

Wolfgang Kramer & Michael Kiesling

AVONTURENLAND

KONING EN PRINSES

UITBREIDING

TL 90022

Drie spannende avonturen
voor 2 - 4 moedige strijders
vanaf 10 jaar

HABA[®]

INHOUD VAN HET SPEL

20 sleutels



1 koning



6 superkameraden



1 prinses



1 Gigantos-figuur

1 dobbelsteen



15 stadchips



14 supermistmonsters



3 overzichtskaarten

AVONTUUR

4

De ontvoering van de prinses

DOEL VAN HET SPEL

Koning Agamis en alle bewoners van het land zijn in opschudding: de mistmonsters hebben de prinses ontvoerd! Ze wordt ergens in Avonturenland opgesloten en door de machtige Gigantos bewaakt. Wie verzamelt als eerste alle sleutels om te achterhalen waar de prinses gevangen gehouden wordt en heeft daarna voldoende kracht om tijdens het gevecht de angstaanjagende Gigantos te overwinnen?

Extra spelmateriaal:

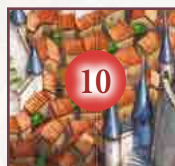
20 sleutels, 15 stadchips, prinses, Gigantos

VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Maak het spel klaar net als voor het basisspel, maar zonder kameraden en zwaarden aan de kant te leggen. Bovendien geldt het volgende:

Leg de sleutels op kleur gesorteerd naast het spelbord. Neem de stadchips waarbij op de achterkant het symbool staat dat bij jullie aantal spelers past. Deze stadchips leggen jullie (met het getal naar boven) op een willekeurig kruispunt tussen 4 velden in de desbetreffende stad. Sorteert de stadchips als volgt:

gele stadchip	stad met 3 velden
groene stadchip	stad met 4 velden
blauwe stadchip	stad met 5 velden
grijze stadchip	stad met 6 velden
rode stadchip	hoofdstad (rechts onderaan)



De prinses leg je naast de sleutel, daarop Gigantos. De kant met de strijdwaarden 30 - 25 - 20 wijst naar boven.

Leg de bovenste terreinkaart **verdekt** op Gigantos – op deze geheime plaats wordt de prinses gevangen gehouden.

VERLOOP VAN HET SPEL

De basisregels zijn van toepassing. Alle overwinningpunten worden aan het einde van het spel toegekend. De volgende regels komen erbij:

Sleutel : Een sleutel uit de voorraad krijg je als je in de stad met de stadchip van de bijbehorende kleur, evenveel avonturiers (en kameraden) bezit als het aantal op de stadchip toont:

	2 spelers	3 spelers	4 spelers
Gele stad (van 3)	1	1	1
Groene stad (van 4)	2	1	1
Blauwe stad (van 5)	4	3	2
Grijze stad (van 6)	3	2	1
Rode hoofdstad	10	7	5

Voorbeelden:

- ◆ Wie in de stad van 3 minstens 1 avonturier bezit, krijgt meteen de gele sleutel.
- ◆ In de stad van 4 heb je bij 2 spelers minstens de waarde 2 nodig, dus 1 avonturier met 1 kameraad of 2 avonturiers (op verschillende velden van deze stad). Bij 3 en 4 spelers volstaat 1 avonturier.

De stadchips blijven tot het einde van het spel op het spelbord liggen. Een sleutel behoud je, ook als je de stad weer verlaat.

Sleutel kopen: Wie een willekeurige sleutel uit de voorraad wil kopen, moet bij 2 spelers 3 goudstukken, bij 3 of 4 spelers 2 goudstukken betalen. Het gebruikte goud wordt uit het spel gehaald.

Avonturier verplaatsen: Je mag over de waterman stappen.

PRINSES BEVRIJDEN

Om de prinses te bevrijden, heb je het volgende nodig:

- ◆ de 5 sleutels van een verschillende kleur en
- ◆ succesvol overwonnen mistmonsters met een bepaalde minimumhoeveelheid overwinningspunten (getal in lauwerkrans). Bij 2 spelers minstens 14 overwinningspunten, bij 3 spelers minstens 10 overwinningspunten, bij 4 spelers minstens 6 overwinningspunten.
Daarbij worden alle overwinningspunten van je reeds overwonnen mistmonsters opgeteld. Die vechten nu aan jouw zijde tegen Gigantos:

Zodra een speler de 5 sleutels bezit en voldoende overwinningspunten van mistmonsters heeft verzameld, mag hij in het geheim kijken naar de terreinkaart die op Gigantos ligt. Zo weet hij waar de prinses gevangen wordt gehouden. Daarna legt hij de terreinkaart weer met de afbeelding naar beneden. Deze terreinkaart wordt pas voor iedereen zichtbaar omgedraaid als iemand een van zijn avonturiers naar het veld verplaatst en aankondigt om daar tegen Gigantos te willen vechten. Het element dat op de terreinkaart is afgebeeld, speelt geen rol. Als de verstopplaats van de prinses zich op een waterveld bevindt, gaat de waterman daar **niet** heen. Als zich op het veld een avonturier (evt. met kameraad) bevindt, wordt deze uit het spel genomen.

GEVECHT TEGEN GIGANTOS

De kracht in het gevecht tegen Gigantos varieert afhankelijk van het aantal spelers, zoals vermeld op het kaartje. Bij het gevecht kun je, net als anders, je avonturier met zijn kameraden en optioneel kruiden, zwaarden en/of goud inzetten. **Bovendien kun je je eigen, al overwonnen mistmonster(s) inzetten:** je mag de waarde van de overwinningspunten ervan (lauwerkrans) als sterkte toevoegen.

Voorbeeld: In een spel met 2 spelers heeft Gigantos de sterkte 30.

De speler zet in:

1 avonturier zonder kameraad	1 sterktepunt
.....	
Gegooide punten door 2 zwaarden	$5 + 2 = 7$ sterktepunten
.....	
Overwinningspunten overwonnen mistmonsters	$6 + 5 + 4 = 15$ sterktepunten
.....	
2 kruidenkaartjes	$3 + 2 = 5$ sterktepunten
.....	
2 goudkaartjes	$1 + 1 = 2$ sterktepunten
.....	
Totaal:	30 sterktepunten

Zo heeft hij exact 30 sterktepunten en overwint hij Gigantos. Hij bevrijdt de prinses en wint het spel.

Als Gigantos wint, verliest de speler zijn avonturier met kameraden en de gebruikte zwaarden. Hij kan echter later met een andere avonturier opnieuw de strijd met Gigantos aangaan. Ook alle andere spelers die met Gigantos willen vechten, moeten eerst de 5 sleutels en de nodige hoeveelheid mistmonster-overwinningspunten bezitten, hoewel ze nu al weten waar de prinses gevangen wordt gehouden.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt als een speler de prinses bevrijdt en zo het avontuur wint. De plaats van de andere spelers is afhankelijk van hun overwinningspunten.

Sleutel : telkens 4 overwinningspunten

Overwonnen mistmonsters: overwinningspunten van de mistmonsters (lauwerkrans)

Goud: telkens 1 overwinningspunt

Voor **kruiden- en zwaardkaartjes** zijn er geen overwinningspunten.

Het spel is ook afgelopen als geen enkele speler de prinses nog kan bevrijden. Dan heeft Gigantos gewonnen!

Tip: Elke speler kan het best een avonturier op het startveld 1 of A laten staan, die tegen Gigantos kan vechten als de prinses links boven verborgen is.

VARIANT: MACHTIGE GIGANTOS

Extra spelmateriaal:

1 dobbelsteen (als vierde dobbelsteen)

Op beide kanten van het Gigantos-kaartje staat een afbeelding. Op de achterkant is Gigantos nog sterker. Zijn sterkte bedraagt in dat geval bij 2 spelers 40, bij 3 spelers 30 en bij 4 spelers 25. In deze variant kun je met 4 zwaarden (= 4 dobbelstenen) tegen Gigantos vechten.

Bovendien geldt: wie een sleutel wil kopen, moet bij 2 spelers 4 goudstukken, bij 3 en 4 spelers 3 goudstukken betalen.

AVONTUUR **5** *Opstand van de mistmonsters*

DOEL VAN HET SPEL

Een dreiging werpt een schaduw over Avonturenland: de agressieve supermistmonsters vallen de hoofdstad aan! Het is nu cruciaal om samen te werken! Koning Agamis roept alle avonturiers op om samen tegen de supermistmonsters ten strijde te trekken en hen te overwinnen. Als de avonturiers goed overleggen en hun bewegingen samen plannen, kunnen ze de hoofdstad redden van een belegering door de supermistmonsters!

Extra spelmateriaal:

14 supermistmonsters, 1 dobbelsteen (als vierde dobbelsteen), 6 superkameraden

VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Maak het materiaal klaar net als voor het basisspel, maar zonder kameraden en zwaarden aan de kant te leggen. Bovendien geldt het volgende:

Jullie gebruiken enkel de supermistmonsters. Schud ze, leg ze met de afbeelding naar beneden op de mistvelden van het spelbord en draai ze dan om. De mistmonsters uit het basisspel zijn niet nodig en bergen jullie weer op in de doos. De superkameraden (de waarde van één superkameraad is 5 kameraden) leggen jullie naast het spelbord klaar. Daarna draaien jullie, zoals anders, 8 terreinkaarten om en maken jullie het spelbord klaar. Maar let op! Bij een terreinkaart 'Mist' moeten jullie de regels voor het verplaatsen van de mistmonsters naleven (zie hieronder).

VERLOOP VAN HET SPEL

De regels van het basisspel gelden, maar met de volgende wijziging: jullie spelen samen tegen de mistmonsters. Dat betekent: bij dit avontuur worden geen overwinningpunten toegekend. Als jullie erin slagen alle mistmonsters te overwinnen, hebben jullie samen gewonnen. Lukt dat niet, hebben jullie samen verloren.

De volgende regels komen erbij:

Advies: Op elk moment kunnen de spelers overleggen welke beweging het voordeligst is. Uiteindelijk beslist echter de actieve speler wat hij doet.

Troepen vormen en verplaatsen: Verschillende avonturiers van een willekeurige kleur (met hun kameraden) mogen op een veld staan. Een dergelijke verzameling wordt 'troep' genoemd. Alle spelers met een avonturier in de troep, kunnen met de hele troep of met een deel daarvan bewegen. Wie een deel van de troep verplaatst, moet in dit deel ook vertegenwoordigt zijn. Bewegingen gebeuren volgens de regels van het basisspel.

Superkameraden: Jullie mogen op elk moment 5 kameraden, die een avonturier of troep begeleiden, voor een superkameraad inruilen. De 5 kameraden worden niet meer gebruikt in het spel. De superkameraad is in het gevecht goed voor 5 afzonderlijke kameraden.

Gevecht tegen een mistmonster: Er wordt gevochten volgens de regels van het basisspel. Jullie kunnen max. 4 zwaarden gebruiken en krijgen voor elk zwaard een dobbelsteen. Als een troep tegen een mistmonster vecht, kunnen alle spelers van de troep met hun zwaarden, kruiden en goud aan de strijd deelnemen.

Mistmonsters verplaatsen: Als een terreinkaart 'Mist' wordt omgedraaid, bewegen jullie het mistmonster dat op dat veld ligt, verticaal naar beneden of horizontaal naar rechts **naar de hoofdstad** of naar de stad van 5.

Daarbij moeten jullie op het volgende letten:

- ◆ Mistmonsters kunnen over andere mistmonsters en over de waterman springen. Ze kunnen echter niet naar een veld gaan waarop al een mistmonster ligt.

- ◆ Mistmonsters kunnen naar een veld gaan waarop een kameraad staat. De kameraad wordt uit het spel gehaald. Dat gebeurt ook als een kameraad op een veld opduikt waarop een mistmonster ligt.
- ◆ Mistmonsters kunnen naar een veld met een avonturier (met of zonder kameraden) of met een troep gaan. Deze avonturier of troep gaat meteen het gevecht met het mistmonster aan.
- ◆ Als er meerdere velden zijn waarnaar het mistmonster kan gaan, beslist de speler die aan de beurt is, naar welk veld het mistmonster gaat
- ◆ Als een mistmonster de stad binnengedrongen is, blijft hij daar liggen tot hij bestreden wordt.
- ◆ Als er geen veld is waarnaar een mistmonster volgens de regels kan gaan, moet de speler die aan de beurt is het mistmonster op een willekeurig veld in de hoofdstad of de stad van 5 zetten.
- ◆ Als op het mistveld geen mistmonster meer ligt omdat het al overwonnen werd, gebeurt er niks.

Nadat een terreinkaart 'Mist' werd omgedraaid, wordt volgens de basisregels een volgende terreinkaart omgedraaid.

Voorbeelden :



De terreinkaart 'Mist' I7 werd omgedraaid. Het mistmonster kan naar de volgende velden gaan: K7, I9 of I10. Op K7 staat een kameraad. Die moet uit het spel gehaald worden als de actieve speler het mistmonster daar zet.



De zwarte speler heeft de terreinkaart 'Mist' K5 omgedraaid. Hij kan het mistmonster naar K6, K7, K8, K9 of K10 bewegen. Aangezien de paarse en de oranje speler zich sterk genoeg voelen, verplaatst de zwarte speler het mistmonster naar K7. De paarse en oranje speler bestrijden nu samen het mistmonster. Daarna gaat het spel in de gewone spelersvolgorde verder.



De terreinkaart 'Mist' G6 werd omgedraaid. Het mistmonster kan noch naar K6, noch naar G10 worden verplaatst, aangezien op beide velden al een mistmonster staat. Daarom mag de speler die aan de beurt is, kiezen op welk veld van de stad van 5 of van de hoofdstad hij het mistmonster wil zetten

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen als alle mistmonsters overwonnen zijn. Hoe meer terrein kaarten nu nog op de stapel liggen, des te beter hebben jullie gespeeld. Als met de laatste terrein kaart alle mistmonsters overwonnen werden, is dat een goed resultaat. Als max. 4 terrein kaarten op de stapel liggen, is dat een zeer goed resultaat. Als zich nog 8 of meer terrein kaarten op de stapel bevinden, is dit resultaat uitstekend en waarschijnlijk een record.

Het spel eindigt in elk geval als de laatste terrein kaart werd omgedraaid. De speler die nu aan de beurt is, voert nog zijn twee stappen uit. Als er nu nog mistmonsters op het spelbord liggen, hebben jullie allemaal verloren.

AVONTUUR

6

De bevrijding van de koning

DOEL VAN HET SPEL

De mistmonsters hebben koning Agamis gevangen. Wie kan hem bevrijden en met tal van kameraden en bergen goud, de hoofdstad bereiken om daar de overwinning over de mistmonsters te vieren?

Extra spel materiaal:

koning, 6 superkameraden, 1 dobbelsteen (als vierde dobbelsteen)

VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Maak het materiaal klaar net als voor het basisspel, maar zonder kameraden en zwaarden aan de kant te leggen. Bovendien geldt het volgende:

Er wordt **zonder** terrein kaarten gespeeld! Die blijven in de doos. Op alle velden van het spelbord leg/zet je het juiste spel materiaal:

- ◆ Op de woudvelden leggen jullie de kruiden, met de afbeelding naar beneden.
- ◆ Op de bergvelden leggen jullie de zwaarden, met de afbeelding naar beneden.
- ◆ Op elk veld van de steden zetten jullie 1 kameraad.

- ◆ Op de rivierelden leggen jullie telkens één goudkaartje, de waterman zetten jullie op het getal 7 aan de linkerrand van het spelbord.
- ◆ Meng de mistmonsters, leg ze verborgen op de mistvelden en draai ze dan achtereenvolgens om. Als een mistmonster met kracht 8 wordt omgedraaid, zetten jullie hierop de koning.
- ◆ De superkameraden zetten jullie naast het spelbord.

VERLOOP VAN HET SPEL

De basisregels gelden, maar met de volgende wijzigingen: de spelers winnen alleen als alle mistmonsters overwonnen worden en zo de koning bevrijd wordt. De winnaar is diegene, die op het einde van het spel de meeste overwinningspunten heeft. Tijdens het spel krijg je overwinningspunten voor de overwonnen mistmonsters, voor de redding van de koning en aan het einde van het spel voor een meerderheid van mistmonsters, avonturiers, kameraden en goud in de hoofdstad.

De volgende regels komen erbij:

Goud/waterman: De avonturiers nemen niet alleen kameraden, maar ook goud mee: zet de avonturier op het goud en beweeg vanaf nu ook het goudkaartje mee. Van zodra een avonturier de rivier met een goudkaartje verlaat, komt de waterman op het vrije veld. Zo beweegt hij ook verder in het spel. Net als in het basisspel verlaat een avonturier met zijn kameraden (en hier ook met het meegenomen goud) het spel als de waterman over hem stapt.

Superkameraden: Jullie mogen op elk moment 5 kameraden, die een avonturier begeleiden, voor een superkameraad inruilen. De 5 kameraden worden niet meer gebruikt in het spel. De superkameraad is in het gevecht en bij de puntentelling goed voor 5 afzonderlijke kameraden.

Hoofdstad: Enkel in de hoofdstad geldt de volgende regel: met een avonturier (met of zonder kameraden/goud) mag je naar een veld, waarop al een avonturier (met of zonder kameraden/goud) staat. Daartoe moet je deze avonturier **verdringen**. Om een avonturier te verdringen, moet de pas aangekomen avonturier **sterker** zijn. De sterkte wordt als volgt gemeten: avonturiers, kameraden en goud tellen elk voor 1 punt. De speler die aan de beurt is, zet de sterkere avonturier (inclusief kameraden/goud) op het veld en mag de zwakkere avonturier (inclusief kameraden/goud) uit de hoofdstad verjagen. Hij zet die horizontaal of verticaal op het eerste vrije veld voor de stad – ook over mistmonsters. Van daaruit kan de zwakkere avonturier nu verder handelen en eventueel later weer naar de hoofdstad terugkeren.

Gevecht tegen een mistmonster: Bij een gevecht tegen een mistmonster kun je behalve zwaarden/kruiden en kameraden, enkel het goud inzetten dat de desbetreffende avonturier meeneemt. Voor overwonnen mistmonsters krijg je de desbetreffende overwinningspunten (lauwerkrans).

Wie het mistmonster overwint, dat **de koning gevangen houdt**, krijgt **meteen 5 overwinningpunten extra**. De koning wordt onmiddellijk op een ander, willekeurig mistmonster met dezelfde kracht gezet. Als er geen mistmonster meer is met deze kracht, zet je de koning op een willekeurig mistmonster met één kracht extra. Als alle mistmonsters overwonnen zijn, zet je de koning naast het veld K10.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt meteen als alle velden van de hoofdstad door avonturiers bezet zijn en alle mistmonsters overwonnen werden.

Overwinningspunten en puntentelling

Wie met een avonturier op veld K10 staat, krijgt 10 overwinningspunten extra. Bovendien:

- ◆ wie de meeste overwonnen mistmonsters (aantal),
- ◆ de meeste avonturiers in de hoofdstad,
- ◆ de meeste kameraden in de hoofdstad,
- ◆ de meeste goudstukken in de hoofdstad bezit,

krijgt telkens 7 overwinningspunten, de tweede telkens 3 overwinningspunten en de derde telkens 1 overwinningspunt.

Als er meerdere spelers met hetzelfde aantal zijn, krijgt elk ervan alle bijbehorende punten. De punten van het volgende aantal worden dan niet toegekend.

Wie de meeste overwinningspunten heeft, wint het spel.

Het spel is ook afgelopen als geen enkele speler nog een zinvolle zet kan doen. Als de koning nog niet definitief werd bevrijd, hebben alle spelers verloren.

Auteurs:	Wolfgang Kramer, Michael Kiesling
Illustraties:	Franz Vohwinkel
Redactie:	Jürgen Valentiner-Branth