraad en leggen deze op het vortexveld.
3. Op de kaart staan 2 activatiesymbolen en dus mag **elke wyrm** 2 acties uitvoeren. De spelers beslissen samen om de wyrms in volgorde **A** tot en met **E** te activeren.

WYRM **A** valt tweemaal aan. Bij elke aanval kunnen de spelers kiezen of **FINN** of **LUUK** 1 hartfiche moet afgeven. Ze kiezen ervoor beide helden 1 hartfiche te laten afgeven.

### DAARNA

WYRM **B** kan naar **LISA's** veld of naar het veld met **FINN** en **LUUK** bewegen. De spelers bewegen WYRM **B** naar **LISA's** veld. WYRM **B** valt als tweede actie **LISA** aan. Zij verliest 1 hartfiche.

### DAARNA

WYRM **C** valt **LISA** aan, waardoor ze haar laatste hartfiche verliest. Ze is **uitgeschakeld**. Als tweede actie moet WYRM **C** naar het veld met **FINN** en **LUUK** bewegen.

### DAARNA

WYRM **D** moet bewegen en aanvallen, net zoals WYRM **B** eerder al deed. Omdat **LISA** is uitgeschakeld, negeert de wyrm haar en beweegt hij naar het veld met **FINN** en **LUUK** en valt dan 1 keer aan. De spelers beslissen dat **FINN** 1 hartfiche moet afgeven.

### DAARNA

WYRM **E** was bewusteloos. De spelers zetten hem rechtop en als tweede actie valt hij **FINN** of **LUUK** aan. De spelers beslissen dat **FINN** opnieuw 1 hartfiche moet afgeven.

4. Tot slot **moeten** de spelers **nog een wyrmkaart** omdraaien, zoals op de huidige kaart staat. Op die kaart staat de instructie dat de spelers 2 wyrms uit de voorraad op het vortexveld moeten leggen, maar omdat er maar 1 wyrm in de voorraad is, leggen ze er maar 1 **F**. Ze lezen daarna de tekst onderaan. Die heeft betrekking op alle velden met **3 of meer wyrms**. Op het veld met **FINN** en **LUUK** zijn 4 wyrms aanwezig. Daarom verwijderen de spelers 1 wyrm naar keuze van dat veld en zowel **FINN** als **LUUK** verliest 2 hartfiches. **FINN** kan nog maar 1 hartfiche afgeven en is dan **uitgeschakeld**. **LISA** had door de Duistere windvlaag 1 hartfiche moeten afgeven, maar omdat ze is uitgeschakeld, hoeft dat niet.



## Einde van het spel

### DE SPELERS VERLIEZEN...

... zodra ze het laatste actieve lotfiche passief hebben gemaakt en zo allemaal zijn verslagen. **De spelers verliezen dan het huidige hoofdstuk!**

- Sorteer de kaarten van het huidige hoofdstuk in oplopende volgorde. Als de spelers in dit hoofdstuk nieuwe upgradekaarten kregen en/of nieuwe wyrmkaarten toevoegden, moeten ze deze aan de kaarten van dit hoofdstuk toevoegen.
- Verwijder alle sleutelwoorden uit het huidige hoofdstuk.
- De spelers moeten het huidige hoofdstuk opnieuw spelen, te beginnen met de eerste kaart.

### DE SPELERS WINNEN...

... als ze de laatste kaart van het hoofdstuk hebben uitgevoerd en zo het hoofdstuk hebben uitgespeeld.

Tel het aantal actieve lotfiches dat overblijft en lees het overeenkomstige **einde**: hoe minder lotfiches de spelers in de loop van het hoofdstuk passief hebben gemaakt, hoe beter het eindresultaat. Helden hebben geen kostbare tijd te verliezen.

Tot slot lezen de spelers hoe ze het volgende hoofdstuk moeten voorbereiden of alles moeten opruimen tot ze aan het volgende spel beginnen.



### OVERGAAN NAAR EEN VOLGEND HOOFDSTUK

Het is aanbevolen de hoofdstukken in oplopende volgorde te spelen, van I - VI.

#### HELDENKAARTEN:

Houd de heldenkaarten en upgradekaarten goed van elkaar gescheiden (zie **Opmerking**, bladzijde 2).

#### SNIPPER- EN WYRMKAARTEN:

Bewaar de snipper- en wyrmkaarten altijd apart van de kaarten van de hoofdstukken. Je hebt ze in elk hoofdstuk nodig.

#### NIEUWE WYRMKAARTEN:

Tijdens het spel voegen de spelers nieuwe paarse kaarten aan de wyrmstapel toe, waardoor de dreiging steeds groter wordt. Voeg deze kaarten aan het einde van het hoofdstuk NIET aan de kaarten van dit hoofdstuk toe. Ze behoren nu tot de wyrmstapel en worden ook in de volgende hoofdstukken gebruikt.

### EELK EINDE IS EEN NIEUW BEGIN

Heb je hoofdstuk VI uitgespeeld? Proficiat! Het spel is voorbij. Goed nieuws: je kunt gewoon opnieuw beginnen!

Probeer het avontuur anders te laten eindigen, ontdek elementen die je in een vorig spel over het hoofd zag, speel nieuwe elementen vrij en probeer nieuwe tactieken uit!



## Overige spelregels

### VOORRAAD SPELONDERDELEN

De voorraad spelonderdelen (fiches, sprankels magie, wyrms, enzovoort) is beperkt. Als een instructie meer spelonderdelen vereist dan er in de voorraad beschikbaar zijn, kunnen de spelers de instructies slechts opvolgen tot en met het beschikbare aantal. Ze negeren instructies die ze niet kunnen uitvoeren. De hartfiches met "10" zijn evenveel waard als 10 hartfiches. De spelers mogen te allen tijde 10 fiches van waarde "1" tegen een hartfiche met waarde "10" ruilen en omgekeerd.

### VAN HELD VERANDEREN TUSSEN HOOFDSTUKKEN

Het is aanbevolen om vanaf het begin tot het einde van het hele avontuur met dezelfde held te spelen, maar het is niet verplicht. De spelers kunnen elk hoofdstuk met een andere held spelen als ze dat willen. Ze nemen in dat geval de held en

de beschikbare upgradekaarten van die held en kiezen welke upgrade ze op elke upgradekaart willen gebruiken. Daarna kan het spel beginnen.

### MET MEER OF MINDER SPELERS SPELEN

Bij het begin van een nieuw hoofdstuk kunnen extra spelers aan het spel deelnemen. Ze nemen een nog niet gebruikte held en de beschikbare upgradekaarten van die held en kiezen welke vaardigheden ze willen gebruiken. Vergeet niet om per nieuwe held 2 extra wyrms aan het spel toe te voegen. Vergeet in het geval er door de extra speler(s) met 3 of 4 spelers wordt gespeeld niet vanaf dan de symbolen met het zilveren aura op de wyrmkaarten uit te voeren.

## Credits

©2021 daVinci Editrice S.r.l.

Uitgever en distributeur:  
999 Games b.v.  
Postbus 60230  
NL - 1320 AG Almere  
www.999games.nl  
Klantenservice:  
0900 - 999 0000  
999games.nl/klantenservice  
Alle rechten voorbehouden  
Made in China



**Auteurs:** Martino Chiacchiera en Michele Piccolini  
**Illustraties:** Miguel Coimbra  
**Papierkunstenaar:** Dario Cestaro  
**Spelontwikkeling:** Marta Ciaccasassi en Roberto Corbelli  
**Grafische vormgeving:** Matteo Brustenghi  
**Vertaling:** Anja De Lombaert  
**Eindredactie:** 999 Games b.v.

