

De legende van de Tovenaarstoren

De wijze tovenaars Alazar verzamelt magische voorwerpen. Die bewaart hij achter slot en grendel in zijn toren uit angst dat ze in de verkeerde handen zullen vallen.

Tot groot geluk van een stel schurken is Alazar op pad gegaan om de slechte en gevaarlijke schurk Styrn te verslaan en hij zal voorlopig niet terugkeren. Terwijl Alazar bezig is om de wereld te redden, kunnen de dieven de gelegenheid om al deze waardevolle schatten uit zijn toren te stelen natuurlijk niet zomaar aan zich voorbij laten gaan.

De dieven wedden met elkaar wie van hen het eerst de toren uit zal komen met de grootste buit. Eén van de dieven probeert de anderen zelfs te slim af te zijn en vertelt de rest dat er ook vervloekte voorwerpen in de toren liggen. Dus pak je plunjetas, koevoet en werpanker en kom zo snel mogelijk naar de Tovenaarstoren!

Speloverzicht

In 10 Minuten Kraak: De Tovenaarstoren proberen jij en je medespelers zoveel mogelijk buit te stelen en daarmee de beste dief van de wereld te worden. De tovenaars heeft veel waardevolle voorwerpen liggen die je kunt verzamelen en je wordt met name goed beloond als je de meeste voorwerpen hebt van een bepaalde soort. Maar wees voorzichtig! Sommige voorwerpen zijn vervloekt en kosten je punten!

Online Speluitleg

Je kunt deze regels doornemen of het spel leren door middel van een online (Engelstalige) speluitleg! Scan de QR Code of bezoek de website: dailymagicgames.com/10-minute-heist-the-wizards-tower. Voor Nederlandstalige speluitleg, ga naar www.chronicle-games.com.



Spelonderdelen

17 lichtkaarten



Voorkant

Achterkant

40 duisterkaarten



Voorkant

Achterkant

1 balkontegel



13 scoretegels



Voorkant

Achterkant

1 bruggetegel



5 dieven (speelfiguren)



Mochten er onderdelen ontbreken, stuur dan een e-mail naar: info@chronicle-games.com.

Spelvoorbereiding

Dit is de voorbereiding voor een spel met 3 tot 5 spelers. Voor een spel met 2 spelers bekijk je de aanpassingen op pagina 10. Verwijder eerst de 8 speciale kaarten met het ☾ symbool uit de stapel met duisterkaarten en leg deze terug in de doos*.

- 1 Leg de balkontegel linksboven in het speelgebied. Schud de lichtkaarten en leg de eerste 5 kaarten open in een rij naast het balkon. Dit is de bovenste verdieping van de toren. Leg nog een rij van 5 kaarten open onder de bovenste verdieping. Dit is een lagere verdieping in de toren.
- 2 Iedere speler krijgt 1 gesloten lichtkaart en legt deze gesloten voor zich neer. Leg de overige lichtkaarten terug in de doos.
- 3 Schud de duisterkaarten en maak hiermee (op dezelfde wijze als onder 1 staat beschreven) nog eens 6 verdiepingen. De laatste kaart op de onderste verdieping moet gesloten worden neergelegd. In totaal bestaat de toren nu uit 8 verdiepingen. Leg de overige duisterkaarten (ongezien) terug in de doos.
- 4 Leg de brugtegel rechtsonder naast de onderste verdieping. Leg vervolgens de '1e Ontsnapping' en '2e Ontsnapping' tegels tussen de pilaren van de brug. De 'Laatste Ontsnapping' tegel wordt boven de brugtegel neergelegd. Overige scoretegels worden zodanig naast de toren gelegd dat iedereen deze goed kan zien.

Iedere speler kiest het speelfiguur van één van de dieven en plaatst deze op de balkontegel.

De laatste speler die een spel heeft gewonnen (maakt niet uit welk spel) is de startspeler. Bekijk het 'Spelverloop' op pagina 7 voor hoe het spel gespeeld wordt.

Ervaren spelers kunnen het spel spelen volgens de extra spannende 'Meesterdief' variant die je vindt op pagina 9.



*Gebruik de tweede set met 8 speciale kaarten voor een hele nieuwe spelervaring! Als je deze kaarten wilt gebruiken, verwijder je de 8 speciale kaarten met een ☉ symbool uit de stapel duisterkaarten en vervang je deze door de kaarten met een ☾ symbool. Als je dit hebt gedaan, volg je verder de normale voorbereiding.

Speltermen

Buit


Je buit bestaat uit de kaarten die voor je liggen. Buitkaarten moeten altijd open liggen en alle spelers moeten deze kaarten kunnen bekijken. Uitzondering: de kaart die je tijdens de voorbereiding hebt gekregen is de enige kaart die gesloten blijft liggen tot het einde van het spel. Je mag deze kaart zelf op elk moment tijdens het spel bekijken.


Soorten voorwerpen


De 5 verschillende soorten voorwerpen zijn: Drankjes, Fossielen, Artefacten, Juwelen en Boeken. De joker geldt als elk van deze vijf.



De volgende symbolen worden in het spel gebruikt.

 **Vloek:** Elk vervloekingsymbool op het vaandel van de kaarten in jouw buit staat voor één vloek aan het einde van het spel.

 **Prestige:** Het getal in dit symbool staat voor het aantal prestigepunten dat je aan het einde van het spel krijgt.

 **Waarde:** Het getal in dit symbool staat voor de waarde van dit voorwerp. Een kaart kan verschillende waardes hebben.

Uitleg van de kaarten



Spelverloop

Het spel begint bij de startspeler en gaat verder met de wijzers van de klok mee. Als een speler aan de beurt is, dan claimt hij een kaart uit de toren en legt deze bij zijn buit. Om dit te doen, pakt hij 1 kaart van de verdieping waar zijn speelfiguur zich bevindt of van een lager gelegen verdieping. Hij verplaatst vervolgens zijn speelfiguur naar de plek waar de kaart lag. De voorwerпкаart wordt (open) bij zijn buit neergelegd.

Als de kaart een vaardigheid bevat, dan moet deze vaardigheid direct gebruikt worden.

Als de gesloten kaart van de onderste verdieping wordt geclaimd, dan wordt deze direct opengedraaid en aan de buit toegevoegd. Als deze kaart een vaardigheid bevat, wordt ook deze vaardigheid direct uitgevoerd.

Als je een vaardigheid op een kaart niet (volledig) kunt uitvoeren, dan mag je de kaart niet claimen.

Je mag je speelfiguur altijd naar links, rechts of naar onderen verplaatsen in de toren om een kaart te claimen. Je mag zelfs verdiepingen overslaan, maar je mag je speelfiguur NOOIT naar boven verplaatsen.

Om uit de toren te ontsnappen, zet je de speelfiguur op de brug neer tijdens je beurt. Als jouw dief eenmaal op de brug staat, kom je niet meer aan de beurt tot de puntentelling. Een speler mag op elk moment uit de toren ontsnappen.

De eerste speler die uit de toren ontsnapt door zijn speelfiguur op de brugtegel te plaatsen, krijgt de '1e Ontsnapping' tegel. De tweede speler die dit doet, krijgt de '2e Ontsnapping' tegel en de laatste speler die dit doet krijgt de 'Laatste Ontsnapping' tegel. Zodra alle spelers zijn ontsnapt, eindigt het spel en volgt de puntentelling.


Let op: sommige scoretegels worden niet gebruikt in een spel met 2 spelers. Lees hiervoor de spelregels voor 2 spelers op pagina 10.




Puntentelling

Voordat de puntentelling plaatsvindt, draaien alle spelers de kaart die gesloten voor hen ligt open.


De startspeler verzorgt de puntentelling. Hij pakt één voor één de scoretegels en geeft aan wat er gescoord wordt. De spelers bekijken vervolgens wie de hoogste waarde heeft voor die scoretegel en die speler krijgt dan de scoretegel.

Soorten voorwerpen: Voor de scoretegels die een soort voorwerp tonen, tellen de spelers de waarde op van de kaarten met het symbool van dat soort voorwerp. Sommige kaarten hebben symbolen van meerdere soorten voorwerpen en die tellen dan ook bij al die soorten voorwerpen mee voor de puntentelling. Kaarten met het jokersymbool  tellen dus voor alle soorten voorwerpen mee voor de puntentelling.

Voorbeeld: Kevin telt de waarde van al zijn  kaarten bij elkaar op. Hij heeft het Twijgje van de Dageraad Boom met waarde 3, De Kristallen Kom met waarde 6 en de Spiegel der Leed met waarde 7. Hij heeft ook de Hemelse Tarotkaarten, een  met waarde 2. Zijn totale waarde voor de Artefacten is nu 18.


Waarderingsstegels: Voor scoretegels waar een waarde op staat (3, 4 of 5) telt een speler het aantal kaarten dat hij heeft met die waarde erop. Sommige kaarten hebben meerdere waardes erop staan. Die tellen voor al die waardes mee voor de puntentelling.

Voorbeeld: Sanne telt al haar kaarten met een waarde van 3. Ze heeft het Twijgje van de Dageraad Boom, Het Bestiarium van Orion en de Liefdesdrank #8. Ze heeft daarnaast ook nog de Bezeten Matroesjka's die telt als een kaart met een waarde van 3, 4 en 5. Haar totale aantal kaarten met een waarde van 3 is dan ook 4.


Vloek: Voor de scoretegels met een vloeksymbool tellen de spelers het aantal vloeksymbolen  op al hun kaarten en vergelijken het totaal.


Voorbeeld: Sanne heeft de Hemelse



Tarotkaarten en de Bezeten Matroesjka's, beide met een  symbol. Ze komt daardoor op een totaal van 2.

Als twee of meer spelers de meeste punten hebben voor een bepaalde scoretegel, dan wordt deze scoretegel omgedraaid en niet gescoord.

Let op: dit geldt ook voor  tegels.

Als alle scoretegels zijn gescoord, tellen de spelers de  op de scoretegels en op hun kaarten bij elkaar op. De speler met de meeste prestigepunten wint het spel!

Als twee of meer spelers de meeste prestigepunten hebben, dan wint de speler met de minste vervloekingen. Is er dan nog steeds sprake van een gelijkspel, dan wint van hen de speler met de meeste scoretegels. Mocht er zelfs dan nog sprake zijn van een gelijkspel, dan winnen de gelijkspelende spelers allemaal!

Meesterdief Variant

We raden aan om deze variant (die het spel wat meer diepgang geeft) pas te spelen als je het basisspel 1 of 2 keer hebt gespeeld. Deze variant begint met het 'draften' van kaarten, waardoor spelers wat meer inzicht krijgen in de kaarten van hun tegenstanders. Ook voegt deze variant een blufelement toe aan het spel.

Tijdens de voorbereiding, nadat je bij stap 1 de lichtkaarten hebt geschud, verwijder je in een spel voor 4-5 spelers één kaart, bij 3 spelers twee kaarten en bij 2 spelers drie kaarten uit het spel. Deze kaarten leg je (ongezien) terug in de doos.

Sla stap 2 over en leg de resterende lichtkaarten opzij.


Ga verder met 1 en bouw de toren af volgens de gebruikelijke regels. Nu de spelers kunnen zien wat er in de toren ligt, pak je de resterende lichtkaarten en geef je deze aan de 'laatste speler' (de speler die rechts naast de startspeler zit). Hij bekijkt deze kaarten, kiest er één, legt deze kaart gesloten voor zich op tafel en geeft de overige kaarten door aan de speler rechts van hem. Iedere speler kiest op deze manier één kaart waar hij zijn buit mee begint. Nadat de startspeler heeft gekozen, worden de overige 2 kaarten (of 1 bij een spel voor 5 spelers) ongezien terug in de doos gelegd. De




overige spelregels blijven hetzelfde.

Spelregels voor 2 spelers

Er gelden wat extra regels als het spel met 2 spelers wordt gespeeld.

Tijdens de voorbereiding laat je de '2e Ontsnapping', 'Laatste Ontsnapping' en 'Minste ' tegels in de doos liggen. Deze worden niet gebruikt.

Tijdens je beurt, nadat je een kaart geclaimd hebt en je speelfiguur hebt verplaatst, ben je verplicht om een kaart uit dezelfde verdieping als waar jij bent gaan staan af te leggen (indien mogelijk). De afgelegde kaart leg je terug in de doos. Alle kaarten, inclusief de gesloten kaart op de onderste verdieping, kunnen op deze manier worden afgelegd.

Voorbeeld: Sanne claimt de Hoektand van de Basilisk en verplaatst haar speelfiguur naar de plek waar deze kaart lag. Ze legt vervolgens de Klauw van een Mensaap, die op dezelfde verdieping ligt als haar speelfiguur, af. Hierdoor kan Kevin minder  kaarten pakken.

De rest van de spelregels blijft hetzelfde.




Toelichting: Speciale Kaarten


Deze toelichting dient ter verduidelijking van de speciale kaarten. Zijn er vragen die hier niet beantwoord worden, stuur dan gerust een e-mail naar info@chronicle-games.com.

Amulet van Nae: Zodra je deze kaart claimt, moet je een kaart uit een verdieping naar keuze uit de toren afleggen. Dit mag zelfs de gesloten kaart uit de onderste verdieping van de toren zijn. (Deze zal dan ongezien terug in de doos worden gelegd.) Als er geen kaarten meer in de toren liggen, dan mag je dit deel van het effect van de kaart negeren. Nadat je een kaart hebt afgelegd, leg je het Amulet van Nae in de buit van een andere speler. Als de kaart wordt gepakt als gesloten kaart uit de onderste verdieping, dan laat je deze zien aan alle medespelers en voer je vervolgens het effect uit.





Bezeten Matroesjka's: Telt als een 3, 4 en 5 bij de puntentelling aan

het einde van het spel (voor de waardingstegel). Het verhoogt de waarde van soorten voorwerpen niet.

Stralende Hamsa: Telt als een enkele '5' bij de puntentelling. Daarnaast verlaagt deze kaart jouw totale aantal  met 2 bij de puntentelling. Let op: spelers met een  waarde van minder dan 0  worden geacht een waarde van 0 te hebben voor de puntentelling (en spelen dus gelijk met andere spelers met 0).

Zand der Illusie: Zodra je deze kaart pakt, leg je deze direct onder een open 3, 4 of 5 kaart in jouw buit. Hij telt als duplicaat van deze kaart tijdens de puntentelling voor zowel de soorten voorwerpen als voor de waardingstegels (een duplicaat van een Spreukenboek telt dus als een '5' en als 5  bij de puntentelling). Pak je de Zand der Illusie als laatste (gesloten) kaart, dan laat je deze direct aan alle medespelers zien en voer je vervolgens het effect uit.

Zandloper van de Slang: Deze kaart verhoogt alle soorten voorwerpkarten met 1 tijdens de puntentelling. Daarnaast ben je, zodra je deze kaart pakt, direct nog een keer aan de beurt. Als de kaart wordt gepakt als gesloten kaart uit de onderste rij, dan laat je deze zien aan alle medespelers en voer je vervolgens het effect uit.

Verhalen van Mythen & Magie: Deze kaart voegt 6  en 6  toe bij de puntentelling. Om deze kaart te kunnen claimen, moet je een kaart uit jouw buit zonder  symbool afleggen. Heb je geen kaart in je buit zonder  symbool, dan kun je deze kaart niet claimen.

Dievenmantel der Portalen: Je mag nu een kaart naar keuze pakken, zonder je speelfiguur te verplaatsen. De kaart mag zowel van boven als onder je huidige locatie worden gepakt.

Credits



Spelauteur: Nick Sibicky | **Illustraties:** Denis Martynets

Layout: Dylan Pharaoh-Whitney | **NL Vertaling:** Wesley Fechter

NL Redactie: Michiel Hendriks | **Uitgever:** Chronicle Games


Dankwoord: Nick Sibicky zou graag alle Kickstarter backers, de play-testers, Daily Magic Games en natuurlijk zijn vrouw willen bedanken voor hun hulp bij het verwezenlijken van 10 Minuten Kraak.

Speloverzicht

- 1 Leg de balkontegel linksboven in het speelgebied. Schud de lichtkaarten en leg twee verdiepingen neer door twee rijen van 5 open kaarten neer te leggen.
- 2 Iedere speler krijgt 1 gesloten lichtkaart. Hij legt deze voor zich neer. De overige lichtkaarten worden terug in de doos gelegd.
- 3 Verwijder de  of de  kaarten uit de stapel duisterkaarten. Schud de duisterkaarten en vorm hiermee nog 6 verdiepingen van de toren. De laatste kaart in de toren moet gesloten worden neergelegd. In totaal bestaat de toren nu uit 8 verdiepingen. De overige duisterkaarten worden terug in de doos gelegd.
- 4 Leg de brugtegel rechtsonder naast de onderste verdiepingen van de toren. Leg vervolgens de scoretegels neer.
- 5 Iedere speler kiest een speelfiguur en zet deze op de balkontegel neer. De laatste speler die een spel heeft gewonnen, is de startspeler.

Het spel wordt gespeeld met de klok mee. Iedere speler claimt in zijn beurt één kaart uit de toren en legt deze open in zijn buit neer. Hij verplaatst vervolgens zijn speelfiguur naar de plek waar de kaart lag. Als op de kaart een bijzonder effect staat, dan moet deze direct uitgevoerd worden.

De puntentelling begint zodra alle dieven op de brug staan. Alle spelers draaien nu de kaart die zij aan het begin van het spel hebben gekregen open.

Neem één voor één de scoretegels en geef aan welke tegel er gescoord wordt. De spelers bekijken hun buit en kijken per tegel wie de meeste punten scoort in die categorie. Die speler krijgt de scoretegel. Als alle scoretegels zijn afgewikkeld, tellen de spelers hun  bij elkaar op. De speler met de meeste prestigepunten wint het spel!