

FIGMENT

door Erlend Van der haegen

De burgers van het Koninkrijk hebben honderden jaren in vrede geleefd dankzij een lange muur, die de wijze koningen van weleer hebben gebouwd om de monsters uit het naburige Schaduwrijk buiten te houden. Maar nu duiken er opnieuw monsters op in het Koninkrijk. Er gaan zelfs geruchten over een meesterbrein dat alle monsters verenigd heeft om de vreedzame bevolking van het Koninkrijk voor eens en altijd te verdrijven! Een groepje dappere avonturiers, elk met hun eigen sterktes en zwaktes, start een epische queeste; hun taak is in de diepste krochten van het Schaduwrijk door te dringen en daar met het wezen af te rekenen dat alle monsters onder zijn vaandel heeft verenigd...

Dit spel bevat de volgende kaarten:

10 Personagekaarten



voorkant (gezond)



achterkant (gekwetst)



voorkant (monster)



achterkant (Schaduwrijk)

9 Eindbaaskaarten

50 Ontmoetingkaarten (Koninkrijk)



voorkant (monster)



voorkant (uitrusting)



achterkant (Koninkrijk)

49 Ontmoetingkaarten (Schaduwrijk)



voorkant (monster)



voorkant (uitrusting)



achterkant (Schaduwrijk)

25 Locatiekaarten (Koninkrijk) 25 Locatiekaarten (Schaduwrijk)



voorkant (locatie)



achterkant (Koninkrijk)



voorkant (locatie)



achterkant (Schaduwrijk)

5 Startuitrustingkaarten



voor- en
achterkant zijn
identiek



1 Landkaart

Vorbereiding:

- Schud 1 willekeurige Eindbaaskaart onder de Ontmoetingkaarten (Schaduwrijk - met de rode achterkant).
- Leg de Locatiekaarten op twee stapels; één voor het Koninkrijk (groene achterkant), één voor het Schaduwrijk (rode achterkant). Schud beide stapels goed.
- De Ontmoetingkaarten worden op dezelfde manier op twee stapels gelegd: één voor het Koninkrijk (groen) en één voor het Schaduwrijk (rood). De stapels worden afzonderlijk geschud.
- Elke speler kiest één van de tien voorziene personages en legt de kaart met de afbeelding van het personage voor zich (met de gezonde kant naar boven).
- Van zodra iedereen een personage heeft gekozen, mag de jongste speler één kaart van de stapel startuitrusting kiezen en de rest doorgeven naar links. Dit gaat zo door totdat de stapel uitgeput is. De eerstvolgende speler (die dus als eerste geen startuitrusting meer kon kiezen) krijgt de Landkaart en mag als eerste aan de beurt.

Spelverloop:

- De speler die aan de beurt is, draait de bovenste kaart om van de Locatiestapel waar ze zich op dat moment bevinden. Er zijn twee Locatiestapels; één voor het Koninkrijk (groene achterkant) en één voor het Schaduwrijk (rode achterkant). Tijdens de eerste beurt van het spel bevinden de spelers zich in het Koninkrijk.
- De speler die aan de beurt is, draait ook een aantal kaarten (gelijk aan het aantal spelers) van de corresponderende Ontmoetingsstapel om (die met de groene achterkant indien ze zich in het Koninkrijk bevinden, of die met de rode achterkant indien ze zich in het Schaduwrijk bevinden) en legt deze naast de Locatiekaart.
- De spelers ontdekken de wezens en de uitrustingsstukken op de Ontmoetingkaarten, in de locatie die afgebeeld staat op de Locatiekaart (bijvoorbeeld: in de *herberg* zien de spelers een *goblin* en een *zwarte magiër* die een *edelsteen* bewaken). De uitrustingen worden nog even opzij gelegd, eerst moeten de monsters verslagen worden.
- Speciale effecten van Monster- of Locatiekaarten worden eerst afgehandeld:




Diefstal: schud de Uitrustingkaarten van de speler die aan de beurt is en trek er 1 blindelings; deze wordt gestolen en op de aflegstapel gelegd.



Hypnose (Monster- of Locatiekaart): de Personagekaart van de speler die aan de beurt is, geldt deze ronde als een Monsterkaart. Die speler mag deze ronde ook geen Uitrustingkaarten spelen. Als de spelers alle monsters (inclusief dat personage) kunnen verslaan, dan wordt het gehypnotiseerde personage gekwetst; zoniet, worden alle andere personages gekwetst.



Genezing (Locatiekaart): alle gekwetste Personagekaarten worden weer omgedraaid zodat de gezonde kant naar boven ligt.

 **Gevaarlijke locatie: trek een extra Ontmoetingskaart van de corresponderende stapel (Koninkrijk of Schaduwwijk, corresponderend met de Locatiekaart).**

- De spelers overleggen hoe ze de tegenstand die ze daar aantreffen, het best kunnen bestrijden. Dit doen ze door de iconen die op de kaart van hun personages staan afgebeeld te vergelijken met die op de kaarten van de monsters die ze ontmoeten (en eventueel ook op de locatie) staan afgebeeld.
- De spelers leggen de personagekaarten en uitrustingskaarten die ze willen gebruiken bij de monsterkaarten (en eventueel locatiekaart) die ze willen bestrijden. De iconen van één Personage- of Uitrustingskaart kunnen niet verdeeld worden over verschillende Monsterkaarten, maar de iconen van meerdere Personage- en Uitrustingskaarten mogen hun iconen wel optellen om aan de vereisten op één Monsterkaart te voldoen. De iconen die gebruikt kunnen worden zijn de volgende:



Charme



Kracht



Kennis



Joker

De Joker geldt als één van de andere drie iconen (Charme, Kracht of Kennis) naar keuze. Locatiekaarten waarop één van deze iconen staan afgebeeld, gelden als een Monsterkaart met die waarden; **staat er echter een plus-teken bij, dan helpt die locatie de spelers net, en geldt die Locatiekaart als een Uitrustingskaart met die waarden**, enkel die beurt te gebruiken.

Als een speler over een krachtige Uitrustingskaart met het volgende icoon beschikt, dan mag deze ook nu gespeeld worden:



Hypnose (Uitrustingskaart): neger het Hypnose-icoon op 1 Monster- of Locatiekaart OF kies één Monsterkaart van de Ontmoetingskaarten; die geldt deze beurt als Uitrustingskaart om tegen andere monsters te gebruiken. Hypnose heeft geen effect op de Eindbaaskaart.

- Alle iconen op de Monsterkaarten moeten door Personagekaarten en/of Uitrustingskaarten gematcht worden om de monsters te verslagen (de Monsterkaarten worden op de corresponderende aflegstapel gelegd); om een monster met twee Charme te verslaan, moet je dus als groep ook minstens twee Charme spelen. Als alle Monsterkaarten op die manier worden verslagen, krijgt de speler die aan de beurt is alle Uitrustingskaarten die bij de Ontmoetingskaarten lagen. Door de spelers gespeelde Uitrustingskaarten worden op de corresponderende aflegstapel gelegd (of uit het spel verwijderd als het Startuitrustingskaarten betreft); elke speler neemt zijn of haar Personagekaart terug en legt deze voor zich.
- Als de iconen van de Monsterkaarten niet door Personage- en/of uitrustingskaarten gematcht worden, dan zijn de spelers verslagen. De speler die aan de beurt is, draait zijn personagekaart om (hij of zij is nu gekwetst) en de ontmoetingskaarten (inclusief uitrusting) worden naar de aflegstapel verbannen. Je personage kan alleen gekwetst worden tijdens je eigen beurt (behalve met Hypnose, zie hoger). Een personage dat reeds gekwetst

is en opnieuw een nederlaag te verduren krijgt, is te zwaar gekwetst om nog verder te gaan; de speler legt al zijn of haar Uitrustingskaarten op de corresponderende aflegstapel(s) en kiest een nieuw personage om verder mee te spelen. De oude Personagekaart wordt vervolgens uit het spel verwijderd. Wordt het spel door slechts één speler gespeeld, dan mag hij of zij ook alle Startuitrustingskaarten voor zich leggen.

- Indien nodig, mogen de spelers (ook wanneer ze niet aan de beurt zijn) nu Uitrustingskaarten spelen met het onderstaande icoon (de kaart in kwestie wordt op de corresponderende aflegstapel gelegd):



Genezing (Uitrustingskaart): één gekwetste Personagekaart naar keuze wordt weer omgedraaid zodat de gezonde kant naar boven ligt.

- De speler die aan de beurt was, geeft de Landkaart door aan de speler aan zijn linkerkant. Nu is die speler aan de beurt en start hij weer aan punt 1. Een uitzondering komt voor als de huidige locatie het volgende icoon vertoont:



Doorgang: de spelers overleggen of de volgende Locatiekaart getrokken wordt uit het Koninkrijk (groene achterkant) of het Schaduwwijk (rode achterkant). Van dat ogenblik af bevinden ze zich in dat rijk, en kunnen enkel terug wanneer ze een andere Doorgang vinden.

Van zodra de Eindbaaskaart wordt omgedraaid (bij punt 2), begint de ultieme confrontatie van dit spel. De eindbaas wordt als elk ander monster behandeld - maar indien hij niet verslagen wordt, achtervolgt hij de spelers. De kaart blijft dus liggen en wordt bij volgende locaties opnieuw als Monsterkaart behandeld. Zolang de Eindbaas op tafel ligt, mogen spelers bovendien geen nieuwe Personagekaart kiezen wanneer hun personage te zwaar gekwetst is om verder te gaan.

Nota: Bij Ontmoetingskaarten wordt uitrusting nog steeds opgeraapt door de speler die aan de beurt is wanneer alle monsters verslagen zijn, ook als de Eindbaas niet verslagen is.

De spelers winnen het spel wanneer ze de Eindbaas verslagen, alsook alle andere monsters op dezelfde locatie. Ze verliezen als een personage te gekwetst wordt om nog verder te gaan, maar er geen nieuwe Personagekaart meer beschikbaar zijn; of wanneer de Eindbaas alle spelers buiten strijd heeft gezet.

Enkele tips:

- Soms is het eerder aan te raden om een klap op te vangen voor het team; een veelvoud aan kaarten spelen om te voorkomen dat één personage gezond blijft, is op termijn niet altijd het beste.
- In het Koninkrijk zijn zwakkere monsters aanwezig, en is veel genezing en uitrusting te vinden; in het Schaduwwijk vertoeven meer en sterkere monsters, maar is ook krachtiger uitrusting te vinden. Juist inschatten wanneer je als spelergroep goed genoeg uitgerust bent om naar het Schaduwwijk te gaan, is belangrijk.
- Als de spelers er niet uitkomen wat ze gaan doen, heeft de speler die aan de beurt is altijd de beslissende stem.
- Als een trekstapel (Locaties of Ontmoetingskaarten) ooit is uitgeput, wordt de aflegstapel in kwestie tot nieuwe trekstapel geschud.