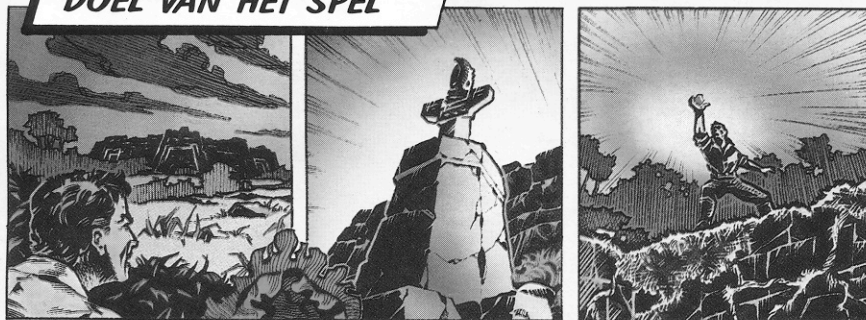
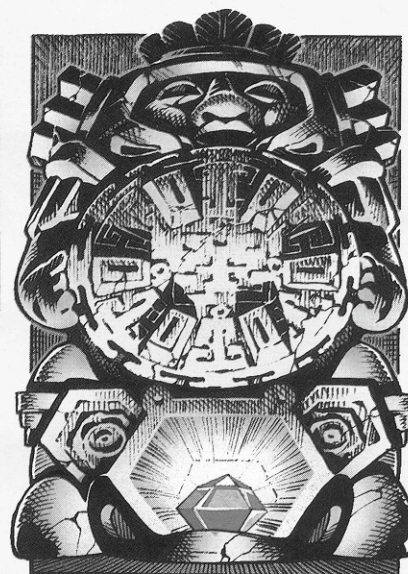


DOEL VAN HET SPEL



In de oeroude, verborgen tempel huist een enorme Afgod die in zijn stenen hart een legendarische edelsteen van onschatbare waarde verbergt: De Bloedsteen. Zij die de strijd om dit kostbare juweel aangaan, moeten het Gouden Zwaard trekken en de gevaren van de Raderen des Doods trotseren om de tempel binnen te komen, waar ze op zoek moeten naar deze verborgen schat van de Afgod. Degene die de juweel verovert, moet aan de dwaze struikrover ontsnappen, de mede-avonturiers van zich afslaan en proberen de Bloedsteen als eerste veilig in het basiskamp terug te brengen.



VOORDAT HET SPEL KAN BEGINNEN

1 Zet het driedimensionale speelbord in elkaar en verberg de Bloedsteen in de Afgod. Iedere speler kiest een avonturier-pion en zet die op het vakje Basiskamp.

2 Zet de struikrover op zijn startvakje voor de Zwaardsteen.

3 Werp om de beurt de dobbelsteen. Wie het hoogst gooit, mag beginnen. Het spel gaat verder met de wijzers van de klok mee.



- Avonturiers mogen elkaar passeren of samen op een vakje staan. Je mag echter niet op een vakje samen met de struikrover staan en je mag dit vakje ook niet passeren, want hij geldt als een doodlopend pad.
- Je **moet** je pion verplaatsen, als dat mogelijk is.
- Als je een "zes" gooit, mag je nog een keer gooien en je pion vervolgens verplaatsen.

Als je de struikrover-pion verplaatst:

- **moet** je zoveel vakjes lopen als je dobbelsteen aangeeft, tenzij je pad doodloopt;
- mag je in elke richting lopen;
- mag je **niet** in één beurt langs dezelfde weg teruggaan.
- De struikrover mag de tempel **niet** verlaten, de binnentempel ingaan of terechtkomen op de binnentempelpoort.
- Hij moet, wanneer hij terechtkomt op een avontuur-vakje of op "Draai de Raderen des Doods", de aanwijzingen van het vakje opvolgen.
- Als de struikrover terechtkomt op een vakje waar al iemand anders staat, gooit hij die speler in één van de beenderenkuilen. De speler die de struikrover-pion verplaatst, mag kiezen in welke van de beenderenkuilen hij de pion van de tegenstander gooit.

HET SPEL

VERPLAATSEN

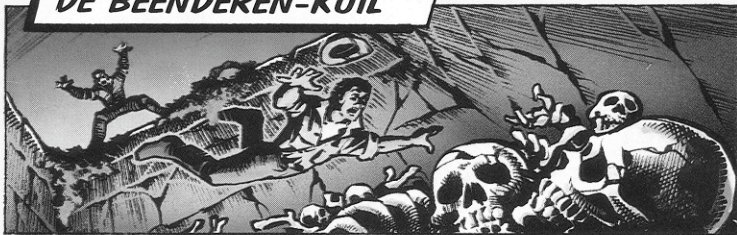
Je verplaatst je pion het aantal vakjes dat je gooit met de dobbelsteen.

Als je aan de beurt bent, mag je je eigen avonturier-pion **of** de struikrover-pion verplaatsen.

Als je de avonturier-pion verplaatst:

- **moet** je zoveel vakjes lopen als je dobbelsteen aangeeft, tenzij je pad doodloopt;
- mag je in elke richting lopen;
- mag je **niet** in één beurt langs dezelfde weg teruggaan.

DE BEENDEREN-KUIL



In de Beenderen-kuil liggen de skeletten van de avonturiers, die tevergeefs hebben geprobeerd de Bloedsteen te stelen.

- Als de struikrover terechtkomt op een vakje waar al een speler staat, dan wordt deze speler direct in één van de Beenderen-kuilen gegooid.
- Als een speler, die in het bezit is van het Gouden Zwaard of de Bloedsteen, in de Beenderen-kuil wordt gegooid door de struikrover, krijgt de struikrover-speler deze bezittingen.
- Bij hun volgende beurt mogen de spelers weer uit de Beenderen-kuil.

DOODLOPENDE PADEN



Doodlopende paden zijn de Raderen des Doods-paden zonder verbinding, de ingang naar de binnentempel, het Gouden Zwaard-vakje vóór de Afgod of elk vakje waar de struikrover staat. Als je op één van deze vakjes terechtkomt, moet je onmiddellijk stoppen, wat je ook gegooid hebt. Als je doodloopt op een avontuurvakje moet je de eventuele aanwijzingen gewoon opvolgen.

TWEE AVONTURIERS OP HETZELFDE VAKJE

Als je op hetzelfde vakje terechtkomt als een avonturier die de Bloedsteen of het Gouden Zwaard heeft, dan mag je dat van hem afnemen. Er mogen niet meer dan twee pionnen op één vakje staan. Als een derde speler ook op dat vakje terechtkomt, moet hij op het vakje daarvoor gaan staan.



DE AVONTUUR-VAKJES

- Als je terechtkomt op een avontuurvakje, lees je de aanwijzingen en volg je ze **onmiddellijk** op.
- Als je op "Draai de Raderen des Doods" terechtkomt, draai je



de zwaardsteen één hele slag rond in de richting van de wijzers van de klok, totdat de bewerkte kant weer naar de voorkant van de tempel is gericht.

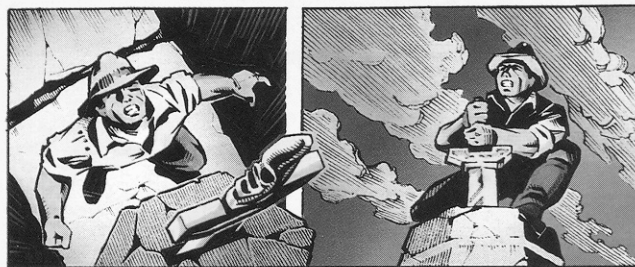


= Draai de Raderen des Doods

HET GOUDEN ZWAARD

Het Gouden Zwaard staat rechtop in een mysterieus gegraveerde steen. Het zwaard vormt de sleutel tot de Afgod. Trek het uit de steen en de Bloedsteen wordt wellicht de jouwe!

- Als je terechtkomt op het avontuurvakje voor de zwaardsteen, dan mag je het Gouden Zwaard uit de steen trekken.



- Wanneer je het Gouden Zwaard in je bezit hebt, leg je het zodanig voor je neer dat alle andere spelers het goed kunnen zien.
- Bij je volgende beurt mag je proberen de Bloedsteen te bemachtigen. Maar eerst moet je de Raderen des Doods passeren en de binnentempel betreden waar de Afgod op je wacht!

DE RADEREN DES DOODS



Voor de ingang van de binnentempel liggen de Raderen des Doods, die de paden verleggen telkens wanneer een avonturier

of de struikrover op een "Draai de Raderen des Doods" - vakje terechtkomt.

- Je pion mag de raderen alleen op- of afstappen wanneer doorgaande paden samen een doorgang vormen.

DE BINNENTEMPEL BETREDEN

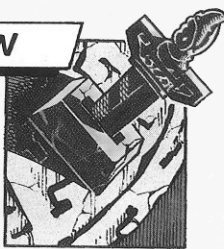


In de binnentempel huist de Afgod die de Bloedsteen in zijn stenen hart verbergt.

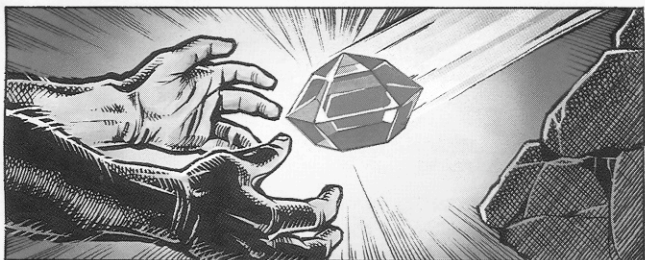
- Je mag de binnentempel alleen betreden wanneer je voor de toegangspoort terecht bent gekomen en de tempel binnendraait doordat de Raderen des Doods gedraaid worden. Je mag echter **niet** van het tandwiel afstappen voordat je weer aan de beurt bent.
- Als je eenmaal in de binnentempel bent, mag je **niet** de struikrover verplaatsen in plaats van je eigen pion.
- Je mag **alleen** op het Gouden Zwaardvakje voor de Afgod gaan staan, als je het Gouden Zwaard bezit. Je hoeft niet precies uit te komen met het aantal ogen dat je hebt gegooid, want dit is een doodlopend pad. Nu mag je proberen de Afgod de Bloedsteen te ontfutselen.

DE BLOEDSTEEN PAKKEN

Om de Bloedsteen te kunnen pakken, moet je het Gouden Zwaard in één van de gaten in het schild van de Afgod steken.



- Als je goed hebt geraden, rolt de Bloedsteen naar buiten en mag je hem voor je neerleggen. Het Gouden Zwaard blijft in de Afgod zitten.



- Wanneer je de verkeerde opening hebt gekozen, blijft de Bloedsteen verborgen in de Afgod. De oude vloek stuurt het Gouden Zwaard terug naar de zwaardsteen en een valkuil laat de avonturier in één van de twee Beenderen-kuilen vallen (De avonturier mag zelf kiezen welke). Je moet dus zo snel mogelijk terug naar de zwaardsteen om te proberen het zwaard weer te bemachtigen, zodat je het nog eens kunt proberen!

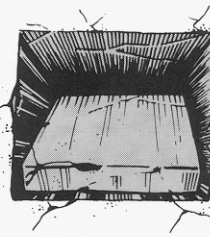
ONTSNAPPING UIT DE VERBORGEN TEMPEL



Nu is de Bloedsteen van jou, maar hij is niet veilig voordat je terug bent in het basiskamp. Je moet uit de tempel ontsnappen en zorgen dat je de struikrover en je medespelers vermijdt.

- Iedere andere avonturier kan de Bloedsteen van je afnemen door op het vakje waar jouw pion staat, terecht te komen, voordat je terug bent in het basiskamp.

- Er zijn twee manieren om uit de binnentempel te ontsnappen: door de draaiende binnentempel-poort of door één van de twee geheime deuren. Met deze deuren kun je, onder de muren van de binnentempel door, naar het eerstvolgende vakje.



DE WINNAAR

De eerste speler die met de Bloedsteen in het basiskamp aankomt, is de winnaar! Je hoeft niet precies op het Basiskampvakje uit te komen met het aantal ogen dat je hebt gegooid.

MB
SPELLEN

©1990 MB International B.V.
MB International B.V.,
Postbus 3010, 3502 GA Utrecht, Holland
Hasbro MB n.v., Internationale Laan 55/4,
1070 Brussel
4658NL³⁹¹