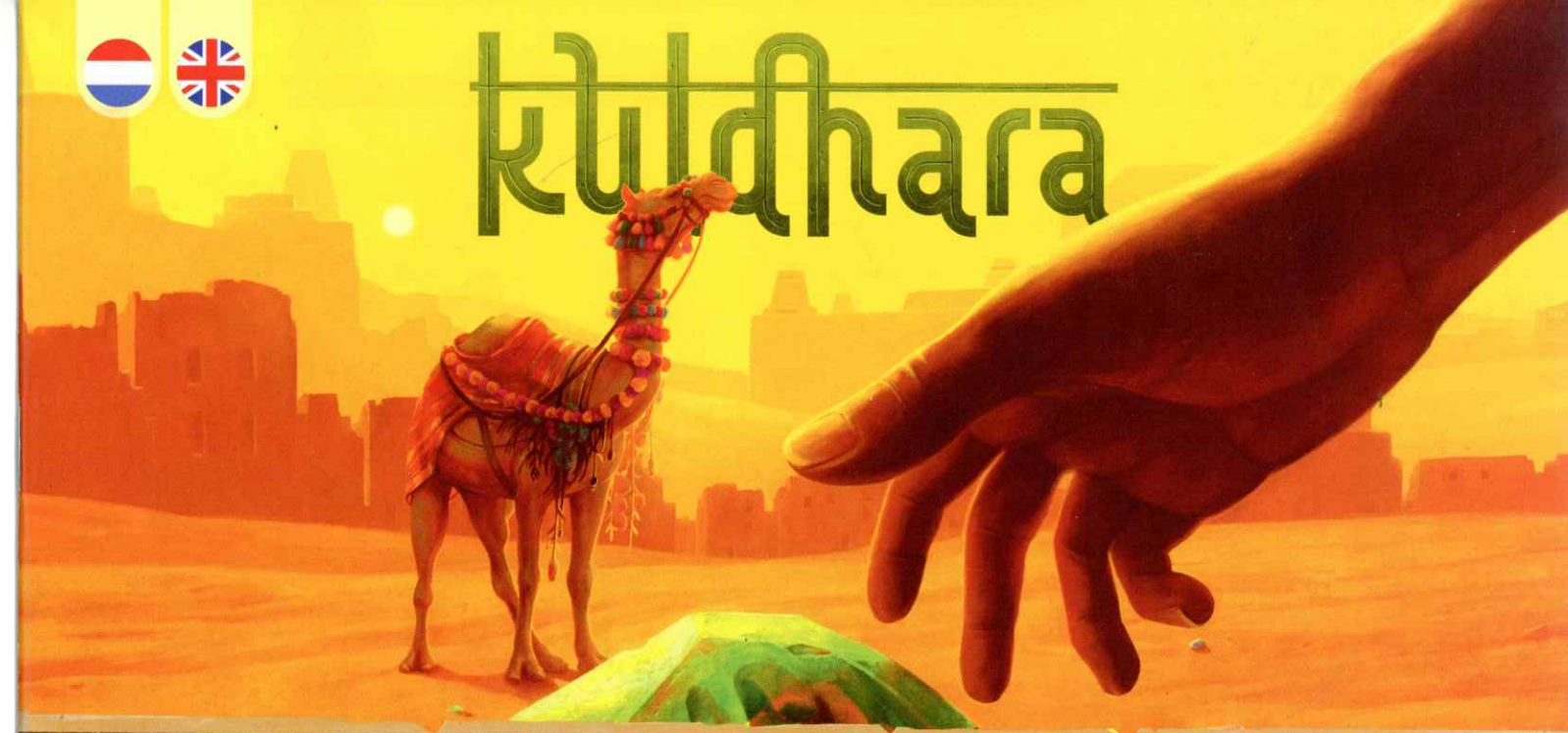




Kuldhara



Het verhaal van Kuldhara

200 jaar geleden, diep in de Tharwoestijn, verdween het dorp Kuldhara in één enkele nacht. Om uit handen te blijven van grootvizier Zalim Singh, die niet alleen het volk onderdrukte maar ook de dochter van de dorpsleider opeiste, namen de inwoners een radicale beslissing. Ze staken hun geliefde dorp in brand en verdwenen als schaduwen in de nacht. Wat overbleef zijn legendes over vloeken en verborgen edelstenen.

Nu is het jouw moment! Als onverschrokken woestijnrover waag jij je in de ruïnes. Vind de edelstenen, smeed schitterende sieraden en vertrek uit deze spookstad voor het donker wordt!

The Legend of Kuldhara

200 years ago, deep in the Thar Desert, the village of Kuldhara vanished in a single night. To escape the grasp of Grand Vizier Zalim Singh—who not only oppressed the people but also demanded the daughter of the village chief—the villagers made a radical decision. They set their beloved village ablaze and vanished like shadows in the night. What remains are legends of curses and hidden gemstones.

Now it's your moment! As a fearless treasure hunter, you'll venture into Kuldhara's ruins. Find the gemstones, craft dazzling jewelry, and escape this ghost town before nightfall!



Voor Nederlandse regels ga naar pagina 2.



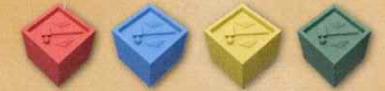
For English rules turn to page 12.



50 Edelstenen (in 5 kleuren)
50 Gemstones (in 5 colors)



41 Beschermtegels (in 5 kleuren)
41 Protection tiles (in 5 colors)



20 Gereedschaptokens (in 4 kleuren)
20 Tool tokens (in 4 colors)

1 Centraal bord met draaischijf
1 Game Board with a rotating disk

4 Dromedarissen
4 Camels



4 Waterdruppels
4 Water tokens

1 Rondemarker
1 Round tracker

1 Startfiche
1 Start token



66 Sieraadkaarten (3 niveaus)
66 Jewelry cards (3 levels)



4 Start sieraadkaarten
4 Start jewelry cards

18 Solo kaarten (2 types)
18 Solo cards (2 types)



4 Werkbanken met draaischijf
4 Workbenches with rotating disk

Kadhans werkbank (voor solo mode)
Kadhan's Workbench (for solo mode)



8 Speloverzichten
8 Player aids



NEDERLANDSE REGELS

Spelopzet

Bereid het speelbord voor:

1. Plaats het bord (A) in het midden van de tafel.
2. Zet de draaischijf (B) van het speelbord op stand 'ochtend' en leg de ronde-tracker (C) op fase 1.
3. Verdeel de kistjes met edelstenen (D) willekeurig over de verschillende ruïnes. Leg alle edelstenen van de corresponderende kleuren in de kistjes.
4. Sorteert de beschermtegels (E) op kleur en leg deze in vijf stapels op het speelbord.

Spelerscomponenten:

5. Elke speler kiest een kleur en ontvangt de bijbehorende werkbank met draaischijf (F), gereedschaptokens (G) en dromedaris (H).
6. Alle spelers plaatsen hun gereedschaptokens links op hun werkbank (G).
7. De dromedaris (H) plaatst iedereen in het kamp. Het kamp is de locatie midden op de centrale draaischijf.
8. Alle spelers ontvangen ook één watertoken (I). Iedereen plaatst deze op veld 15 van hun waterspoor.

Sieraadkaarten:

9. Pak de 4 start-sieraadkaarten (J), schud deze en geef elke speler er willekeurig één. Spelers plaatsen de edelstenen die op de kaart staan afgebeeld in de drie centrale velden van hun spelersbord (K). Alle start-sieraadkaarten gaan hierna weer terug in de doos.
10. Verdeel de sieraadkaarten in drie stapels op basis van niveau (1, 2 en 3). Schud elke stapel en plaats ze gesloten op het bord (L).
11. Leg vervolgens vier sieraadkaarten van niveau 1, vier van niveau 2 en twee van niveau 3 open op het speelbord (M).

Klaar om te beginnen:

12. Geef elke speler een speloverzicht (N).
13. De speler die als laatste een ruïne heeft bezocht, ontvangt het startspelerfiche (O).

Eerste spel?

Kuldhara kan een ingewikkelde puzzel worden. Voor meer overzicht kun je de niveau 3-kaarten weglaten.



Doel van het spel

Als woestijnrover doorzoek je de ruïnes van Kuldhara op zoek naar verloren edelstenen om sieraden van te smeden. Beheer je watervoorraad zorgvuldig, want in deze brandende zon zijn je acties beperkt. Elke actie kost water, dus een slimme planning is essentieel.

Zodra je genoeg edelstenen hebt verzameld, keer je terug naar het kamp om sieraden te maken. De rover die voor zonsondergang de meest waardevolle sieraden weet te smeden, wint het spel.



Spelverloop

Het spel speelt zich af over vier fases van de dag, waarbij de zon telkens een andere positie inneemt:



Tijdens elke fase voeren spelers om de beurt een aantal stappen uit, totdat iedereen heeft gepast. Elke speler begint een fase met 15 water. Dit water wordt gebruikt om acties uit te voeren. Aan het begin van een nieuwe fase ontvangen de spelers opnieuw 15 water. Na de vierde fase eindigt het spel en tellen de spelers de punten van hun gemaakte sieraden.

Spelersbeurt

Aan het begin van je beurt kies je of je past of je beurt speelt.

Passen:

Je mag passen als je geen acties meer uit wil voeren. Heb je geen water meer, dan moet je passen. Zodra je past, zet je (als dat nog niet is gebeurd) je waterdruppel op 0. De rest van deze fase doe je niet meer mee. De andere spelers spelen door totdat iedereen heeft gepast. Ben jij deze fase de eerste die past? Dan krijg je het startspelerfiche.

Een beurt spelen:

Tijdens je beurt volg je de volgende stappen.
Stap 1 is verplicht, de rest is optioneel.

- Stap 1: 1 of 2 acties uitvoeren (verplicht!)
- Stap 2: Gereedschap gebruiken
- Stap 3: Sieraden maken
- Stap 4: Sieraadkaarten aanvullen

Stap 1: 1 of 2 acties uitvoeren (verplicht!)

Je voert in je beurt 1 of 2 acties uit. Het is toegestaan om dezelfde actie twee keer per beurt te kiezen. Als je geen actie kan uitvoeren, pas je automatisch. Houd goed je watervoorraad in de gaten, want als je water op is, kun je deze fase geen acties meer uitvoeren. De acties zijn:

- Reizen
- Edelstenen opgraven
- Edelstenen lossen
- Een sieraad reserveren

Reizen = ?

Beweeg je dromedaris naar een locatie naar keuze op het bord. Je besteedt water voor de hele route die je aflegt. Loop je voorbij meerdere locaties, dan worden de kosten voor de hele afstand bij elkaar opgeteld (zie 1^e voorbeeld).

Edelstenen opgraven = ?

Graaf één of twee edelstenen op uit de ruïne waar je dromedaris zich bevindt en plaats ze op je dromedaris (zie 1^e voorbeeld). Liggen er geen edelstenen meer bij een ruïne, dan heb je pech en kun je deze kleur nu niet opgraven. De waterkosten per edelsteen hangen af van de grootte ervan.

Klein: of kost 1

Medium: of kost 2

Groot: kost 3

Let op: Je dromedaris heeft maar beperkte ruimte. Er zijn zes vakjes beschikbaar voor edelstenen. Je kunt dus bijvoorbeeld zes kleine edelstenen kwijt, of één grote, één medium en één kleine. Als er geen ruimte meer is voor je opgegraven edelsteen dan kun je deze actie niet uitvoeren en moet je eerst je edelstenen lossen (zie actie Edelstenen lossen).



1^e VOORBEELD VAN EEN BEURT



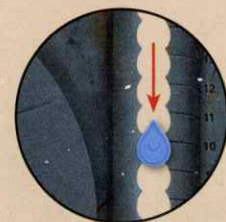
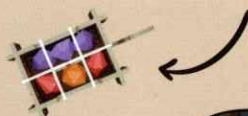
Actie 1: Reizen

Senne verplaatst de dromedaris van ruïne A naar ruïne B, dit kost 2 water (1 water per stap tussen elke ruïne).

Actie 2: Opgraven

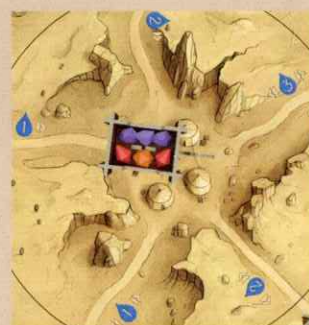
Senne pakt 1 paarse edelsteen en plaatst deze op de dromedaris. Deze is nu vol - de volgende beurt moet Senne eerst lossen.

Het opgraven van 1 paarse edelsteen kost 3 water.



Waterkosten

Deze beurt heeft Senne 5 water verbruikt. De waterdruppel wordt verplaatst van 15 naar 10.



2^e VOORBEELD VAN EEN BEURT

Actie 1: Lossen

De dromedaris van Senne staat inmiddels weer in het kamp. Voor het lossen van de edelstenen wordt 1 water betaald, waarna de edelstenen op de werkbank worden gelegd.



Actie 2: Reserveren
Senne kiest een niveau 3 sieraadkaart om later te maken en legt deze op de werkbank. Dit kost 1 water.



Waterkosten

Deze beurt heeft Senne 2 water verbruikt en verplaatst de waterdruppel van 8 naar 6.

Edelstenen lossen = 1

Om edelstenen te lossen, moet je dromedaris zich in het kamp bevinden. Je mag vervolgens één of meerdere edelstenen van je dromedaris naar je werkblad verplaatsen. Elke uitgeladen edelsteen moet worden opgeslagen in een zeshoekig veld op je spelersbord waar nog geen steen in ligt (zie 2^e voorbeeld).

Deze actie kost 1 water, ongeacht het aantal edelstenen dat je lost.

Let op: Zodra edelstenen geplaatst zijn op je werkblad, kun je ze niet zomaar verplaatsen. Later in het spel kun je hiervoor één van je vijf gereedschaptokens inzetten (zie stap 2). Denk dus goed na over je plaatsing tijdens het uitladen.

Een sieraad reserveren = 1

Er zijn twee manieren om een sieraad te reserveren:

- A. Neem één van de zichtbare sieraadkaarten van het bord.
- B. Trek de drie bovenste kaarten van een stapel naar keuze. Je mag er één kiezen om te reserveren, maar bent dit niet verplicht. Als je een kaart kiest, leg je de twee overgebleven kaarten onderaan de stapel. Kies je geen kaart, dan leg je alle drie de kaarten onderaan de stapel.

Plaats de gekozen kaart vervolgens op één van de twee vlakken links op je werkbank. Je kunt maximaal twee gereserveerde sieraden tegelijkertijd hebben (zie 2^e voorbeeld).

Deze actie kost altijd 1 water, dus ook als je alleen de bovenste drie kaarten van een stapel hebt bekeken en ze allemaal weer teruglegt.

Let op: Aan het einde van het spel tellen de waarden van je niet-voltooid gereserveerde sieraden als minpunten.

Stap 2: Gereedschap gebruiken

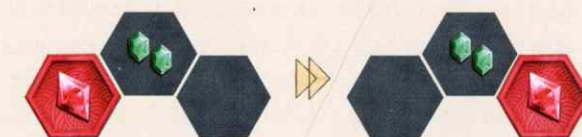
Je mag een gereedschaptoken inleveren om je werkbank aan te passen. Je mag zelfs meerdere gereedschaptokens in deze stap inzetten, maar per ingezette gereedschaptoken mag je maar één aanpassing uitvoeren.



Let op: Een gereedschaptoken is eenmalig inzetbaar. Aan het begin van een nieuwe fase worden deze tokens dus niet aangevuld!

Je kan op de volgende manieren je werkbank aanpassen:

- **Verplaatsen:** Verplaats de volledige inhoud van één veld naar een leeg veld op je werkbank.



- **Verwisselen:** Verwissel de volledige inhoud van twee velden met elkaar.



- **Kleur omwisselen:** Wissel de volledige inhoud van één veld om naar een andere kleur uit één van de ruïnes. Als de gewenste kleur niet aanwezig is, kan de aanpassing niet plaatsvinden.



- **Velden leeg maken:** Verwijder de inhoud van maximaal drie velden op je werkblad.



- **Water:** Ontvang 3 water om te gebruiken voor acties.



Stap 3: Sieraden maken

Wanneer de edelstenen op je werkbank in het juiste patroon liggen, kun je een sieraad maken. Elke edelsteen en beschermtegel in het patroon moet precies zo op je werkbank liggen als op de sieraadkaart. Hierbij mag je het patroon wel draaien en/of spiegelen (zoals te zien linksonder op de sieraadkaart).

Wil je een sieraad maken? Gebruik een sieraadkaart van het bord of een door jou gereserveerde kaart en doorloop deze stappen:

1. Duid het patroon aan op je werkbank. Let op: Voor niveau 2 en 3 kaarten heb je eerst de juiste beschermtegel(s) nodig.
2. Pak de bijbehorende sieraadkaart en leg hem naast je werkbank.
3. Als je een sieraadkaart van niveau 1 of 2 gemaakt hebt, krijg je een beschermtegel. Dit staat rechts bovenin aangegeven op de sieraadkaarten. Je mag een beschermtegel naar keuze uit de voorraad pakken (op=op). Plaats de tegel op een veld naar keuze op je werkbank. Dit mag een leeg veld zijn of een veld met een edelsteen van dezelfde kleur. Een beschermtegel beschermt de edelsteen die erop ligt voor de rest van het spel. Je bent niet verplicht een beschermtegel te nemen.
4. Verwijder alle edelstenen van je werkbank die deel uitmaken van het gemaakte sieraad, behalve de edelstenen met een beschermtegel. De verwijderde edelstenen worden teruggeplaatst in de bijbehorende ruïnes.

Tijdens je beurt mag je meerdere sieraden maken. Per sieraad rond je eerst alle 4 de stappen af. Daarna mag je een nieuw sieraad maken.

Op de niveau 3 kaarten staat een witte beschermtegel met daarin een witte edelsteen. Om dit sieraad te kunnen maken moeten de spelers een beschermtegel (in een kleur naar keuze) en edelsteen op deze plek op hun werkbank hebben liggen. De steen en tegel moeten dezelfde kleur hebben.



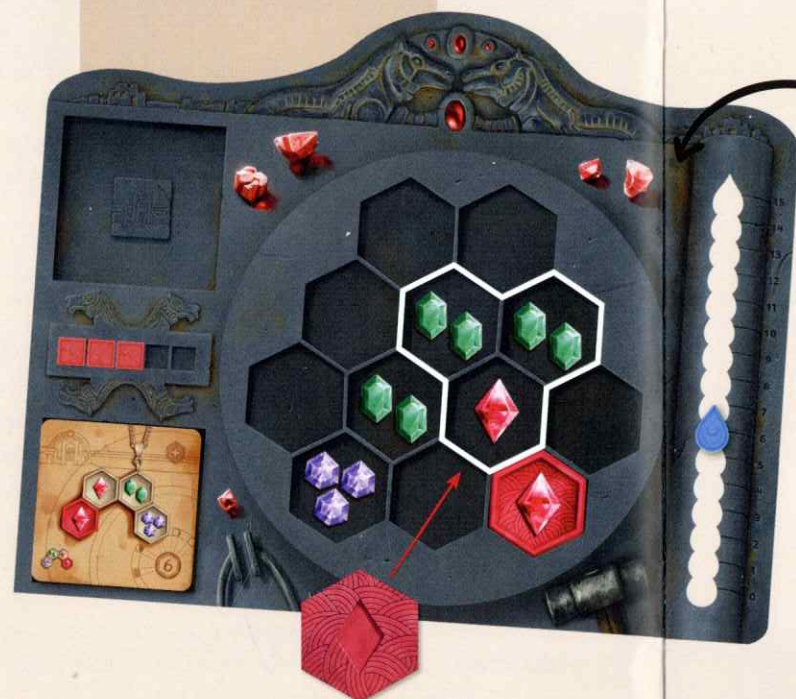
Stap 4: Sieraadkaarten aanvullen

Vul alle sieraadkaarten op het speelbord weer aan vanuit de corresponderende trekstapel.

Einde beurt

Je beurt is voorbij. De speler links van je is nu aan de beurt. Spelers met water blijven op deze manier door spelen tot iedereen gepast heeft.

Let op: De kleuren van de edelstenen en beschermtegels op de velden van je werkbank moeten precies overeenkomen met het patroon op de kaart. Je mag meer beschermtegels op je werkbank hebben liggen dan weergegeven op de sieraadkaart, maar nooit minder.



C) Tweede sieraad maken: Door het plaatsen van de rode beschermtegel kan Robbe ook het gereserveerde sieraad maken. Voor het maken van dit sieraad ontvangt Robbe een beschermtegel. Robbe kiest voor een paarse beschermtegel.

D) Edelstenen weghalen: Als laatste legt Robbe de gebruikte groene edelsteen zonder beschermtegel terug in de voorraad. En Robbe plaatst de sieraadkaart naast de werkbank om later te scoren.

VOORBEELD SIERADEN MAKEN

A) Patroon duiden + beschermtegel: Robbe heeft de edelstenen zo geplaatst dat dit sieraad gemaakt kan worden.

Dit sieraad levert een beschermtegel op, die onder de rode edelsteen wordt gelegd. Robbe plaatst de sieraadkaart naast de werkbank om later te scoren.



Deze kaart scoort 2 punten aan het einde van het spel.

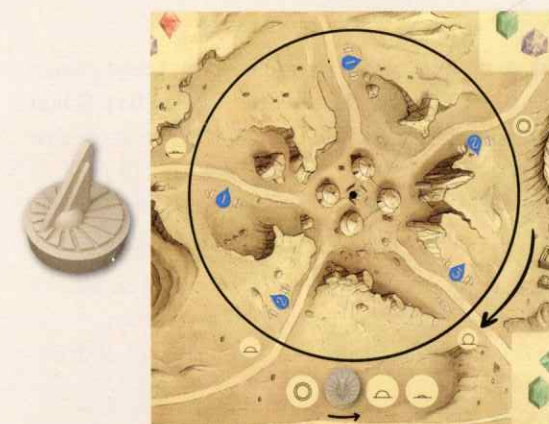
B) Edelstenen weghalen: Alle edelstenen zonder beschermtegel die gebruikt zijn voor het maken van het eerste sieraad worden weggehaald.



Einde van een fase

De huidige fase eindigt wanneer alle spelers gepast hebben. Als de zojuist beëindigde fase de ochtend (fase 1), middag (fase 2) of namiddag (fase 3) was, wordt een nieuwe fase gestart:

1. De draaischijf wordt met de klok mee naar de volgende positie gedraaid (zie voorbeeld).
2. Zet de rondemarker één stap vooruit naar de volgende fase.
3. Alle spelers zetten hun waterdruppel terug op veld 15 van het waterspoor op hun werkbank.
4. De speler die als eerste heeft gepast, en daarmee het startspelerfiche gekregen heeft, begint de nieuwe fase.



Als de zojuist beëindigde fase de avond was (fase 4), breekt de nacht aan en eindigt het spel.

Einde van het spel

Het spel eindigt direct na de avondfase. Alle spelers tellen hun punten als volgt:

- Tel de punten op van alle afgeronde sieraadkaarten (de punten staan rechtsonder op de kaarten).
- Verdien 1 punt per overgebleven gereedschaptoken.
- Verdien 1 punt per 3 edelstenen op je werkbank. Het formaat van de edelstenen maakt hierbij niet uit.
- Verdien 1 punt als je het startspelerfiche bezit.
- Trek de punten af van sieraadkaarten die je gereserveerd hebt maar niet hebt afgemaakt (de punten staan rechtsonder op de kaarten).

De speler met de meeste punten wint. Bij een gelijkspel wint de speler met de meeste beschermtegels op diens werkblad. Als er nog steeds een gelijke stand is, delen deze spelers de overwinning.



SOLO MODUS

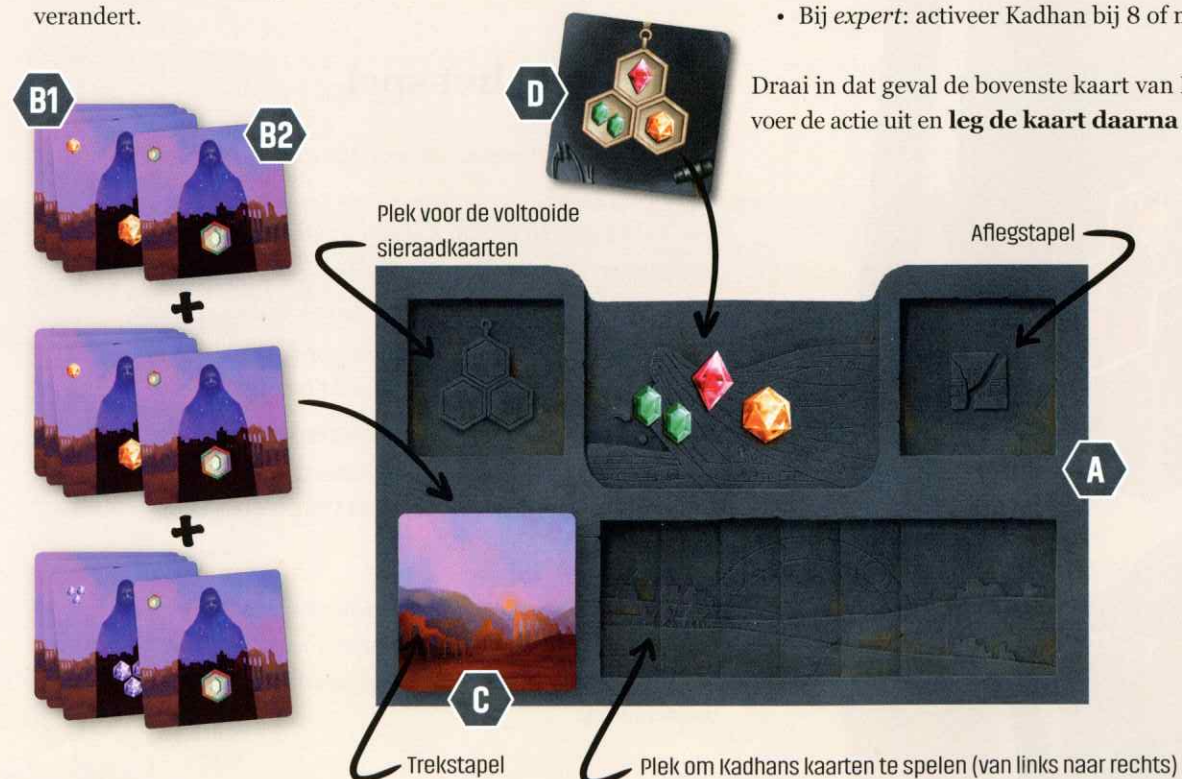
Tijdens het solospel strijd je tegen de automa-tegenstander: Kadhan, de eerste persoon die zich ooit in Kuldhara vestigde. Om de solo modus te spelen, dien je de standaard regels van Kuldhara te kennen. Heb je die nog niet gelezen, doe dat dan eerst. De opstelling van het centrale bord en je eigen werkbank zijn hetzelfde als bij het standaard spel.

Kadhan heeft een speciale werkbank (A). Hij ontvangt geen dromedaris en geen gereedschaptokens. Jij voert de acties van Kadhan uit door kaarten te trekken uit het automadeck. Volg de volgende stappen om Kadhan's werkbank klaar te maken:

1. Kies Kadhan's moeilijkheidsniveau: makkelijk, standaard, moeilijk of expert.
2. Voor de niveaus standaard, moeilijk en expert: schud de tien edelsteenkaarten en verdeel deze in drie stapels (B1). Schud door elke stapel een beschermtegel-kaart (B2) en leg de drie stapels gesloten op elkaar op Kadhan's werkbank (C). Voor niveau makkelijk: verdeel de edelsteenkaarten in twee stapels en gebruik slechts 2 beschermtegelkaarten.
3. Trek willekeurig één van de start-sieraadkaarten en leg de edelstenen die hierop staan afgebeeld op Kadhan's werkbank (D). De sieraadkaart gaat weer terug in de doos

Spelverloop

Net als in het standaardspel speelt de solo modus zich af over de vier fasen van de dag, waarbij de zon telkens van positie verandert.



Faseoverzicht

Tijdens de eerste fase ben jij de startspeler. In elke volgende fase is de startspeler degene die in de vorige fase als eerste heeft gepast. Jij past op dezelfde manier als in het standaardspel. Kadhan past altijd aan het begin van zijn beurt als er geen ruimte meer is op zijn werkbank om nog een kaart te leggen. Een fase gaat door totdat jullie beiden hebben gepast. Zolang dit niet het geval is, blijft degene die nog niet gepast heeft aan de beurt tot deze past. Zodra dat gebeurt, eindigt de huidige fase.

Jouw beurt

Jouw beurt bestaat uit dezelfde 4 stappen als in het basis spel + een eventuele 5e actie op basis van je gekozen moeilijkheidsgraad. Deze vijf stappen zijn:

1. Eén of twee acties uitvoeren (verplicht!)
2. Gereedschap gebruiken
3. Sieraden maken
4. Sieraadkaarten aanvullen
5. Eventueel Kadhan activeren

Stap 5: Kadhan activeren

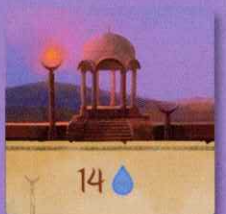
Heb je deze beurt geen sieraden gemaakt of speel je op *makkelijk* of *standaard*, dan sla je deze stap over.

Speel je op moeilijkheidsgraad *moeilijk* of *expert*, kijk dan naar de totale waarde van de sieraden die je deze beurt hebt gemaakt:

- Bij *moeilijk*: activeer Kadhan bij 8 of meer punten.
- Bij *expert*: activeer Kadhan bij 8 of minder punten.

Draai in dat geval de bovenste kaart van Kadhan's trekstapel om, voer de actie uit en **leg de kaart daarna op zijn afliegstapel**.

Uitdagingen: Deze kaarten heb je niet nodig, tenzij je de standaard solo modus te makkelijk vindt. Daag jezelf dan uit met deze extra kaarten (zie pagina 11).



Kadhan's beurt

Aan het begin van Kadhan's beurt controleer je of er nog ruimte is op zijn werkbank om een kaart te leggen. Als alle zes de plekken bezet zijn, kan Kadhan niet verder spelen. Hij past en komt deze fase niet meer aan de beurt. Is Kadhan de eerste die past, dan ontvangt hij de startspelertoken.

Is er nog wel plek op de werkbank, volg dan de volgende stappen:

1. Een kaart trekken
2. Sieraden maken
3. Sieraadkaarten aanvullen

Stap 1: Een kaart trekken

Bekijk de bovenste kaart van de trekstapel en leg deze op de meest linkse lege plek op de werkbank en voer de bijbehorende actie uit. Wanneer je een kaart trekt zijn er twee opties:



A) Een kaart met een edelsteen:

Pak de edelsteen van het centrale bord en leg deze op Kadhan's werkbank. Heeft Kadhan een lege beschermtegel in de kleur van de edelsteen, leg dan de edelsteen op de beschermtegel.



B) Een kaart met een beschermtegel

Neem een beschermtegel uit de voorraad en leg deze op Kadhan's werkbank (zie voorbeeld 1 en 2). Welke beschermtegel je moet pakken, bepaal je als volgt:

1. Kijk welke kleuren beschermtegels Kadhan nog **niet** heeft.*

*Heeft hij alle kleuren al? Zie stap 4.

2. Is er maar één geldige kleur?

Neem een beschermtegel van die kleur en leg deze op Kadhan's werkbank. Heeft Kadhan nog een onbeschermd edelsteen van dezelfde kleur, leg deze dan op de beschermtegel.

3. Zijn er meer geldige kleuren?

Kies daarvan de kleur met de meeste beschermtegels op de sieraadkaarten op het centrale bord.
Gelijke stand? Kies daarvan de kleur waarvan Kadhan het minste aantal onbeschermd edelstenen heeft.
Gelijke stand? Volg deze voorkeursvolgorde: paars > blauw > groen > rood > oranje.

4. Heeft Kadhan al alle kleuren beschermtegels?

Kijk dan enkel naar de sieraadkaarten op het centrale bord. Kies de kleur waarvan de meeste beschermtegels op sieraadkaarten staan en neem die kleur beschermtegel.
Gelijke stand? Volg deze voorkeursvolgorde: paars > blauw > groen > rood > oranje.



VOORBEELD #1: Kadhan moet een beschermtegel pakken. De enige kleur die hij nog niet heeft is oranje. Dus pakt hij een oranje beschermtegel en plaatst deze op zijn werkbank.



VOORBEELD #2: Kadhan moet een beschermtegel nemen. Hij heeft nog geen blauwe, oranje of groene tegel (1). Bij gelijke stand kijk je eerst op het centrale bord (2): de groene en oranje beschermtegel komen beide twee keer voor, blauw niet.

Vervolgens kijk je van welke kleur Kadhan de minste onbeschermd edelstenen heeft, dat zijn nog steeds groen en oranje. Volgens de voorkeursvolgorde kiest Kadhan groen. Plaats de tegel op zijn werkbank en leg de losse groene edelsteen erop.

Let op: Wanneer de trekstapel leeg is, schud je de afliegstapel en plaats je deze als nieuwe trekstapel op Kadhan's werkbank. De kaarten die in deze fase al zijn getrokken en nog op Kadhan's werkbank liggen, blijven liggen.

Stap 2: Sieraden maken

Kadhan hoeft geen patronen te maken. Zodra alle edelstenen en beschermtegels van een sieraadkaart op zijn werkbank liggen, maakt hij het sieraad.

1. Leg de sieraadkaart linksboven op zijn werkbank.
Let op: Kadhan ontvangt nooit een beschermtegel voor het maken van een sieraad.
2. Alle gebruikte edelstenen **zonder** beschermtegel gaan terug naar de ruïnes. *Let op: Kadhan gebruikt altijd eerst de edelstenen met beschermtegel, zodat hij zo weinig mogelijk hoeft terug te leggen.*
3. Kan hij nog een sieraad maken? Herhaal dan deze stappen.

Bepalen welke sieraden Kadhan als eerste maakt

1. Kijk eerst of hij een niveau 3 sieraad kan maken. Zo niet, kijk dan naar niveau 2, en daarna pas naar niveau 1.
2. Als er meerdere sieraden van hetzelfde niveau gemaakt kunnen worden:
 - Kies het sieraad met de meeste punten.
 - Gelijke punten? Kies dan het sieraad waarbij Kadhan de meeste edelstenen met beschermtegel gebruikt.
 - Nog steeds gelijk? Dan kiest hij het sieraad dat het dichtst bij de trekstapel ligt.

Stap 3: Sieraadkaarten aanvullen

Vul eventuele lege velden op het bord aan met sieraadkaarten van de bijbehorende trekstapel(s).

Einde van een fase

Er zijn twee manieren om een fase te beëindigen:

- Kadhan heeft aan het begin van zijn beurt geen lege plekken meer op zijn werkbank. Hij moet passen en wordt de startspeler. Geef hem de startspelertoken. Jij blijft acties uitvoeren totdat ook jij past. Op dat moment eindigt de huidige fase.
- Jij hebt al gepast en het startspelertoken ontvangen. Kadhan blijft acties uitvoeren totdat ook hij past (omdat er geen lege plekken meer op zijn werkbank zijn). Op dat moment eindigt de huidige fase.



Als de zonet beëindigde fase de ochtend (fase 1), middag (fase 2) of namiddag (fase 3) was, wordt een nieuwe fase gestart:

1. Pak de zes kaarten van Kadan's werkbank en leg deze op de aflegstapel.
2. De draaischijf wordt met de klok mee gedraaid, naar de volgende positie (zie 'spelverloop').
3. Zet de rondemarker één stap vooruit naar de volgende fase.
4. Zet je watertoken terug op veld 15 van het waterspoor op je werkbank.

Als de zonet beëindigde fase de avond was (fase 4), breekt de nacht aan en eindigt het spel.

Einde van het spel

Het spel eindigt direct na de avondfase. Tel jouw punten als volgt:

- Tel de punten van al jouw afgeronde sieraadkaarten bij elkaar op.
- Verdien 1 punt per overgebleven gereedschaptoken.
- Verdien 1 punt per 3 edelstenen op jouw werkblad.
- Verdien 1 punt als je het startspelertoken bezit.
- Trek de punten af van sieraadkaarten die je gereserveerd hebt maar niet hebt afgemaakt.

Kadhan:

- Verdient de punten van al zijn gemaakte sieraden
- Verdient 1 punt als hij het startspelertoken bezit.
- Verdient 1 punt per 3 edelstenen op zijn werkblad.

Je wint als je meer punten hebt dan Kadhan.

Let op: Kadhan ontvangt nooit een beschermtegel bij het maken van een sieraad, ook al staat dit wel op de sieraadkaart.

VOORBEELD SIERAAD MAKEN:

Kadhan gaat sieraden maken. Voor niveau 3 heeft hij niet de juiste edelstenen. Bij niveau 2 kan hij twee kaarten maken (1); hij kiest de eerste, omdat deze het dichtst bij de trekstapel ligt. De kaart gaat op zijn werkbank (2), de gebruikte en onbeschermde blauwe en oranje edelstenen gaan terug naar de voorraad (3).

Daarna checkt hij opnieuw. Voor de eerste niveau 1 kaart heeft hij alles (4), dus die gaat ook naar de werkbank (5). Van de gebruikte edelstenen was één oranje steen onbeschermd, dus deze gaat terug naar de voorraad (6).



Extra uitdagingen voor het solo spel



Vind je de standaard solo module te makkelijk? Daag jezelf uit met één van de 10 uitdagingskaarten!

Kadhan verslaan is niet langer genoeg om te winnen. Voortaan moet je ook de uitdaging(en) voltooien vóór het einde van het spel! Kies zelf een uitdagingskaart of trek er willekeurig eentje. Wil je het nog moeilijker maken? Combineer dan verschillende uitdagingen.

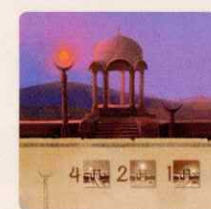
Kadhan ontwaakt Level 1 uitdagingen

Kadhan Awakens Level 1 Challenges



Je start elke ronde met 14 water in plaats van 15.

You start each round with 14 water instead of 15.



Aan het einde van het spel moet je minimaal 4 niveau 1, 2 niveau 2 en 1 niveau 3 sieraden hebben gemaakt.

At the end of the game, you must have crafted at least 4 level 1, 2 level 2, and 1 level 3 Jewelry cards.



Tijdens dit spel mag je geen sieraadkaarten reserveren.

During this game, you are not allowed to reserve Jewelry cards.



Aan het einde van het spel moet je minimaal 1 gereedschaptoken over hebben.

At the end of the game, you must have at least 1 Tool token left.



Aan het einde van het spel moet je exact deze edelstenen hebben: 1 oranje, 1 rood, 1 groen, 1 blauw en 1 paars.

At the end of the game, you must have exactly these gems: 1 orange, 1 red, 1 green, 1 blue, and 1 purple.

Additional Challenges for the Solo Game



Do you find the standard solo module too easy? Challenge yourself with one of the 10 challenge cards!

Defeating Kadhan is no longer enough to win. From now on, you must also complete the challenge(s) before the end of the game! Choose a challenge card yourself or draw one at random. Want to make it even harder? Combine multiple challenges.

Kadhans Wraak Level 2 uitdagingen

Wrath of Khadan Level 2 Challenges



Je start elke ronde met 13 water in plaats van 15.

You start each round with 13 water instead of 15.



Aan het einde van het spel moet je minimaal 3 niveau 1, 2 niveau 2 en 3 niveau 3 sieraden hebben gemaakt.

At the end of the game, you must have crafted at least 3 level 1, 2 level 2, and 3 level 3 Jewelry cards.



Bij de setup van het spel ontvang jij geen start sieraadkaart (Kadhan wel).

During the setup of the game, you do not receive a Start Jewelry card (Kadhan does).



Aan het einde van het spel moet je minimaal 2 gereedschaptokens over hebben.

At the end of the game, you must have at least 2 Tool tokens left.



Aan het einde van het spel moet je exact deze edelstenen hebben: 1 oranje, 2 rood, 2 groen, 1 blauw en 2 paars.

At the end of the game, you must have exactly these gems: 1 orange, 2 red, 2 green, 1 blue, and 2 purple.