

Chronicles of Avel

Spelregels,
of hoe het Beest te verslaan

 Przemek Wojtkowiak /  Bartłomiej Kordowski

Inleiding



Helden en heldinnen!

Helpen jullie ons het kasteel van Avel te redden? Daarvoor moeten jullie alle monsters verslaan, ook het verschrikkelijke Beest dat verschijnt als de Zwarte Maan opkomt. Onthoud dat een overwinning alleen haalbaar is als jullie goed samenwerken!



Gelukkig duurt het nog even voor het Beest naar Avel komt.

Verken het rijk en ontrafel de geheimen ervan, maar zet je schrap voor gevechten met de kleine dienaren van het Kwaad.

Doe zo ervaring op en verzamel de perfecte uitrusting, zodat jullie klaar zijn om de ultieme strijd aan te gaan...



Wij, goede geesten van velden, bossen en wateren, leven ook in Avel. Laat je niet misleiden door mijn lieflijke stem, dit is van levensbelang.

Als de Zwarte Maan opkomt en zijn licht op Avel werpt, verschijnt het verschrikkelijke Beest. Het gaat op weg naar het kasteel en zal er het Helende Juweel proberen te vernietigen. De kleine dienaren van het Kwaad sluiten zich bij hem aan, allemaal! Als één monster erin slaagt het kasteel binnen te dringen... wordt Avel voortaan geregeerd door het Kwaad.

Spelmateriaal



Houd deze bladzijden bij de hand voor het geval je tijdens het spel de functie van een spelonderdeel vergeet.



Opgelet!

'Chronicles of Avel' is een coöperatief spel waarin de spelers niet tegen elkaar spelen maar tegen het spel. Dat een andere speler over een betere uitrusting beschikt, is dus geen reden tot jaloezie, wel tot blijdschap. Help elkaar, geef elkaar advies, smeed samen plannen en help elkaar tijdens gevechten. Het lot van ons rijk hangt af van jullie teamgeest!



15 bordtegels, waaronder 4 starttegels. De tegels stellen de omgeving van het kasteel van Avel voor.



Astrolabiummarker: hiermee geven de spelers de vooruitgang op het Maanspoor aan.



3 muren: deze zorgen ervoor dat de monsters minder gemakkelijk het kasteel kunnen binnendringen.



Wapenschild van Avel: geeft aan wie de startspeler is.



27 muntfiches: de munten bevatten maanmagie. De spelers kopen er waardevolle voorwerpen en diensten mee.



3 maanzegelfiches: hiermee bedekken de spelers de schuilplaatsen waaruit kleine en grote monsters het spel binnendringen.



3 valstrikfiches: hiermee brengen de spelers het Beest schade toe op weg naar het kasteel.



Maanspoor: geeft aan hoeveel ronden het nog duurt voordat de Zwarte Maan opkomt.



4 heldenborden: bestaande uit 2 delen die de spelers op elkaar leggen.



8 heldendobbelstenen (2 groene, 2 blauwe, 2 oranje, 2 gele): de spelers dobbelen hiermee om de monsters aan te vallen.



Krachtschijf van het Beest (moet voor het eerste spel in elkaar worden gezet): hiermee geven de spelers aan hoeveel kracht het Beest heeft.



basiskant opgewaardeerde kant



basiskant opgewaardeerde kant



basiskant opgewaardeerde kant



25 uitrustingsfiches: de spelers leggen uitrusting die ze tijdens hun avonturen vinden, op hun heldenkaart of hun rugzak. Wapen-, schild- en helmfiches hebben een basis- en een opgewaardeerde kant. Elixers zijn niet dubbelzijdig, de spelers kunnen ze dus niet opwaarderen.



31 monsterfiches (24 kleine fiches: in 3 kleuren, 8 per kleur; 6 grote fiches: in 3 kleuren, 2 per kleur; 1 Beestfiguur): de monsters zijn de dienaren van het Kwaad en willen Avel vernietigen.



Boekje met tekeningen van de helden. De spelers mogen de heldenkaarten inkleuren.

4 heldenpionnen: hiermee geven de spelers hun positie op het bord aan.



3 kraterfiches: hiermee geven de spelers de plek aan waar het Beest zal verschijnen in het tweede deel van het spel.



Almanak: hierin staat de geschiedenis van Avel en een overzicht van de monsters.



Dubbelzijdige sterrenkaart met namen: helpt de spelers bij het benoemen van hun held.



Overzichtskaart: biedt een samenvatting van de belangrijkste spelregels.



5 monsterdobbelstenen (2 zwarte, 3 paarse): de spelers dobbelen hiermee als een monster aanvalt.



20 levensmarkers: de spelers geven hiermee de gezondheid van hun held aan.



10 schadefiches: de spelers leggen deze op de monsterfiches.



4 actiefiches: deze dienen in het solospel om gebruikte acties aan te geven.



12 gebruiksfiches: de spelers geven hiermee aan dat een uitrusting is gebruikt.



Uitrustingszak: de spelers trekken hieruit een uitrusting als ze er één krijgen.

Vorbereiding

Op deze bladzijden lees je hoe je het spel opstelt. De spelregels voor een solospel zijn een beetje anders. Je vindt die spelregels aan het einde van deze spelregels.



Op de overzichtskaarten staan verschillende opstellingen. Die varianten maken het spel moeilijker en bieden telkens nieuwe uitdagingen.

Het is echter aanbevolen het spel eerst enkele malen te spelen met de opstelling hieronder.

4

Kies samen de moeilijkheidsgraad en leg het overeenkomstige kraterfiche op de hieronder aangegeven tegel. Je mag het fiche tijdens het spel bekijken.



Leg de overige fiches terug in de doos.

Voeg bij 4 spelers hier een tegel toe.

1

Leg het Maanspoor op de tafel.

Leg de astrolabiummarker op het veld met het symbool dat overeenkomt met het juiste aantal spelers (1-2 of 3-4 spelers).

2

Neem de starttegels en leg ze open op de tafel, zoals in de illustratie hiernaast.



starttegels

andere tegels

1

3

Neem alle tegels waarop geen aantal spelers is aangegeven. Voeg afhankelijk van het aantal spelers ook de tegels met het juiste aantal spelers toe.



Voeg deze tegel toe in een spel met 2 of meer spelers.



Voeg deze tegel toe in een spel met 3 of 4 spelers.



Voeg deze tegel toe in een spel met 4 spelers.

Leg ongebruikte tegels terug in de doos. Ze worden in dit spel niet gebruikt. Schud de andere tegels en leg ze gedekt op de tafel. Ze vormen het koninkrijk dat de spelers moeten verkennen (zie de illustratie hiernaast).



5 Schud de kleine monsterfiches en leg ze gedekt naast het spelbord.

6 Leg de bovenste 3 fiches van de stapel kleine monsterfiches open op de tegels met een schuilplaatsssymbool.

 schuilplaatsssymbool

7 Schud de grote monsterfiches en leg ze gedekt naast het spelbord.



8 Leg de muntfiches, de valstrikfiches, de muren, de maanzegelfiches, de schadefiches en alle dobbelstenen naast het spelbord, binnen bereik van alle spelers.

9 Doe de uitrustingsfiches in de uitrustingszak en schud deze goed.

10 Zet het Beestfiguur en de krachtschijf klaar. Ze komen in het spel zodra de Zwarte Maan opkomt.



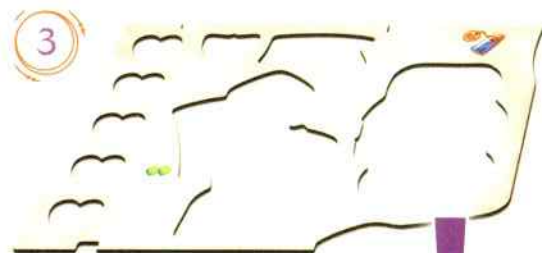
Voeg bij 3 en 4 spelers hier een tegel toe.

Voeg bij 2, 3 en 4 spelers hier een tegel toe.



Vorbereiding spelers

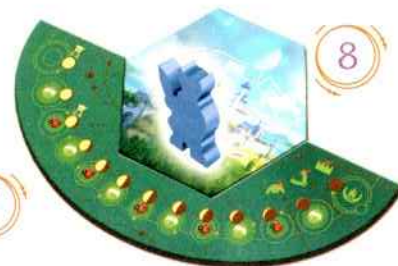
- 1 Leg voor iedere speler het volgende speelmateriaal klaar: een heldenkaart, een spelersbord, een heldenpion in de door de speler gekozen kleur, 5 levensmarkers en 3 gebruiksfiches.
- 2 Neem het onderste deel van het spelersbord en leg daarop de heldenkaart. De spelers mogen die kaart kleuren, er een wapenschild bij tekenen en een naam verzinnen.
- 3 Leg het bovenste deel van het spelersbord bovenop de heldenkaart, zodat de held zichtbaar is door de uitsparing.
- 4 Leg de levensmarkers in de hartvormige uitsparingen aan de linkerkant.
- 5 Trek een uitrustingsfiche uit de zak en leg deze op de aangegeven plek op de heldenkaart. Een elixer leg je op de rugzak. Leg een wapen, helm of schild met de basiskant naar boven (je hebt deze uitrusting nog niet op-gewaardeerd).
- 6 Neem 1 muntfiche en leg het op de rugzak.
- 7 Leg de 3 gebruiksfiches naast het spelersbord.
- 8 Zet de heldenpion op de kasteeltegel op het spelbord.
- 9 Geef het wapenschild van Avel aan de oudste speler. Dit wordt de startspeler. De startspeler (behalve in de eerste ronde) zet de astrolabiummarker 1 veld vooruit (1 veld naar rechts) op het Maanspoor.



Vind je geen geschikte naam voor je held of heldin? Gebruik dan de sterrenkaart ter inspiratie. Kies een kant (jongens- of meisjesnamen) en leg de kaart in de bovenste helft van de doos. Werp de zwarte en groene dobbelsteen op de kaart. Gebruik de naam die bij de gedobbelde symbolen hoort in het veld waarin de dobbelsteen ligt.



Aan het begin van het spel is je held in goede gezondheid, hij beschikt dus over 5 levensmarkers. Telkens als je held tijdens het spel een levenspunt verliest, verwijder je een levensmarker van je spelersbord en leg deze naast je spelersbord. Telkens als je een levenspunt verdient, leg je een extra levensmarker bij op je spelersbord. Als je je laatste levensmarker verliest, raak je bewusteeloos (zie bladzijde 14).



Uitrusting

Iedere held en heldin begint aan het avontuur met 1 uitrusting. Hoe kun je in de loop van het spel extra uitrusting verdienen?

Nou, de monsters stelen en plunderen graag. Daarom kun je na het verslaan van sommige monsters wel eens nuttige zaken vinden. Na een succesvolle strijd mag je, als dat op het monsterfiche van het verslagen monster staat, een uitrustingsfiche uit de zak trekken. Leg het



Uitrusting trekken

Als een speler een uitrustingsfiche mag trekken, stopt hij zijn hand in de zak en... hij probeert te voelen om welke vorm het gaat. Zo kan hij de uitrusting van zijn dromen proberen te vinden. Opgelet! De spelers krijgen slechts 5 seconden om een uitrustingsfiche te trekken. Ze moeten dus snel zijn. De andere spelers tellen hardop of zeggen dit rijmpje:

**Laat de monsters sidderen en beven
voor de magie die wij lieten opleven!**



Het uitrustingsfiche op het spelersbord leggen

Nadat een speler een uitrustingsfiche heeft getrokken, beslist hij of hij het op zijn rugzak legt of er zijn held mee uitrust. Een wapen legt hij in de rechterhand, een schild in de linkerhand, een helm op het hoofd. Overige uitrusting moet in de rugzak. De rugzak heeft een beperkte ruimte. De speler moet goed nadenken hoe hij de fiches op de rugzak schikt om er zoveel mogelijk op te laten passen. Hij mag de fiches niet stapelen. Als een fiche niet helemaal op de rugzak past, moet de speler een fiche verwijderen tot de andere fiches helemaal op de rugzak passen.

Opgelet! Ook munten moeten naast elkaar op de rugzak liggen.



Dubbelzijdige fiches

Wapen-, schild- en helmfiches zijn dubbelzijdig. Als een speler ze verdient tijdens het spel, legt hij ze met de basiskant naar boven op zijn spelersbord. In de loop van het spel krijgt hij soms echter de kans zijn uitrusting te opwaarderen. Hij draait het fiche dan om naar de opgevoerde kant (met de blauwe achtergrond).

Opgelet! De spelers kunnen geen elixers opwaarderen, die zijn slechts aan één kant bedrukt.

met de basiskant naar boven op je rugzak of op je held. Dienaren van het Kwaad dragen nooit zorg voor waardevolle zaken, daarom zijn gevonden wapens en schilden altijd in slechte staat. Toch bezitten ze nog maanmagie die je kunt opwekken en je kunt de uitrusting ook opwaarderen. De gulden regel bij het vechten tegen monsters luidt dan ook:

**De dreiging is weg, je haalde de slag thuis met gemak;
stop je hand dus snel in de zak!**



Pancifer Darbulous de Derde zegt in zijn boek Monsterencyclopedie: kennis der monsterachtigheid over monsters dat deze magische wezens smachten naar de magie van de manen die vaak in voorwerpen verborgen zit. Als een mens een voorwerp met slechts een vleugje magie weggooit, ruikt een monster dat. Het laat direct alles vallen, zelfs als het paddensoep bereidt of aan het flopsen is, om het voorwerp te pakken en te verstoppen... of op te eten... Niemand weet het in feite, want juist op die bladzijde zit een soepvlek.

De speler doet verwijderde fiches terug in de uitrustingszak en schud ze goed. Munten legt hij terug in de voorraad. De spelers mogen de uitrusting tijdens het spel verplaatsen in de rugzak en uitrusting uit de rugzak vervangen door nieuw verdiende uitrusting.

Opgelet! Tijdens een strijd mogen de spelers hun uitrusting niet veranderen.



Spelverloop

Spelbeurt

Het spel verloopt in ronden. De spelers geven de huidige ronde met de astrolabiummarker aan op het Maanspoor. Het aantal ronden hangt af van het aantal spelers.

Elke ronde is de speler die het wapenschild van Avel bezit, de startspeler. De startspeler begint, daarna zijn de andere spelers met de klok mee aan de beurt. Als de laatste speler zijn beurt heeft beëindigd, is de ronde voorbij.

Twee acties

In hun beurt mogen de spelers 2 van de volgende acties uitvoeren:

- bewegen,
- strijden,
- tegelactie,
- rusten.

De spelers mogen 1 actie ook tweemaal uitvoeren. Bovendien mogen ze uitrusting uitwisselen met een andere speler die een tegel met hem deelt (dit telt niet als een actie, zie 'Uitwisselen met andere spelers', blz. 16).

Bewegen

De speler verzet zijn heldenpion naar een aangrenzende tegel naar keuze. Een gedekte tegel draait hij om voor hij zijn pion verzet. Avel is een mysterieus rijk, je weet nooit wat je te wachten staat! Als er een schuilplaats-symbool op de gekozen tegel staat, trekt de speler het bovenste monsterfiche van de betreffende stapel (kleine of grote monsters) en legt dat op de tegel. In het zeldzame geval dat de stapel monsterfiches leeg is, schud de speler alle verslagen monsters tot een nieuwe trekstapel.

De tegel met het kraterfiche wordt behandeld als een normale tegel waarvoor alle gebruikelijke regels gelden. Het kraterfiche geeft alleen aan waar het Beest zal verschijnen.

Als een speler op een tegel met een monster staat, hoeft hij het monster niet aan te vallen, hij mag er gewoon voorbijgaan naar de volgende tegel.

Ik kon ooit op het nippertje ontsnappen aan een vampier en kwam toen in de schuilplaats van een draak terecht! Zijn schat deed me twifelen, maar ik besloot toch stiltes voorbij de draak te sluipen, op krachten te komen en pas dan terug te keren naar de draak... die er niet meer was. Iemand anders had hem verjaagd en de schat gestolen! Zo overleefde ik het tenminste.

Klinkt het ingewikkeld?

Dat lijkt alleen maar zo! Gilead vroeg me het nog even te herhalen en geloof me, je doet maar beter wat zij zegt. Tijdens jullie avontuur moeten jullie eerst het land verkennen en al zijn geheimen ontrafelen, monsters verslaan en steeds meer schatten vinden. Vergeet niet te plannen! Misschien moet je ook wat valstrikken plaatsen en muren bouwen?

Keuzes, keuzes... gelukkig mogen jullie zelf de keuzes maken, want ik ben daar niet zo goed in.

Als tenslotte een scherf van de Zwarte Maan op Avel inslaat (als de astrolabiummarker het laatste veld op het Maanspoor bereikt) en de krater ontstaat, duikt het Beest op en gaat het op weg naar het kasteel. Alle monsters sluiten zich bij hem aan. Schakel de monsters uit voor één van hen het kasteel bereikt en het Helende Juweel vernietigt!



Voorbeeld

Werner Langbaard gaat met de actie 'Bewegen' naar een aangrenzende tegel. Hij zet zijn heldenpion op die tegel en beëindigt zijn actie 'Bewegen'. Dat was zijn eerste actie. Hij heeft nog 1 actie ter beschikking in deze beurt.



Werner kiest opnieuw de actie 'Bewegen'. Hij wil naar een gedekte aangrenzende tegel bewegen: hij draait die om en zet daarna zijn heldenpion op die tegel.



Op de tegel bevindt zich de schuilplaats van een monster. Werner legt het bovenste groot monsterfiche van de stapel op de tegel. Hij heeft nu 2 acties uitgevoerd, zijn beurt is voorbij.



Naar het schijnt zijn er verborgen maanpaden, teleportatiestenen en geheime sluiptwegen om je sneller door Avel te verplaatsen. Vergeet ze niet te gebruiken nu de magie van de manen ze opnieuw heeft geactiveerd!



Sluipwegen

Als er een sluiptwegsymbol op een tegel staat, mogen de spelers de actie 'Bewegen' gebruiken om hun heldenpion van die tegel te verplaatsen naar een andere tegel met datzelfde symbool, alsof het aangrenzende tegels zijn.

sluipwegsymbol





Een strijd duurt 1 tot 3 gevechten. Bij elk gevecht dobbelen de strijders en ze vergelijken de resultaten. Voor een speler beslist om te strijden, mag hij het monsterfiche bekijken en zijn overwinningskansen inschatten.

Vorbereiding op de strijd

Als een speler ervoor kiest te strijden, neemt hij evenveel dobbelstenen in de kleuren zoals vermeld op het monsterfiche. Hij geeft ze aan de speler links van hem. Die speler dobbelt voor het monster.

Er zijn 3 soorten monsters: kleine monsters, grote monsters en het Beest (dat komt later in het spel).

Daarna neemt hij de dobbelstenen voor zijn held. Ongeacht de uitrusting van zijn held of heldin krijgt hij voor zijn kracht en intelligentie 2 groene dobbelstenen. Sommige uitrustingsfiches geven de speler extra dobbelstenen, andere bieden de mogelijkheid de dobbelstenen opnieuw te werpen (zie volgende bladzijde). Als alle dobbelstenen klaarliggen, werpen de spelers ze.



Tijdens jullie verkenning van Avel komen jullie vaak monsters tegen. Als je naar een tegel met een monster beweegt, mag je vechten (maar je hoeft niet). Als je beslist om te vechten, bekijk je het monsterfiche en vergelijk je zijn kracht met jouw gezondheid en dan schat je je overwinningskansen in. Het zijn moeilijke tijden en de dienaren van het Kwaad dwalen rond in de bossen. Soms zijn er zelfs meerdere monsters aanwezig op 1 tegel. Dan mag je kiezen welk monster je aanvalt. Maak je geen zorgen, ze spannen niet samen. Monsters haten elkaar meestal en willen alle eer zelf opstrijken.

klein monsterfiche



groot monsterfiche



Beestfiguur



Onthoud dat de heldendobbelstenen en de monsterdobbelstenen verschillende kleuren hebben. Ook hun aantallen en de symbolen erop verschillen.

Heldendobbelstenen




Groen: basisdobbelsteen. De spelers nemen bij elke strijd de 2 groene dobbelstenen.



Blauw: verdedigingsdobbelsteen, het symbool  komt het meeste voor op deze dobbelsteen.



Geel: magische dobbelsteen, alleen op deze dobbelsteen staat het symbool .



Oranje: aanvalsdobbelsteen, het symbool  komt het meeste voor op deze dobbelsteen.

Monsterdobbelstenen



Paars: dobbelsteen van de zwakkere monsters.



Zwart: dobbelsteen van de sterkere monsters.



Je neemt de 2 groene dobbelstenen en ook extra dobbelstenen afhankelijk van de uitrusting van je held of een bonus van een elixer (kies voor een strijd of het nuttig is om een elixer te drinken!). Controleer of je geen dobbelstenen moet verwijderen door de speciale vaardigheid van het monster en dobbel dan.

En nu maar hopen dat de Dame van de Zilveren Wereld dol op je is! De speler links van je dobbelt tegelijkertijd met de monsterdobbelstenen.

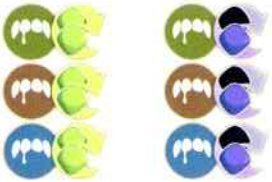
Eenmalige effecten van de uitrusting

Tijdens een gevecht van een strijd mogen de spelers de effecten toepassen van uitrustingsfiches van hun held. De hierna beschreven effecten van helmen, schilden en wapens kunnen de spelers slechts eenmaal tijdens een strijd gebruiken, maar ze mogen meerdere uitrustingen gebruiken tijdens één gevecht. Als ze een uitrusting gebruiken, leggen ze er een gebruiksfiche op. Ze verwijderen het fiche na de strijd.

gebruiksfiche



De speler mag tijdens een strijd 1 dobbelsteen van de afgebeelde kleur opnieuw werpen.




De speler mag tijdens een strijd met een monster van de afgebeelde kleur tot 2 dobbelstenen van de afgebeelde kleuren opnieuw werpen.



De speler mag tijdens een strijd met een monster van de afgebeelde kleur een  toevoegen aan zijn dobbelresultaat.



De speler mag tijdens een strijd met een monster van de afgebeelde kleur een  toevoegen aan zijn dobbelresultaat.

Attributen van grote monsters

Elk groot monster kan tijdens een strijd de uitrusting van een held saboteren of het aantal dobbelstenen waarmee de held mag werpen, verminderen, afhankelijk van het symbool op het monsterfiche.



De speler moet met 1 groene dobbelsteen minder werpen.



De speler moet met 1 oranje, 1 blauwe en 1 gele dobbelsteen minder werpen (voorbeeld: als hij 2 oranje dobbelstenen ter beschikking heeft, mag hij er slechts 1 werpen).

Permanente effecten van de uitrusting

De hieronder afgebeelde effecten van helmen, schilden en wapens (hierna beschreven) gelden tijdens de hele strijd. De speler krijgt 1 extra dobbelsteen in de kleur van de dobbelsteen op het betreffende uitrustingsfiche. De speler mag effecten combineren maar mag nooit meer dobbelstenen werpen dan in het spel beschikbaar zijn.



Elixers

De spelers kunnen elixers slechts 1 keer gebruiken. Als een speler een elixer drinkt, legt men deze terug in de zak. Het drinken van een elixer is geen actie. Een speler mag een elixer drinken voor een strijd om tijdens elk gevecht van de strijd een extra dobbelsteen te hebben in de betreffende kleur.



Dit is een genezend drankje. Denk goed na voor je het gebruikt. Kies het juiste moment. Drink het voor of na een actie (niet tijdens een strijd) om weer helemaal op krachten te komen.



De speler mag geen wapeneffecten toepassen (permanente en eenmalige).



De speler mag geen schildeffecten toepassen (permanente en eenmalige).



De speler mag geen helmeffecten toepassen (permanente en eenmalige).



De speler mag geen elixers drinken.

De dobbelresultaten vergelijken

De spelers dobbelen en vergelijken de resultaten. De symbolen op de helden- en monsterdobbelstenen kunnen effecten beïnvloeden en neutraliseren.

Symbolen op de heldendobbelstenen:



Aanval: het monster lijdt 1 schade.



Verdediging: negeer tijdens dit gevecht 1 keer het effect  op een monsterdobbelsteen.



Betovering: de speler mag kiezen of dit symbool het effect  of  heeft.



Geen effect.

Symbolen op de monsterdobbelstenen:



Aanval: de held lijdt 1 schade.



Verdediging: negeer tijdens dit gevecht 1 keer het effect  op een heldendobbelsteen.



Geen effect.

Bekijk de voorbeelden op bladzijde 13 voor een beter begrip van de regels van een strijd.



Schade lijden

Bij elke aanval die niet wordt geneutraliseerd, lijdt het monster of de held schade. De spelers geven schade aan het monster aan door schadefiches op het monsterfiche te leggen. Ze geven schade aan hun held of heldin aan door levensmarkers te verwijderen van hun spelersbord.

Als de held noch het monster wordt verslagen tijdens een gevecht, moet de speler kiezen of hij zich terugtrekt uit de strijd of opnieuw wil vechten (tenzij hij al 3 keer heeft gevochten).

Als na het dobbelen het aantal schadefiches op het monsterfiche even groot als of groter dan de kracht van het monster is, is het monster verslagen. De speler ontvangt de beloning die is aangegeven op het monsterfiche (zie 'Beloningen', hiernaast) en legt het monsterfiche op de stapel verslagen monsters (naast de trekstapel monsterfiches).

Als de strijd voorbij is en het monster is niet verslagen, blijven de schadefiches op het monsterfiche liggen. Zo is het monster in de volgende strijd gemakkelijker te verslaan.

Als een speler na een gevecht de laatste levensmarker van zijn held moet verwijderen van zijn spelersbord, raakt die held bewusteloos (zie 'Bewusteloos raken', blz. 14).

Beloningen:



Munten: de speler ontvangt zoveel munten als er op het monsterfiche zijn afgebeeld.



Uitrusting: de speler trekt een uitrustingsfiche uit de uitrustingszak.



Upgrade uitrusting: de speler kiest 1 van zijn wapens, helmen of schilden en draait het fiche om naar de opgewaardeerde kant.

Als een speler uitrusting of munten ontvangt, moet hij die in zijn rugzak stoppen of op zijn held leggen. Als een fiche niet in de rugzak of op de held past, mag de speler het fiche ruilen met een fiche dat hij al bezit, anders moet hij het juist ontvangen fiche afleggen (hij stopt uitrustingsfiches terug in de zak en legt munten terug in de voorraad). Pas nadat alle uitrusting en munten zijn geplaatst, gaat het spel verder.

Voorbeeld

Agatha de Moedige probeert een groot monster te verslaan. Het monster heeft een attribuu dat het effect van het schild van Agatha neutraliseert. Gelukkig heeft Agatha een magische helm waarmee ze bij elk gevecht met een extra gele dobbelsteen mag werpen.

Eerste gevecht. Bij haar eerste worp gooit Agatha 2 aanvallen \times , waarvan er 1 wordt afgeweerd door het monster met het symbool \blacktriangle . Daarnaast wierp Agatha een symbool \heartsuit met de gele dobbelsteen. Ze mag kiezen of dat symbool het effect van \times of \heartsuit heeft. Agatha kiest voor \times . Het monster lijdt 2 schade. Agatha besluit nog een keer aan te vallen.



Tweede gevecht. Na haar worp moet Agatha opnieuw kiezen welk effect de gele dobbelsteen met het symbool \heartsuit heeft. Ze kiest opnieuw voor een aanval \times . Het monster kan zich niet verdedigen en Agatha legt nog een schadeafiche op het monsterfiche. Het monster wierp 2 aanvallen \lll . Agatha kan zich tegen 1 aanval verdedigen met het symbool \heartsuit en lijdt 1 schade voor de andere aanval. De moedige heldin vreesst voor haar leven en besluit zich terug te trekken uit de strijd. Er vindt geen derde gevecht plaats en de 3 schadeafiches op het monsterfiche blijven liggen.



Voorbeeld

Simon Witbaard probeert een monster te verslaan dat op dezelfde tegel aanwezig is als zijn held. Hij is nog maar net aan zijn avontuur begonnen en heeft nog maar 2 groene dobbelstenen. Het monster wierpt een paarse en zwarte dobbelsteen.

Eerste gevecht. Simon valt aan, maar het monster verdedigt zich. De aanval \times van de held wordt geneutraliseerd door het monstersymbool \heartsuit . De blanco dobbelsteen heeft geen effect. Simon besluit nog een keer aan te vallen.



Tweede gevecht. De situatie op het strijdveld is veranderd. Simon valt aan \times en het monster lijdt schade. Simon legt een schadeafiche op het monsterfiche. Het monster valt 2 keer aan \lll . Simon kan 1 aanval afweeren met zijn schild \heartsuit , maar hij lijdt schade door de andere aanval. Hij verwijderd daarom 1 van zijn levensmarkers van zijn spelersbord.



Derde gevecht. Het monster wil deze strijd koste wat het kost overleven en wierpt opnieuw 2 aanvallen \lll . Simon kan zich niet verdedigen. Hij lijdt 2 schade. Simon wierp echter het symbool \heartsuit en daardoor lijdt het monster 1 schade. Het monster heeft kracht 2 en het ontvaagt nu het tweede schadeafiche. Het monster is dus verslagen! Simon krijgt als beloning 4 munten. Passen ze nog in zijn rugzak?



Bewusteloos raken

Als een speler na een aanval de laatste levensmarker van zijn spelersbord haalt, raakt zijn held bewusteloos.

Hij verplaatst zijn heldenpion naar de kasteeltegels.

De held komt daar opnieuw op krachten dankzij de magie van het Helende Juweel. De speler mag al zijn levensmarkers terug op zijn spelersbord leggen.

De speler moet al zijn munten en 1 uitrustingsfiche naar keuze (uit zijn rugzak of van zijn held) afgeven. Hij legt munten terug in de voorraad, het uitrustingsfiche stopt hij terug in de uitrustingszak.

Als een speler een monster verslaat in hetzelfde gevecht waarin hij zijn laatste levensmarker verliest, ontvangt hij eerst de beloning en daarna raakt zijn held bewusteloos.

Als de held van een speler bewusteloos raakt, is de beurt van die speler direct voorbij (ook als het zijn eerste actie was).



Tegelactie

Als de heldenpion van een speler zich op één van de volgende bordtegels bevindt, mag de speler een tegelactie uitvoeren.



Monsters houden niet van beschaving. Licht en de kracht van het Helende Juweel beschermen delen van Avel tegen de dienaren van de Zwarte Maan. Op tegels zonder monsterschuilplaatsen wonen handelaren en ambachtslieden. Je herkent tegels met een tegelactie aan het groene lint en het unieke symbool. Nieuwsgierige helden zullen deze plekken zeker willen bezoeken.



Markt

In de magische marktkraampjes kunnen de spelers uitrusting kopen voor slechts 3 munten. Trek een uitrustingsfiche uit de zak en betaal 3 munten aan de voorraad. De spelers kunnen er ook uitrusting verkopen voor 2 munten per fiche. Stop het fiche terug in de zak en ontvang 2 munten uit de voorraad. De spelers mogen 2 transacties per actie doen.

Herinnering! De spelers moeten elk uitrustingsfiche dat ze ontvangen tijdens het spel met de basiskant (rode achtergrond) naar boven op hun spelersbord leggen.



Steenkring

In de steenkring smeedt druïde Theodorius maanzegels om monsterschuilplaatsen te blokkeren, zodat er geen monsters uit tevoorschijn kunnen komen als het Maanspoor monsters activeert. Betaal 3 munten om een schuilplaats te blokkeren en kies een schuilplaats van een klein of groot monster. De spelers kunnen alleen een lege schuilplaats blokkeren. Leg het maanzegel op de schuilplaats. Onthoud dat er slechts 3 maanzegels beschikbaar zijn in het hele spel.

Opgelet! Theodorius verlaat de steenkring voor de ronde waarin het Beest verschijnt. Vanaf dan kunnen de spelers geen nieuwe maanzegels meer laten smeden (zie 'Einde van de ronde', blz. 16).



Steengroeve

De dwergensteenkappers van meester Hruginir helpen de spelers. Betaal 3 munten om een 1 muur te laten bouwen voor het kasteel (zet een muur op een willekeurige plek op de kasteeltegels). Onthoud dat er slechts 3 muren beschikbaar zijn in het hele spel.

Opgelet! Na de ronde waarin het Beest verschijnt, trekken de dwergen zich veilig terug in het kasteel en kunnen de spelers geen nieuwe muren meer laten bouwen (zie 'Einde van de ronde', blz. 16).



Elfenkamp

De beste jagers van Avel zijn de rondtrekkende boselfen. Betaal 3/5/7 munten om een valstrik te leggen voor het Beest en leg de betreffende valstrik op een openliggende tegel. Onthoud dat je slechts 1 valstrik van elke soort kunt leggen. Er mag slechts 1 valstrik per tegel liggen.

Opgelet! In de ronde waarin het Beest verschijnt, verlaten de elfen het land en kunnen de spelers geen valstrikken meer leggen (zie 'Einde van de ronde', blz. 16).



Wensmeer

Gooi een munt in het meer, misschien belonen de watergeesten je wel! Leg 1 munt in de voorraad en werp de 2 groene dobbelstenen. Afhankelijk van het resultaat:

- ☞☞ - neem je 4 munten uit de voorraad,
- ☞☛ - trek je een uitrustingsfiche,
- ☛☛ - mag je 1 uitrusting opwaarderen.

Dobbelde je geen van bovenstaande resultaten, dan mag je 1 keer opnieuw dobbelen. Je moet beide dobbelstenen opnieuw werpen.



Als je een valstrik plaatst, denk dan goed na over de route die het Beest zal volgen. Het gaat namelijk altijd via de kortste weg naar het kasteel.



Wij, de geesten van de velden, bossen en waterlopen, zijn dol op maanmunten. Ze glanzen zo mooi... Om verlijkt te zijn, zijn we dol op cadeautjes geven en krijgen.



Wildernis en verlaten dorp

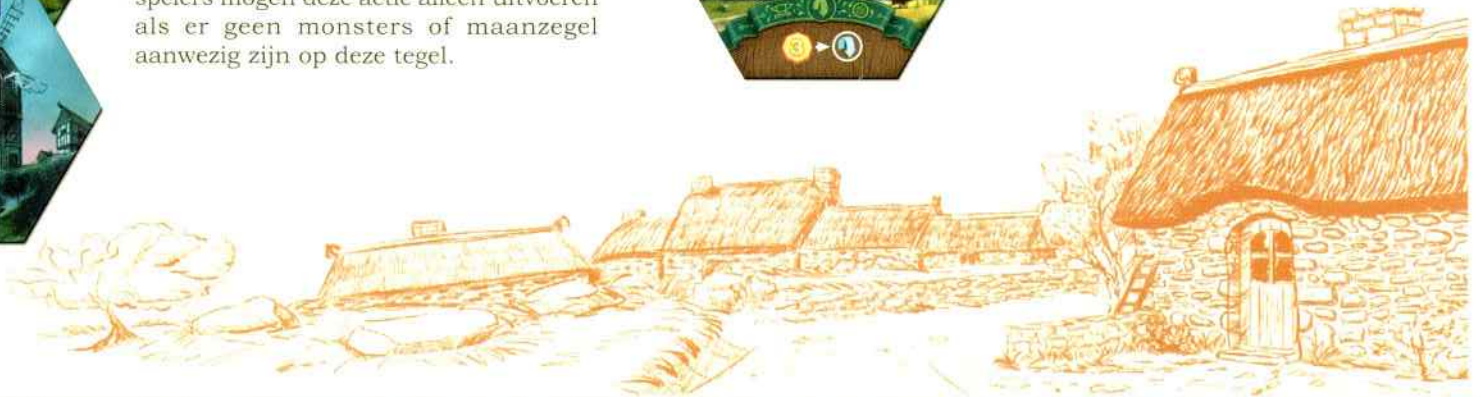
Een echte held is niet bang om te werken! Hij zal dan ook altijd lokale inwoners helpen. En zij zullen de held voor zijn hulp belonen.

Neem 2 munten uit de voorraad. De spelers mogen deze actie alleen uitvoeren als er geen monsters of maanzegel aanwezig zijn op deze tegel.



Alchemistenatelier

Meester Vial en zijn team van alchemisten weten hoe ze maanmagie in voorwerpen kunnen activeren. Betaal 3 munten om één van je uitrustingsfiches naar de opgewaardeerde kant te draaien.



Kasteel

Het Helende Juweel zit verstopt midden in het kasteel. Het magische juweel voorkomt dat Avel wordt opgeslokt door het Kwaad. Als de monsters het Juweel vernietigen, wacht het land onheil. Er zijn geen tegelacties op deze tegel, maar de tegel speelt een cruciale rol in het spel op de volgende manieren:

- Als een held al zijn levensmarkers verliest, raakt hij bewusteloos en keert hij terug naar het kasteel. Daar herstelt hij. De speler legt alle levensmarkers terug op zijn spelersbord.
- Op deze tegel bouwen de spelers muren (zie 'Steengroeve', blz. 14). Als er ten minste 1 muur op de kasteel-tegel staat, kunnen de monsters het kasteel niet binnendringen (zie 'Muren', blz. 19).
- Zodra minstens 1 monster het kasteel binnendringt verliezen de spelers het spel.



Na een hevige strijd en ongelooftelijke avonturen moeten helden rusten en op krachten komen. Ze zetten daarom een kamp op waar ze kunnen eten, drinken en hun wonden kunnen verzorgen.

Als een speler zijn held laat rusten, mag hij maximaal 2 levensmarkers terug op zijn spelersbord leggen (een speler kan er nooit meer dan 5 hebben).
Opgelet! Krygslistige helden vergeten vaak dat ze schade hebben geleden en gaan dan een strijd aan op halve kracht. Ze raken zo gemakkelijk bewusteloos.


Uitwisselen met andere spelers








Als 2 heldenpionnen op dezelfde tegel staan en er ligt geen monsterfiche op die tegel, dan mogen die spelers hun uitrusting en munten aan elkaar geven of uitwisselen. Ze moeten er wel rekening mee houden dat alles na het uitwisselen op hun heldenfiguur of de rugzak moet passen. De spelers mogen uitwisselen voor of na een actie. Het uitwisselen is geen actie. Daarom moeten de spelers de uitrusting die hun held tijdens het spel ontvangt, eerst plaatsen op hun heldenkaart en/of rugzak en pas daarna mogen ze uitwisselen.

Einde van een ronde

Als alle spelers aan de beurt zijn geweest, zet de speler met het wapenschild van Avel de astrolabiummarker 1 veld vooruit op het Maanspoor. Daarna voeren de spelers het effect van het symbool op dat veld uit.

Als het symbool een  is, komt (op openliggende bordtegels) een monster tevoorschijn bij elk schuilplaatsssymbool waar zich geen monster of maanzegel bevindt. De spelers leggen het bovenste monsterfiche van de betreffende trekstapel op het schuilplaatsssymbool. Daarna begint de volgende ronde.

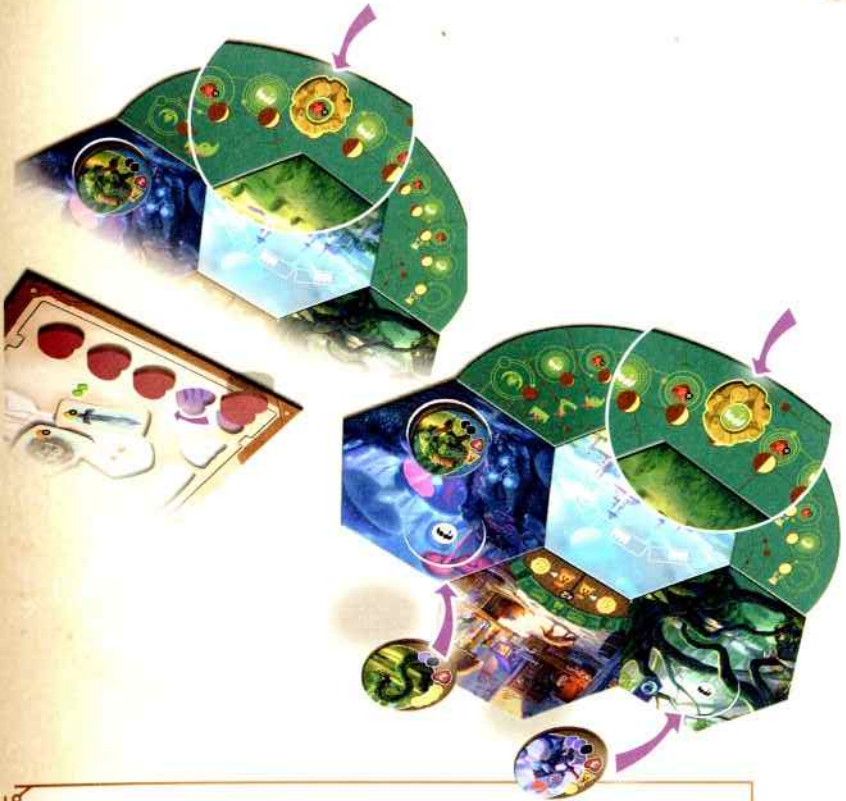
Als het symbool een  is, mag iedere speler 1 levensmarker terug op zijn spelersbord leggen als hij er al minstens 1 kwijt was. Daarna begint de volgende ronde.
Als het symbool een  is, komt de Zwarte Maan op en komt het Beest tevoorschijn uit de krater (zie 'De Zwarte Maan komt op', blz. 17).

Opmerking! Bij de laatste velden van het Maanspoor staan de symbolen van een maanzegel , een valstrik  en een muur . Als de astrolabiummarker voorbij het symbool van de maanzegel of de valstrik gaat, mogen de spelers dat spelonderdeel niet langer gebruiken. De ronde naad het Beest verschijnt, mogen de spelers geen muren meer bouwen. Leg ongebruikte spelonderdelen terug in de doos.



Niet vergeten!

Julie moeten samenwerken. Je hebt niets aan een scherp zwaard in je rugzak als je het niet kunt gebruiken. Je kunt het beter aan een held geven die het kan gebruiken.



De Zwarte Maan komt op

Als de astrolabiummarker het laatste veld op het Maanspoor bereikt, slaat een scherf van de Zwarte Maan in op Avel en komt een vreselijk monster, het Beest, uit de krater tevoorschijn. Het gaat op weg naar het kasteel. Alle kleine en grote monsters sluiten zich bij het Beest aan en vallen het kasteel ook aan.

Als de astrolabiummarker het laatste veld op het Maanspoor bereikt, doen de spelers het volgende:

- Ze draaien alle gedekte bordtegels om. Als op die tegels een schuilplaatssymbool staat, leggen ze het afgebeelde monster op die tegel.
- Ze draaien het kraterfiche om. Ze nemen de afgebeelde monsters (zoals vermeld onder het aantal spelers). Daarna werpen ze een zwarte dobbelsteen voor elk monster en leggen het monster op een tegel met daarop hetzelfde symbool als op de geworpen dobbelsteen. Onthoud dat deze monsters op de tegels zonder schuilplaatssymbool komen. Dat kan omdat de magie van het Helende Juweel afneemt!
- Ze zetten het Beestfiguur op de tegel met het kraterfiche.
- Ze verwijderen het kraterfiche nadat ze de monsters hebben geplaatst.



spelniveau
gemakkelijk



spelniveau
gemiddeld



spelniveau
moeilijk



Spelverloop nadat het Beest is verschenen



Er begint een strijd op leven en dood, niet alleen voor de helden, maar voor alle wezens die in het kasteel schuilen. Als 1 monster kan binnendringen, is alles verloren!

De spelers spelen verder zoals voorheen: iedere speler voert in zijn beurt 2 acties uit. Maar aan het einde van een ronde zet de speler die het wapenschild van Avel bezit, alle monsters 1 tegel dichterbij het kasteel in plaats van de astrolabiummarker vooruit te zetten op het Maanspoor.

De speler verplaatst eerst alle kleine monsters, daarna de grote monsters en tot slot het Beest.

Alle monsters volgen altijd de kortste weg naar het kasteel. Als meerdere routes beschikbaar zijn, beslissen de spelers samen welke route de monsters kiezen.

Voorbeeld

Het grote monster kan via 2 routes naar het kasteel, namelijk via tegel 1 of via tegel 2. De spelers beslissen om het monster te verplaatsen naar tegel 2. Het Beest verplaatsen ze ook naar tegel 2.





Het Beest verslaan

De spelers stellen de krachtschijf van het Beest in op de waarde die overeenkomt met het aantal spelers (zie hiernaast).

Een strijd met het Beest verloopt op precies dezelfde manier als een strijd tegen een ander monster (elke strijd bestaat uit maximaal 3 gevechten). In een strijd tegen het Beest mogen de spelers uitrusting gebruiken die een effect heeft op alle kleuren monsters, want het Beest hoort bij de 3 groepen (en heeft 3 kleuren). Het Beest mag altijd alle monsterdobbelstenen werpen (2 zwarte en 3 parse).

Voor elke aanval waarbij het Beest schade lijdt, verlagen de spelers de kracht van het Beest met 1 op de krachtschijf.

Het Beest is verslagen als de krachtschijf op 0 staat.

Niet vergeten! Als er meer dan 1 monster op een tegel staat, mag de speler kiezen tegen welk monster hij strijdt.

Geen paniek! De krachtschijf van het Beest gaat van 0 tot 99, maar in het spel beschikt het Beest over maximaal 20 krachtpunten. De andere waarden werden toegevoegd om de schijf ook voor andere spellen of voor eigen creaties te gebruiken.



Valstrikken

Valstrikken brengen alleen schade toe aan het Beest. Als het Beest op een tegel met een valstrik terecht komt, werpen de spelers de dobbelstenen die op het valstrikke staan. Het Beest lijdt schade overeenkomstig het aantal \times -symbolen in het dobbelresultaat en eventueel extra schade als er ook \times -symbolen op het fiche staan.



Voorbeeld

Het Beest komt terecht op een tegel met een valstrik. Een van de spelers werpt de dobbelstenen die op het valstrikke staan. De spelers tellen het aantal \times -symbolen op de dobbelstenen en op het valstrikke op: $3 + 1 = 4$. Het Beest verliest 4 kracht, de spelers verlagen dus de kracht op de krachtschijf met 4.



Het Beest voert de wil uit van Kurodar, de god van de Zwarte Maan. Het wezen ontstond uit het kwaad en heeft een ijzeren pantser en bloed van magisch vuur. Alleen de beste helden en heldinnen zullen het Beest kunnen verslaan.





Muren



Voor een monster het kasteel kan aanvallen, moet het door de muren breken. Na een poging daartoe verdwijnt 1 muur. Het monster trekt zich, voor even, terug.

Als een monster zich naar de kasteeltegel met daarop muren wil verplaatsen, vernietigt dat monster 1 muur. Als het Beest zich naar de kasteeltegel met daarop muren wil verplaatsen, vernietigt het ineens alle muren. De spelers verwijderen de vernietigde muren en leggen deze terug in de doos.

Als monsters of het Beest de muren vernietigen, verplaatsen ze zich in die ronde nog niet naar de kasteeltegel. Ze proberen echter wel in de volgende ronde het kasteel binnen te dringen.



Voorbeeld

Er bevinden zich 2 monsters op tegels aangrenzend aan de kasteeltegel. Het eerste monster dat mag verplaatsen, vernietigt 1 muur maar dringt het kasteel niet binnen. Het blijft staan. Ook het tweede monster vernietigt 1 muur en blijft staan. Als er een derde monster voor het kasteel had gestaan, zou dat het kasteel binnendringen en zouden de spelers het spel verliezen.



Overwinning en nederlaag

Overwinning

De helden winnen het spel als ze alle monsters, ook het Beest, kunnen verslaan voor er één het kasteel kan binnendringen.



Het Helende Juweel is gered!

*Jullie versloegen alle monsters en hakten zelfs het vreselijke Beest in de pan! Lang leve de helden en heldinnen van Avel!
Lang leve onze verlossers!*

Nederlaag

De helden verliezen het spel als 1 monster of het Beest het kasteel kan binnendringen.



Kom maar, meester Kurodar, heerser van het Kwaad! Het vervloekte juweel werd door uw trouwe dienaren vernietigd. Avel is voor eens en altijd van u!



Beste helden,

als jullie te vaak de monsters en het Beest overwinnen, verhoog dan de volgende keer de kracht van het Beest door een moeilijker spelniveau te kiezen en zo jullie team een grotere uitdaging te bieden.

Als jullie echter vaak worden verslagen door de monsters, verlaag dan de volgende keer de kracht van het Beest, zodat het spel uitdagend blijft maar jullie een grotere kans op een overwinning hebben. Kies een aangepaste bordopstelling op de overzichtskaart of download de app voor meer moeilijkheidsniveaus.

Solovariant

Voor de solovariant gelden dezelfde regels als voor het basisspel, met als enige verschil dat de speler 4 acties in zijn beurt mag uitvoeren (hij neemt daarom bij de voorbereiding 4 actiefiches en legt ze naast zijn spelersbord). Nadat hij een actie heeft uitgevoerd, draait hij een actiefiche om naar de passieve kant, zo onthoudt hij beter hoeveel acties hij al heeft uitgevoerd. Aan het einde van de ronde draait hij alle actiefiches weer om naar de actieve kant.

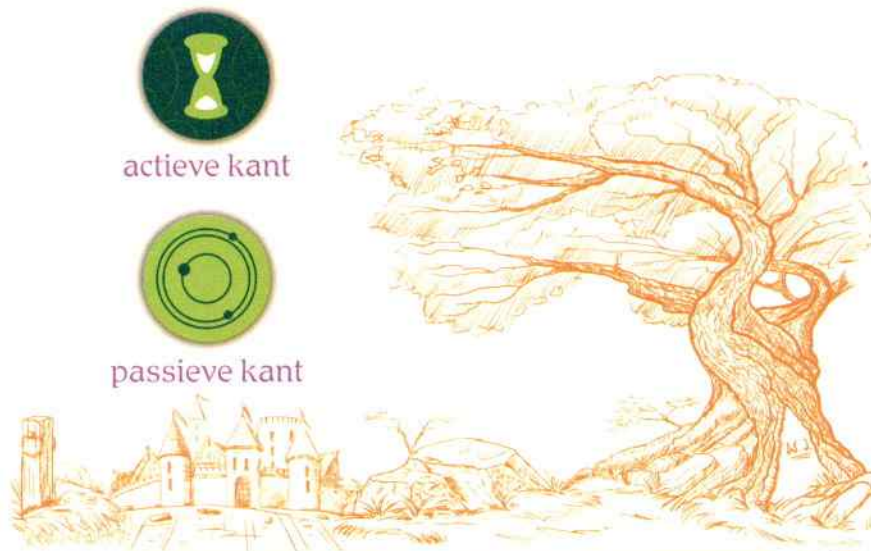
In deze variant beschikt het Beest over 14 kracht (net zoals in een spel met 2 spelers).



actieve kant



passieve kant



Boodschap van de auteur:

Het eerste prototype van Avel werd heel enthousiast onthaald bij Rebel Studio. Ik ben blij dat zij me steunden tijdens de volledige ontwerpfase van het spel.

Speciale dank gaat uit naar Andrzej Olejarczyk die honderden uren aan dit spel besteedde. Jou als testspeler hebben was een geschenk.

Ik wil ook Bartek Kordowski en Janek Sielicki bedanken voor het ontwerpen van de wereld van Avel. Zonder jullie zou de Zwarte Maan, het astrolabium en het Helende Juweel er niet zijn. Jullie creëerden de magie.

P. Wojtkowiak

Ontdek nog meer avonturen met onze gratis app. Luister naar strijdgeluiden, vier jullie overwinningen en onderga nederlagen van een nieuwe dimensie. Houd het krachtniveau van het Beest bij dankzij de kracht teller en ontwerp nieuwe uitdagingen met de kaartontwerpmodule. Download de app op Google Play of in de App Store.



Available on the
App Store

GET IT ON
Google Play



rebel.pl/go/avel-app



Verantwoording

Auteur:

Przemek Wojtkowiak

Illustraties:

Bartłomiej Kordowski

Grafische vormgeving:

Bartłomiej Kordowski

Spelontwikkeling:

Andrzej Olejarczyk

Spelregels:

Janek Sielicki

Nederlandse vertaling:

Anja De Lombaert

Projectcoördinator:

Sławek Gacal

Redactie:

Rebel team
Tabletop Polish

Samenstelling:

Artur Mikucki



rebel
STUDIO

studio@rebel.pl
www.rebelstudio.eu

rebel

Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk, Polska
www.wydawnictworebel.pl
wydawnictwo@rebel.pl