

Rode Ridder Avonturenspel

In dienst van zijn riddereed, behulpzaam waar nodig en kampend voor gerechtigheid, zwerft de Rode Ridder door vele landen. De ware held uit de boekverhalen van Leopold Vermeiren en uit de stripverhalen van Willy Vandersteen schittert nu ook in het Rode Ridder-avonturenspel.

De Rode Ridder wordt vergezeld door mensen uit de stad of van het platteland die in zijn ideaal geloven en het aandurven Bahaal te bekampen. Grote gevaren en boze machten moeten getrotseerd worden, maar gelukkig is er ook Galaxa, de fee van het licht, wier macht die van Bahaal evenaart.

Bahaal tracht met alle middelen de eeuwige duisternis over de wereld te brengen. Hij wordt daarin bijgestaan door Demoniah en menig creatuur dat het Kwade in zich draagt.

Het zal je als speler dan ook niet verbazen dat in het spel de nodige magische voorwerpen en gebeurtenissen voorkomen.

Maar terwijl het Kwade zich bedient van gemene streken om zijn doel te bereiken, steunt het Goede op waarheid en gerechtigheid.

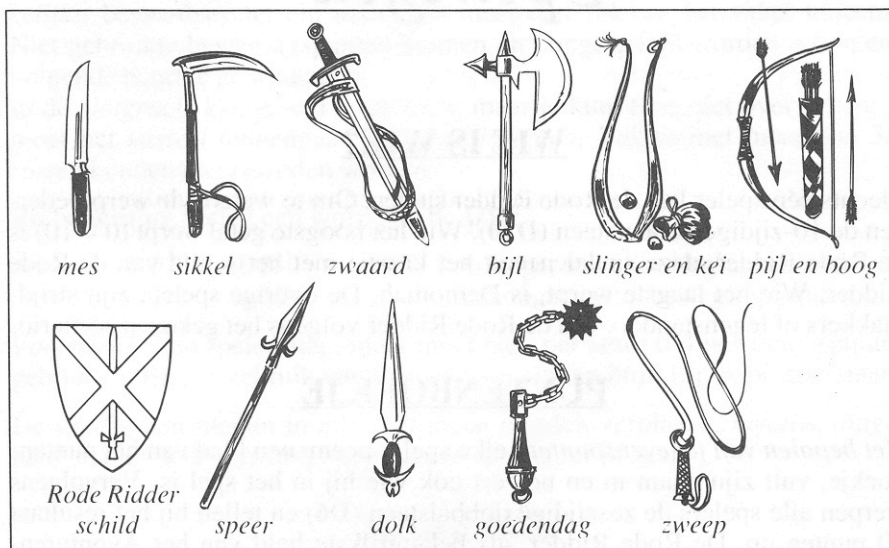
AVONTURENSPEL

Voor velen is dit een nieuw begrip. Er is niet veel meer voor nodig dan gezond verstand en logisch nadenken om een situatie of twistpunt op te lossen: het terrein waarop een spelfiguur staat, de manier waarop je een scenario begrijpt e.d. Kom je er niet uit, dan is er de dobbelsteenworp om het twistpunt te beslechten.

Spelmateriaal

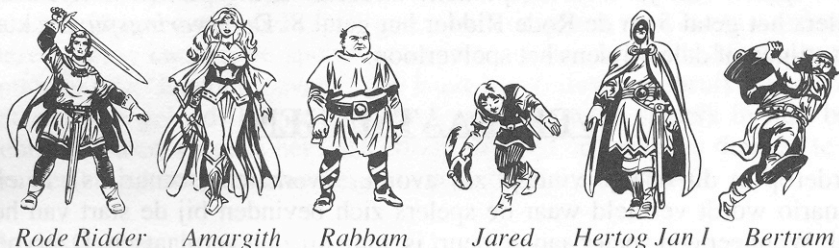
- Spelbord:** Elk deel van het vierdelige spelbord past aan gelijk welke zijde aan een ander; er zijn dus 16 verschillende combinaties mogelijk. In deze doos zitten 4 spelborden : het kasteel, de rivier, het doodshoofd en de herberg.
- Dobbelstenen:** Een *zeszijdige* dobbelsteen, in het avonturenspel noemen we die **D6**, en een *tienzijdige* dobbelsteen, die noemen we **D10**. Ze worden gebruikt om het verloop van een gevecht te bepalen en om opgelegde proeven uit te voeren.
- Puntenboekje:** Hierop vult iedere speler zijn naam in en wie hij *is in het spel*. De scores van de *levens- en ervaringspunten* worden er ook op genoteerd.
- Kaarten:** Deze vormen het hoofdbestanddeel van het Rode Ridder Avonturenspel. Ze zijn onderverdeeld in:
- Kundekaarten:** geven een *voordeel* op een karakteristieke *eigenschap*.
- Bezitkaarten:** duiden op een belangrijk *voorwerp* dat een speler in zijn *bezit* heeft.
- Beleveniskaarten:** duiden aan wat een speler kan *overkomen* tijdens het spelverloop wanneer hij een dergelijke kaart trekt.
- Strijdkaarten:** kunnen het *gevechtsresultaat* bepalen. Ze geven extra punten, de *bonussen*, bij de worp met de dobbelsteen.
- Rode Ridder Strijdkaarten:** kunnen het *gevechtsresultaat* van de *Rode Ridder* bepalen. Ze geven extra punten, de *bonussen*, bij de worp met de dobbelsteen.
- Rode Ridderkaart:** duidt aan welke speler de Rode Ridder is.
- Wapenkaarten:** geven aan welk *wapen* een speler gebruikt.
- Wapenafbeeldingen:** tonen een wapen. Nadat door de wapenkaarten iedere speler te weten is gekomen welk wapen hij bezit, worden de overeenstemmende wapenafbeeldingen hieraan toegevoegd.
- Spelfiguren:** zijn de *figuren* die op het spelbord aanduiden waar de spelers zich bevinden. Er zijn 12 spelfiguren.

Wapenafbeeldingen:



Spelfiguren:

De Rode Ridder en zijn strijdmakkers:



Demoniah en haar handlangers:



Voor het vouwen van de spelfiguren, zie pagina 16.

Spelregels

WIE IS WIE?

Slechts één speler kan de Rode Ridder spelen. Om te weten wie werpt iedereen de 10-zijdige dobbelsteen (**D10**). Wie het hoogste getal werpt (0 = 10) is de Rode Ridder, deze speler neemt het kaartje met het schild van de Rode Ridder. Wie het laagste werpt, is Demoniah. De overige spelers zijn strijdmakkers of tegenstanders van de Rode Ridder volgens het gekozen scenario.

PUNTENBOEKJE

Het bepalen van je levenspunten: elke speler neemt een blad van het puntenboekje, vult zijn naam in en noteert ook wie hij in het spel is. Vervolgens werpen alle spelers de zeszijdige dobbelsteen (**D6**) en tellen bij het resultaat 20 punten op. De Rode Ridder, als belangrijkste held van het Avonturenspel, werpt de **D10** en telt bij het resultaat 25 punten op. Nu kent elke speler het aantal *levenspunten* dat hij bezit.

Het bepalen van je ervaringspunten: onder *ervaringspunten* noteren alle spelers het getal 5 en de Rode Ridder het getal 8. De *ervaringspunten* kunnen stijgen of dalen tijdens het spelverloop.

VERPLAATSINGEN

Verderop in dit boekje vind je zes avonturenverhalen (scenario's). In elk scenario wordt vermeld waar de spelers zich bevinden bij de start van het spel. Wanneer een speler aan de beurt is, mag hij zich verplaatsen. Daarvoor hoeft hij niet met een dobbelsteen te werpen.

Iedereen kan (maar moet niet) elke beurt 4 bewegingspunten gebruiken. Elk vakje kost, naargelang de aard van het terrein, een aantal bewegingspunten:

Aard van het terrein	Te gebruiken bewegingspunten		
Veld, weg, brug	kost	1	bewegingspunt
Bos, gebouwen	kost	2	bewegingspunten
Water, moeras	kost	3	bewegingspunten

Alle vakjes waar geheel of gedeeltelijk een *brug* op staat kosten slechts 1 bewegingspunt als men erbij zegt over de brug te gaan. Bij alle andere vak-

jes met *verschillende soorten terreinen* erop, telt de waarde van het *gemakkelijkst* begaanbare terrein indien dit meer dan 1/4 van het vakje inneemt. Niet gebruikte bewegingspunten kunnen niet opgespaard worden om in een volgende beurt te gebruiken.

In de *slotgracht* kan je wel zwemmen, maar je kunt hem niet oversteken: je moet het *kasteel* binnengaan *langs de bruggen*. Vakjes met meer dan 3/4 *rotsen* kunnen niet betreden worden.

Bij betwisting beslist een worp met de **D10**:

1-5	= laagst aantal bewegingspunten
6-10	= hoogst aantal bewegingspunten.

Voorbeeld : een speler mag, maar moet niet, per beurt 0-4 bewegingspunten gebruiken. Bij het gebruik van 0 bewegingspunten blijft hij ter plaatse staan.

De spelfiguren mogen in alle richtingen worden verplaatst, *behalve diagonaal* en niet door een vakje waar al een spelfiguur in staat.

KAARTEN

Kundekaarten

Het kaartenboek wordt geschud en iedere speler krijgt voor elke spelfiguur waar hij mee speelt, *twee* kundekaarten. De Rode Ridder krijgt er *drie*. Kundekaarten kunnen tussen de spelfiguren onderling niet verwisseld worden.

Deze kaarten kunnen de spelers inleveren om een bepaalde kundeproef te ontlopen (zie "Kundeproeven"). De kaart wordt dus na gebruik weer onder het stapeltje gelegd. Het *aantal* kundekaarten dat de spelers in hun bezit hebben varieert volgens het spelverloop. Je kunt er verliezen door ze te gebruiken en je kunt er nieuwe krijgen via de beleveniskaarten.

Bezitkaarten

Het kaartenboek wordt geschud en iedere speler krijgt voor elke spelfiguur *één* bezitkaart. De Rode Ridder krijgt er *twee*. Bezitkaarten kunnen tussen de spelfiguren onderling niet verwisseld worden. Indien je een kaart trekt die voor de tegenpartij is bedoeld, leg je deze terug en neem je een andere.

Deze kaarten duiden een waardevol bezit aan dat de speler goed zal kunnen gebruiken tijdens het spel.

Wapenkaarten

Het kaartenboek wordt geschud en iedere speler krijgt voor elke spelfiguur *één* wapenkaart. De Rode Ridder krijgt er *twee*. Wapenkaarten kunnen tussen de spelfiguren onderling niet verwisseld worden.

Deze kaarten duiden aan welk wapen de speler hanteert tijdens het spel. De Rode Ridder heeft bij het strijden (zie "Het Gevecht") de keuze uit twee wapens. Meteen neemt elke speler de overeenstemmende kaart met de afbeelding van zijn wapen en legt deze voor zich zodat iedereen steeds kan zien wie met welk wapen vecht.

Strijdkaarten

Beide kaartenboeken, dat van de Rode Ridder en dat van de andere spelers, worden geschud en naast het spelbord gelegd, met de woorden 'STRIJD' en 'RODE RIDDER STRIJD' naar boven. Deze kaarten worden gebruikt om de gevechten te beslissen (zie "Het Gevecht").

Beleveniskaarten

Het kaartenboek wordt geschud en naast het spelbord gelegd, met het woord 'BELEVENIS' naar boven. Wanneer elke speler aan de beurt is geweest, is er een *spelronde* voorbij. Alle spelers werpen dan de 10-zijdige dobbelsteen (D10) en de speler met het *laagste* resultaat moet een *beleveniskaart* van dat stapeltje nemen en voorlezen wat hem overkomt.

VERLOOP VAN HET SPEL

Kundeproeven

Of je slaagt in een kundeproef wordt met de 10-zijdige dobbelsteen (D10) beslist, met als resultaat:

1 tot 5

Kundeproef *mislukt*

6 tot 10

Kundeproef *gelukt*

Kundeproeven *moeten* gedaan worden als een speler de volgende handelingen wil uitvoeren:

– klimmen (over een muur, in een boom enz.)

Voorbeeld: je spelfiguur staat voor een vakje met rots dat hij normaal niet mag betreden. Wil je dit toch doen, dan moet je een kundeproef doen.

– zwemmen (rivier of burchtgracht oversteken waar er geen brug is)

Voorbeeld: je spelfiguur staat voor een vakje met water. Om daar op te gaan staan kost je dat normaal drie bewegingspunten. Slaag je in een kundeproef, dan kan je zonder het gebruik van bewegingspunten op dat vakje gaan staan.

– boogschieten en slingeren (om het doel van op afstand te raken)

Voorbeeld: Een speler kondigt aan dat hij een andere speler met de pijl en boog of slinger die hij bezit, wilt raken en moet daarom een kundeproef uitvoeren om zijn doel te raken.

– vechten (om te beslissen wie de aanvaller is). Lees 'Het gevecht'

Het gevecht

Wanneer twee elkaar vijandige spelers in *aangrenzende* vakjes stilstaan, mag de speler die aan de beurt is de andere aanvallen, ook diagonaal. Als er meerdere spelfiguren om hem heen staan moet hij eerst aanduiden welke spelfiguur hij aanvalt. Indien een speler over twee of meer wapens beschikt moet hij voor de aanvang van het gevecht kiezen met welk wapen hij gaat vechten. Dan moeten beide spelers een *kundeproef* voor *vechten* afleggen (zie 'Kundeproef'). De speler die slaagt in zijn kundeproef, is de aanvaller. Indien beide spelers bij de eerste worp in hun kundeproef slagen, beslist het hoogst geworpen resultaat. Is er geen verschil, dan moet er opnieuw geworpen worden. De speler die *aan de beurt* is kan nu nog beslissen om toch maar niet te vechten. Daarna verloopt het gevecht als volgt, zonder verdere kundeproeven:

- De speler die als eerste mag aanvallen, werpt de zeszijdige dobbelsteen (**D6**) en neemt een strijdkaart. Als op de strijdkaart het wapen staat vermeld waarmee die speler vecht, dan telt hij 1 bij het worpresultaat van de **D6**. De tegenstander doet net hetzelfde. Beide resultaten worden vergeleken en de speler die het hoogste totaal heeft, heeft zijn tegenstrever getroffen. De getroffene verliest 2 levenspunten.

Indien beide totalen gelijk zijn, hebben beide spelers elkaar getroffen en verliezen ze elk 1 levenspunt.

Het aantal verloren levenspunten trekt elke speler af van zijn levenspunten en hij schrijft het resultaat op zijn blad uit het puntenboekje. Een speler die aanvaller is mag in dezelfde beurt zolang blijven aanvallen tot hij zelf een levenspunt verliest, dan is het gevecht ten einde. Anders gaat het gevecht verder tot een van beiden zich gevangen geeft, het gevecht afbreekt, op de vlucht slaat, of geen levenspunten meer heeft en dus uitgeschakeld is. Een speler zonder levenspunten wordt uit het spel genomen.

De getrokken strijdkaarten worden terug onder het juiste stapeltje gelegd.

De kundedkaarten met de vermelding 'wapenkunde' en 'vechtkracht' kunnen door een speler tijdens het gevecht uitgespeeld worden om het resultaat van het gevecht te beïnvloeden.

Het winnen van een gevecht

Je kunt een gevecht winnen doordat :

- | | |
|-------------------------------|-----------------------|
| je vijand uitgeschakeld is | (= 7 ervaringspunten) |
| je vijand vlucht | (= 3 ervaringspunten) |
| je vijand zich gevangen geeft | (= 1 ervaringspunten) |

Gevangenen

Een speler die zich *gevangen* geeft, neemt zijn spelfiguur van het spelbord, geeft het aan de speler die hem gevangen neemt en geeft tevens al zijn wapenkaarten aan die speler af. Indien de overwinnaar over een bezitkaart met een touw erop beschikt, kan hij zijn gevangene *binden*. Die bezitkaart wordt dan onderaan de stapel met bezitkaarten teruggelegd.

Telkens als een gevangen speler aan de beurt is, mag hij proberen te *ontsnappen*. Hij werpt dan de **D6**. Is de gevangene *niet gebonden* en het worpresultaat is 1 of 2, dan heeft hij de kans gezien om te *ontsnappen*. Is de gevangene *gebonden* dan ontsnapt hij slechts bij het worpresultaat 1. Wanneer de gevangene dankzij de dobbelsteenworp ontsnapt, krijgt hij zijn spelfiguur terug en mag hij die op het vakje van één van zijn bewakers zetten en verplaatst dan onmiddellijk zijn spelfiguur met het normale aantal bewegingspunten plus één extra vakje.

Een ontsnapte speler die met een touw gebonden is, kan niet vechten of enige andere handeling uitvoeren dan het verplaatsen van zijn spelfiguur. Zodra hij echter op een vakje naast een bevriende speler staat, nemen we aan dat de gebondene van zijn touwen ontdaan wordt. Hij is dan weer vrij en kan weer alle handelingen uitvoeren.

Vluchten

De speler die het eerst een gevecht afbreekt, is de vluchter. Hij verplaatst zich onmiddellijk met het normale aantal bewegingspunten voor het terrein waarop hij zich bevindt plus 1 vakje. Maar... daardoor krijgt de tegenstander een extra kans om de vluchter te treffen. Als hij slaagt in een kundeproef treft hij en verliest de vluchter nog eens 2 levenspunten.

Ongewapend Vechten

Via spelkaarten en avontuurlijke situaties tijdens het spel kan een speler al zijn wapens verliezen. Dat geldt ook als hij zich gevangen geeft. Spelers die ongewapend een gevecht aangaan werpen wel de **D6**, maar mogen geen strijdkaart nemen om een eventuele bonus te bekomen. Zij moeten zich zo maar zien te redden. Een speler die geen wapen meer heeft kan aan het einde van een spelronde weer aan een wapen geraken als hij verplicht is een beleveniskaart te nemen (zie beleveniskaarten).

AFSTANDSWAPENS

Bij een normaal gevecht moeten spelers in aangrenzende vakjes staan om te strijden. Maar, je kan ook spelers vanop afstand aanvallen, wat b.v. zeer handig is bij het achtervolgen van vluchtende spelers. Dat kan door middel van afstandswapens als pijl en boog en slinger.

Boogschieten

Een speler die in het bezit is van *pijl en boog*, kan hiermee tegenstanders treffen vanop een afstand van 2 tot 6 vakjes. Om het doel te raken is een geslaagde kundeproef vereist. Wie door een pijl geraakt wordt, verliest 1 levenspunt. Boogschieten kan niet over of door een muur, het bos, een burcht of rotsen heen. Een speler met boog en pijlen beschikt over 10 pijlen. Op het notitieblad noteert hij zorgvuldig het aantal pijlen dat hij reeds heeft afgeschoten.

Slingeren

Een speler die in het bezit is van *slinger en keien*, kan tegenstanders treffen vanop een afstand van 1 tot 4 vakjes. Om het doel te raken is een geslaagde kundeproef vereist. Wie door een kei geraakt wordt, verliest 1 levenspunt. Slingeren kan niet over of door een muur, het bos, een burcht of rotsen heen. Een speler met slinger en keien beschikt over 10 keien. Op het puntenboekje noteert hij zorgvuldig het aantal keien dat hij reeds heeft weggeslingerd.



Scenario's

Hier vind je de nodige opdrachten die een bepaald te bereiken doel aangeven voor de Rode Ridder en Demoniah, inclusief het aantal helpers die ze elk mogen hebben. Winnaar van het spel is de speler die het eerst het aantal vereiste ervaringspunten verzamelt of een ander doel bereikt dat in het scenario vooropgesteld wordt.

De scenario's zijn gerangschikt volgens hun moeilijkheidsgraad en zijn ontworpen om je via eenvoudige avonturen voor een beperkt aantal spelers (twee of drie) naar volwaardige scenario's te leiden voor een groot aantal spelers.

Spelen met twee spelers:

Eén speler speelt voor het kamp van de Rode Ridder, de andere speelt voor het kamp van Demoniah. Beide spelers kunnen echter met meerdere spellfiguren uit hetzelfde kamp spelen.

Spelen met meer dan twee spelers:

Slechts één speler kan de Rode Ridder spelen, maar de anderen kunnen één of meer strijdmakers of tegenstanders van de Rode Ridder spelen. Vanaf nu noemen we de *zeszijdige* dobbelsteen **D6** en de *tienzijdige* dobbelsteen **D10**.

Scenario 1

De spelborden worden als volgt op tafel gelegd: links het kasteel en rechts daarnaast, met de lange zijden tegen elkaar, de rivier.

De Rode Ridder bevindt zich op de grote brug aan het kasteel. Op elke brug over de rivier staat een handlangers van Demoniah (b.v. Griskil en een huursoldaat).

De bedoeling is dat de Rode Ridder gelijk welk vakje van het bos aan de overkant van de rivier (rechtsonder op het spelbord) bereikt zonder door het water te moeten gaan of te zwemmen. Als hij daar dan een volledige spelronde (spelronde = elke speler speelt nog één beurt) op een bosvakje kan blijven staan, wint hij het spel. Ook als er ondertussen nog gevochten wordt. De handlangers van Demoniah winnen het spel door de Rode Ridder te verslaan (= op 0 levenspunten brengen).

Bij dit eerste scenario maken we nog *geén* gebruik van de beleveniskaarten, het vluchten en gevangen nemen, het slingeren en boogschieten en ook niet van de ervaringspunten. De speler die een wapenkaart met slinger of boog trekt, legt deze opzij en *neemt een andere kaart*.

De Rode Ridder-speler zal snelheid en slimheid moeten combineren om zijn doel te bereiken, terwijl de handlangers van Demoniah alles in het werk zullen stellen om de Rode Ridder uit te schakelen.

Laat elke speler om de beurt de Rode Ridder zijn en speel dit scenario telkens opnieuw. Zo krijgt iedere speler de kans om de held van het spel te zijn en raakt iedereen vertrouwd met de spelregels. Zodra je dit scenario onder de knie hebt, is scenario 2 aan de beurt.

Scenario 2

Er komt een derde spelbord bij: leg het spelbord met de herberg met de lange zijde tegen het spelbord met de rivier.

De Rode Ridder bevindt zich in de herberg. Amargith, goede vriendin en bondgenote van de Rode Ridder, wordt in het kasteel gevangen gehouden door Demoniah en twee van haar handlangers (b.v. Yezera en Waldo).

De bedoeling van dit scenario is dat de Rode Ridder Amargith bevrijdt en dat ze er beiden in slagen het kleine bos (rechtsboven op de spelplattegrond van het kasteel) te bereiken. Het hoeft geen betoog dat Amargith zal proberen te ontsnappen naar het kleine bos en dat de Rode Ridder zich daar dan bij haar zal voegen. Ze start het spel zonder bezit- of wapenkaarten!

Demoniah en haar handlangers winnen het spel als ze Amargith uit het kasteel kunnen wegvoeren om haar in de waterput naast de herberg te werpen of als ze de Rode Ridder kunnen uitschakelen (= op 0 levenspunten brengen).

Ook bij dit scenario gebruiken we nog *géén* beleveniskaarten en evenmin het slingeren, het boogschieten en de ervaringspunten. Wél worden nu de spelregels voor *gevangen en vluchten* aangeleerd. Speel het scenario een aantal keren na elkaar en laat de spelers daarbij telkens van spelfiguur wisselen. Heb je ook deze regels onder de knie, speel dan scenario 3.



Rode Ridder



Amargith



Demoniah



Yezera



Waldo

Scenario 3

Het vierde en laatste spelbord wordt met de lange zijde tegen het spelbord met de herberg gelegd.

Samen met Amargith, Jared en Hertog Jan I bevindt de Rode Ridder zich op de vier vakjes rond de galg op het spelbord met het kasteel. Demoniah, Yezera, Waldo en Griskil bevinden zich op de vier vakjes links onderaan op hetzelfde spelbord.

In dit scenario moeten de Rode Ridder en Demoniah trachten als eerste de Doodshoofdgrót te betreden via een van de ogen. Wie eerst is, wint het spel.

Het is duidelijk dat slimheid en een tactisch gebruik van het terrein noodzakelijk zijn om dit spel te winnen. Daar tegenover staat nu echter ook geluk of tegenslag voor wat de *beleveniskaarten* betreft.

Bij dit scenario gebruiken we nog géén boogschieten, slingeren of ervaringspunten, maar wél de *beleveniskaarten*! Speel ook dit scenario meer dan eens en verwissel daarbij van spelfiguur en tegenpartij. Als alles vlot verloopt en duidelijk is, speel dan scenario 4.

Scenario 4

Alle spelborden worden gebruikt: linksboven het spelbord met het kasteel en rechts, met de lange zijde er tegenaan, de rivier; linksonder komt het spelbord met de Doodshoofdgrót en rechts, met de lange zijde er tegenaan, de herberg. Schuif nu de bovenste twee spelborden met hun onderste korte zijden tegen de bovenste korte zijden van de andere spelborden.

De Rode Ridder bevindt zich met één of meer van zijn handlangers in het kasteel. Demoniah bevindt zich met één of meer van haar handlangers in de herberg.

Bedoeling van dit scenario is om in 10 tot 15 speelbeurten (de spelers beslissen zelf vooraf hoeveel speelbeurten er zullen zijn) zoveel mogelijk *ervaringspunten* te verkrijgen.

Ervaringspunten worden verkregen door het gevangen nemen, het op de vlucht drijven of het verslaan van een tegenstander, zoals in de spelregels wordt vermeld. Maar voor dit - en voor de volgende - scenario's zijn er speciale mogelijkheden gecreëerd om *ervaringspunten* te verwerven:

a. Drie volledige beurten op een vak bij de waterput blijven staan en daar *iedere beurt* een *beleveniskaart* nemen, levert 5 ervaringspunten op. Bij onderbreking begin je opnieuw je beurten van 0 te tellen.

b. Met behulp van *kundeproeven* vier vakjes na elkaar *zonder onderbreking* in de slotgracht zwemmen, levert 5 ervaringspunten op. Bij onderbreking begin je opnieuw van 0 te tellen.

c. Drie volledige beurten in het roeibootje blijven zitten *zonder enige andere actie* uit te voeren en daarbij iedere beurt een *beleveniskaart* nemen, levert 4 ervaringspunten op. Bij onderbreking tel je opnieuw je beurten van 0.

d. *Ongewapend* een gevecht *winnen* levert 3 ervaringspunten op. Je wint wanneer je tegenstander vlucht, zich gevangen geeft of dood is.

e. De Doodshoofdgrot betreden, onmiddellijk twee *beleveniskaarten* nemen tijdens die beurt en dan 3 beurten *geen enkele actie* uitvoeren, levert 7 ervaringspunten op. Bij onderbreking begin je opnieuw je beurten van 0 te tellen.

Speel ook dit scenario meer dan eens om de mogelijkheden van het Rode Ridder Avonturenspel te leren kennen. Verloopt alles vlot, speel dan scenario 5.

Scenario 5

De spelborden worden op dezelfde wijze tegen elkaar gelegd, maar wel onderling van plaats verwisseld: linksboven de herberg, rechtsboven het kasteel, linksonder de rivier, rechtsonder de Doodshoofdgrot.

De Rode Ridder bevindt zich met één handlanger in de Doodshoofdgrot; de andere handlangers bevinden zich in de herberg. Demoniah bevindt zich met twee handlangers in het grote bos langs de rivier; haar overige handlangers bevinden zich in het kleine bos rechts boven het kasteel.

Bedoeling van dit scenario is dat de Rode Ridder en zijn strijdmakers erin slagen Demoniah gevangen nemen, haar naar het kasteel brengen en haar daar gedurende minstens drie spelronden (spelronde = elke speler speelt één beurt) kunnen vasthouden. Lukt hen dat, dan winnen zij het spel. Falen ze, dan is de zege voor Demoniah en haar handlangers. Demoniah wordt gevangen genomen wanneer één van haar tegenstanders op een aangrenzend vakje 1 of 2 werpen met een D6.

Vanaf dit scenario worden de *volledige spelregels* gebruikt.

Scenario 6

Spelborden: linksboven de rivier, rechtsboven het kasteel, linksonder de Doodshoofdgrot, rechtsonder de herberg.

De Rode Ridder bevindt zich in het grote bos onder het kasteel. Demoniah bevindt zich in het kasteel; haar handlangers zitten verspreid over de herberg, de Doodshoofdgrout en het roeibootje op de rivier. Demoniah mag de kasteelvakjes niet verlaten; haar handlangers moeten zich eveneens beperken tot de vakjes van hun respectievelijke "verblijfplaats".

De bedoeling van dit scenario is dat de Rode Ridder eerst alle handlangers van Demoniah verslaat om het daarna tegen Demoniah zelf op te nemen. Hij moet haar verslaan of uit het kasteel verdrijven. Als hij daarin slaagt, is hij de winnaar. Kan de Rode Ridder Demoniah niet uit het kasteel verdrijven of één van haar handlangers binnen 20 spelbeurten uitschakelen, dan wordt de speler met het hoogste aantal ervaringspunten de winnaar. Dat is dus ofwel de Rode Ridder of Demoniah, of de handlangers van Demoniah die per twee spelers hun ervaringspunten bij elkaar mogen tellen.

Dit scenario leent zich duidelijk om veelvuldig gespeeld te worden waarbij iedere speler om de beurt de Rode Ridder is. In dit scenario worden de *volledige spelregels* gebruikt.

Scenario 7

Je hebt nu het Rode Ridder Avonturenspel onder de knie. Niets belet je nu zelf bedachte scenario's te spelen. Om je op weg te helpen geven we alvast een aantal beginsituaties die je zelf kunt uitwerken tot volwaardige scenario's.

a. Leg de vier spelborden met de langste zijden tegen elkaar. De Rode Ridder (en eventuele medespelers) start(en) op het uiterst linkse vakje onderaan. Verdeel alle tegenstanders over de drie andere spelborden. Doe dit naar keuze of laat een dobbelsteenworp daarover beslissen. De Rode Ridder moet nu in zo weinig mogelijk beurten trachten het uiterst rechtse vakje (onderaan of bovenaan) van het spelbord te bereiken. Elke speler kan om beurten in de huid van de Rode Ridder kruipen en zo proberen in minder beurten dan zijn voorganger de opdracht uit te voeren. Deze op het eerste gezicht eenvoudige opdracht kan naar believen gewijzigd, verzaamd enz. worden. Dat geldt ook voor de overwinningsvoorwaarden. Laat je verbeelding de vrije loop!

b. Idem als bovenstaand scenario, maar als je over niet zo veel tijd beschikt, kort je het scenario in door één tot twee spelborden weg te laten. Met één spelbord minder zijn er voor de Rode Ridder maximaal drie tegenspelers. Met twee spelborden minder kunnen er slechts twee tegenspelers zijn. Je kunt voor dit scenario af en toe eens een of meer spelborden vervangen. Variatie troef dus!

c. Als verknochte Rode Ridder Avontuurspeler draag je je Rode Ridder speldoos steeds bij je. Want zodra de gelegenheid zich voordoet, wil je natuurlijk zo vlug mogelijk al je vrienden en kennissen het Rode Ridder Avontuurspel aanleren! Eén spelplattegrond klaarleggen volstaat reeds om de meest fantastische uitdagingen aan te gaan. De spelers dagen om beurten een andere speler uit voor een fair gevecht tot de tegenstander zich overgeeft door om genade te smeken. Geeft hij zich niet over, dan riskeert hij de dood (geen levenspunten meer over) en verwijdering uit het spel. Telkens als twee spelers elkaar bekampen nemen zij de nodige kaarten.

Let op! De beleveniskaarten worden hier op een *andere* manier gebruikt dan gewoonlijk: in *dit* scenario (7c) wordt een beleveniskaart genomen door de spelers die hun tegenstander reeds 5 levenspunten hebben ontnomen tijdens een gevecht. In plaats van deze kaart voor te lezen en op de normale manier te "ondergaan", leest de speler de inhoud van de kaart en houdt dit voor zich. Vervolgens kan hij beslissen de kaart zelf te gebruiken (hardop voorlezen) of ze aan zijn tegenstander te geven; deze is dan verplicht de kaart hardop voor te lezen en de belevenis te ondergaan.

Deze suggestie bied je de mogelijkheid om een verkorte versie van het Rode Ridder Avontuurspel te spelen of om een echte middeleeuwse meeting te organiseren op de binnenplaats van het kasteel. Of geef je de voorkeur aan een toernooi in open veld? Je doet maar.

d. Demoniah verblijft in de herberg en de speler die haar rol speelt, kiest nu zelf hoe de spelborden geschikt moeten worden. De bedoeling is dat de Rode Ridder, al dan niet met medespelers, Demoniah uit de herberg haalt, gevangen neemt en naar het kasteel brengt. Demoniah wordt gevangen genomen wanneer één van haar tegenstanders op een aangrenzend vakje 1 of 2 werpt met een **D6**.

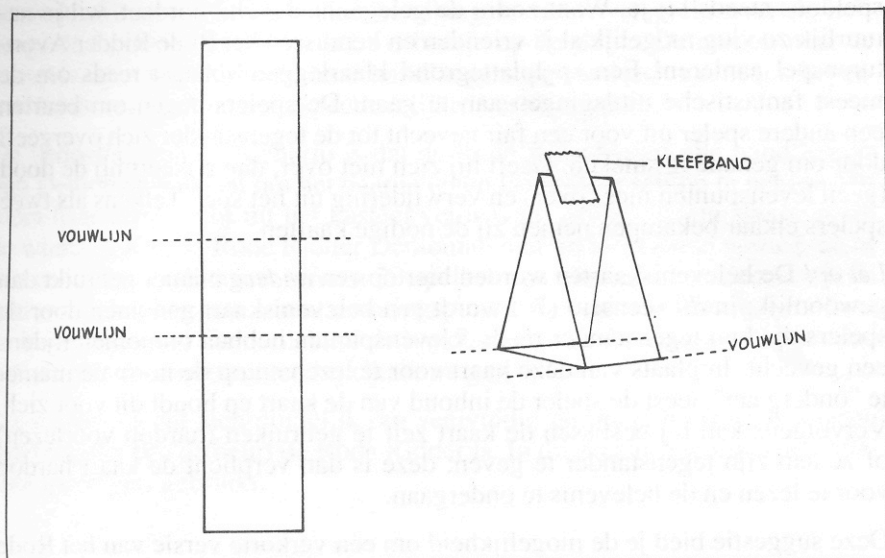
Maar Demoniah's medespelers mogen zich bij aanvang van het spel in de bossen opstellen (op eender welk spelbord) en zo trachten te verhinderen dat Demoniah naar het kasteel wordt gebracht.

Vermeng in dit voorbeeld elementen uit vorige suggesties en je bent weer weg voor uren Rode Ridder Avontuurspel.

Algemeen: hoe maak ik zelf een scenario?

1. Beslis over het aantal spelers en de te gebruiken spelborden.
 2. Bepaal een logische overwinningsvoorwaarde(n)
 3. Bepaal de startplaats van de spelfiguren.
 4. Als je bepaalde spelregels of kaarten wil weglaten of veranderen, spreek dit dan duidelijk af met de spelers voor de aanvang van het spel.
- Veel plezier!

Het vouwen van de spelfiguren:



Heb je nog vragen of is iets je niet helemaal duidelijk?

Schrijf naar:

PALANTIR vzw
Handelstraat 7
2060 Antwerpen
België

Of kom ons even opzoeken en breng je Rode Ridder Avonturenspeel mee.

Spelsysteem copyright Palantir vzw ©1991 Belgium
De Rode Ridder ©Standaard Uitgeverij Antwerpen/Belgium
Spelontwerp: Marc Bruyneels
Tekeningen: Karel Biddeloo
Lay-out: Standaard Uitgeverij / F.P.O. c.v.