# DRAGONQUEST
## A FANTASY DICE GAME

*Een spel van Dan Glimne*
*voor 1-4 spelers vanaf 10 jaar*

***Het spel dat je speelt alsof je leven ervan afhangt.***

*De zware poorten van het oude kasteel gaan krakend open in het zwakke ochtendlicht. Je grijpt jouw fakkel en zwaard en je staart diep in het hart van de onheilspellende duisternis.*

*Lukt het je om de monsters en vallen te passeren en met enkele van de legendarische schatten weer naar buiten te komen, voordat de zon onder gaat?*

## SPELMATERIAAL

- 1 blok met speelbord-vellen (speelborden)

- 4 zwarte bewegings-dobbelstenen

- 1 speciale rode bewegingsdobbelsteen

- 10 schatkamerdobbelstenen in de kleur van bot

- 3 gele gevarendobbelstenen

- 1 gele letterdobbelsteen

- 3 blauwe gevechtsdobbelstenen

- 1 paarse schedel-gevechtsdobbelsteen

- 2 witte schadedobbelstenen

- 1 grijze spinnendobbelsteen

- 13 schatten

- 12 nuttige voorwerpen

- 3 spinnenfiches

- 3 demonenfiches

- 2 “Volgende beurt overslaan”-fiches

- 3 muurfiches

- 1 overzicht van de nuttige voorwerpen
- 1 spelregeloverzicht

# SPELVOORBEREIDING

1) Elke speler neemt een **speelbordvel** van het blok en een pen (niet meegeleverd). Schrijf je naam op het speelbord of **bedenk een naam voor je eigen held of heldin**!

2) Sorteer de dobbelstenen in de hiervoor aangegeven categorieën. Leg de dobbelstenen in het midden van de tafel, goed bereikbaar voor alle spelers.

3) Alle schatkamerfiches, nuttige voorwerpen en overige fiches worden gesorteerd klaargelegd.

4) Bepaal wie de startspeler wordt.

# HET SPEELBORD

Op het persoonlijke speelbord houdt elke speler tijdens het spel diverse dingen bij – hoe dit gebeurt wordt in de loop van de spelregels verder uitgelegd!

- De stand van de zon op het **zonnespoor**, dit geeft de huidige ronde weer
- Je **route door het kasteel** naar de **schatkamer** en van daar richting de **uitgang**
- De **levenspunten (LP)** die je nog over hebt in het spel
- De **vallen** waar je ingetrapt bent
- Hoeveel **gouden munten** je verzameld hebt in de schatkamer
- Wat je onderweg ontdekt hebt (**ontdekkingspunten**) - en de **monsters** die je hebt doen ontwaken
- En - als je pech hebt of erg veel risico's neemt – je eigen **dood** in het spel

***Let op: Zorg dat de speelborden voor alle spelers goed zichtbaar zijn, om te garanderen dat alles correct genoteerd wordt en niemand iets vergeet.***

## WIE WINT - EN WIE VERLIEST?

Er is maar één manier om het spel te winnen: Door erin te slagen om vanaf de ingang links, via de schatkamer, de uitgang rechts te bereiken, voordat de zon is ondergegaan en je geen speelbeurten meer hebt. Als je de enige speler bent die hierin slaagt, dan ben je de winnaar. Als meerdere spelers hierin slagen, dan wint de speler met de grootste schat, omgerekend in gouden munten.

Er zijn echter meerdere manieren om het spel te verliezen en een verschrikkelijke dood te sterven. Je kunt al jouw levenspunten verliezen in gevechten met monsters of door in vallen terecht te komen – en als je er niet in slaagt de uitgang te bereiken voordat de zon is ondergegaan, dan word je verzwolgen door de duisternis.

## VERLOOP VAN EEN SPEELBEURT

*Elke keer als je aan de beurt bent, dan kan of zal het volgende gebeuren – in het kort. De gedetailleerde regels voor elke stap volgen later.*

**A)** Eerst streep je het volgende veld van het **zonnespoor** door, van links naar rechts.

**B)** Nu gebruikt de medespeler rechts van je de drie muurfiches en probeert je te hinderen. Dit kan tot gevolg hebben, dat bepaalde velden van het kasteel op je speelbord geblokkeerd zijn, waardoor je een langere route moet afleggen.

**C)** Daarna gooi je alle 5 bewegingsdobbelstenen (een rode en vier zwarte). Je mag hierna maximaal tweemaal dobbelstenen naar keuze opnieuw gooien, behalve de dobbelstenen die een schedel tonen.

Nadat je klaar bent met het gooien van de dobbelstenen, mag je bewegen in het kasteel en eventuele **ontdekkingspunten** bijhouden op het speelbord – of verder gaan naar (D), als je pech hebt en drie of meer **schedels** gegooid hebt.

**D)** In het geval dat je drie of meer schedels gooit met de bewegingsdobbelstenen, dan mag je niet bewegen en ook geen ontdekkingspunten noteren. In plaats hiervan gooi je de gele gevarendobbelstenen om te ziet wat je bent tegengekomen - een monster of een val. Hierdoor verlies je hoogstwaarschijnlijk levenspunten, wat dan wordt genoteerd op het speelbord.

**E)** Als het je lukt om op jouw speelbord de **schatkamer** te bereiken, dan gooi je de schatkamerdobbelstenen, om te bepalen wat je gevonden hebt en mee kunt nemen. Je mag als je wilt – en durft – in de schatkamer blijven als je weer aan de beurt bent en ook in de daaropvolgende beurten, om zo meer en meer schatten te verzamelen… totdat je besluit om de schatkamer te verlaten en naar de uitgang te gaan. Maar hoe langer je blijft, hoe groter het risico dat de draak ontwaakt – en dat is iets dat je niet wilt in dit spel!

**F)** Als het je lukt om de uitgang te bereiken voordat de zon is ondergegaan, dan heb je de gevaren van het kasteel overleefd (deze keer…) en tel je de totale waarde van de schatten en gouden munten die je met je mee hebt kunnen dragen!

**G)** Als er iets misgaat – en er kan een heleboel misgaan – dan kan dat de dood van jouw held tot gevolg hebben. Het laatste dat je dan nog kan doen in het spel is het drakenveld rechts onderin de hoek aankruisen.

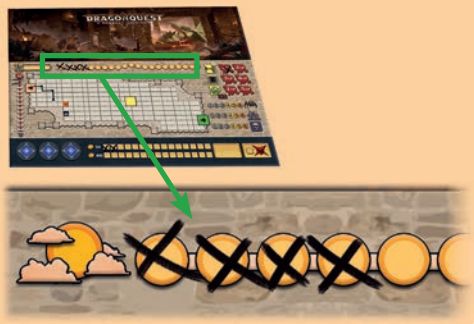
# DE REGELS IN DETAIL

***DragonQuest*** wordt gespeeld in maximaal 19 rondes (20 voor een speler die de "Amulet der Tijd" heeft).

Beginnend bij de startspeler komt, met de klok mee, elke speler waarvan de held nog in leven is, aan de beurt. Elke beurt bestaat normaal-gesproken uit tenminste de hiernavolgende stappen A) en B). De overige stappen worden alleen uitgevoerd als ze van toepassing zijn.

## A.1 STREEP HET VOLGENDE VELD OP HET ZONNESPOOR DOOR

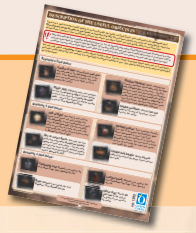
Bovenaan op het speelbord bevindt zich het zonnespoor dat bestaat uit 19 velden: Van zonsopkomst tot zonsondergang. Je s**tart elke beurt door eerst het volgende veld op het zonnespoor door te strepen**, van links naar rechts.



- Wanneer je het laatste veld van het zonnespoor doorstreept, dan heb je deze beurt de laatste kans om het kasteel te verlaten. Dit betekent op het speelbord de lijn doortrekken van de route door het kasteel en hopelijk de uitgang aan de rechterkant bereiken. Daarna gaat de zon onder en wacht je - zoals aangegeven met de schedel - een gewisse dood in het kasteel…

## A.2 DE NUTTIGE VOORWERPEN

Hierna mag je ontdekkingspunten besteden om nuttige voorwerpen te kopen (zie C.3). De 12 nuttige voorwerpen die je – als je geluk hebt – kunt vinden in het kasteel, worden in een apart overzicht uitgelegd. Maar let op – geen van de voorwerpen helpt tegen de draak!



## B DE MUURFICHES

**Belangrijk:** Deze stap wordt overgeslagen als je je in de schatkamer bevindt of deze zojuist hebt verlaten!

De medespeler rechts van je neemt de drie muurfiches en kiest één hiervan in het geheim. Hij legt het fiche gedekt (met het getal naar beneden) voor zich neer.

Nu noem je een getal: 1, 2 of 3.

Draai het fiche om naar de genummerde zijde.

Als het getal op het fiche **niet** gelijk is aan het getal dat je genoemd hebt, dan gebeurt er niets – er worden geen velden geblokkeerd in deze beurt.

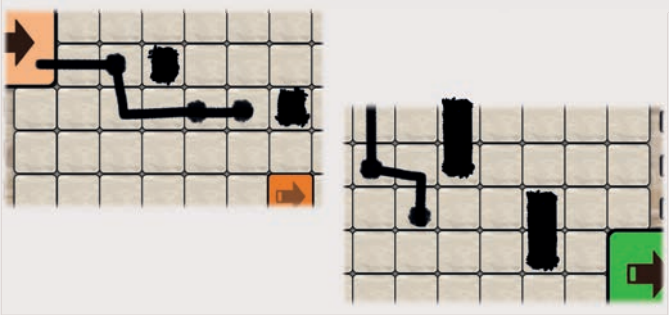
*Muurfiches - genummerde zijde*

Als echter het getal dat je genoemd hebt **overeenkomt** met het getal op het muurfiche, dan mag de medespeler **één veld** van zijn keuze **blokkeren** op jouw speelbord!

Jouw medespeler mag de velden niet op elke manier die hij wil blokkeren, er zijn een paar beperkingen:

- Er mogen geen velden geblokkeerd worden die grenzen aan het startveld, de schatkamer of de uitgang. Dit geldt ook voor velden die grenzen aan het oranje of zwarte veld.
- Er mogen nooit meer dan **twee aan elkaar grenzende velden** (horizontaal of verticaal) worden geblokkeerd. Er mogen nooit velden diagonaal aan elkaar grenzen. Als er al twee aangrenzende velden geblokkeerd zijn, dan moet er minstens een veld vrij zijn voor het volgende te blokkeren veld.

**In het kort:** Er moet altijd een route zijn van de start, via de schatkamer, naar de uitgang, ook al is het tijdrovend en lijkt het een doolhof!



***Voorbeeld:***
***Gina is aan de beurt. Christopher zit rechts van Gina en neemt de muurfiches en legt het fiche met de "2" gedekt voor zich neer. Gina zegt "2" en dit is helaas goed geraden. Christopher neemt nu het speelbord van Gina, blokkeert een veld van zijn keuze en geeft daarna het speelbord terug aan Gina. Als Gina "1" of "3" had gezegd, dan zou er in deze beurt geen veld geblokkeerd zijn.***

## C.1 DE BEWEGINGSDOBBELSTENEN

Nu gaat de ontdekkingstocht in het kasteel verder. Gooi de enkele rode en vier zwarte bewegingsdobbelstenen. Dobbelstenen die één of twee schedels tonen, **moeten direct opzij worden gelegd** (dit zijn gevarensymbolen). Let op dat alleen de rode dobbelsteen naast één ook twee schedels kan tonen!

- Na deze eerste worp mag je **maximaal tweemaal**, dobbelstenen naar wens **opnieuw gooien**, behalve de **schedels** – deze moeten altijd opzij worden gelegd. Je bent niet verplicht om opnieuw te gooien, je mag ook na de eerste worp of na de tweede worp stoppen, als je tevreden bent met het resultaat.

- **Als je op enig moment drie of meer schedels gegooid hebt, dan mag je niet meer opnieuw gooien.** Je kan in deze beurt niet meer bewegen of iets ontdekken. In plaats hiervan ga je direct met je beurt verder met D.1 (op pagina 6)**.**

- Als je maximaal twee schedels gegooid hebt, dan beweeg je nu verder op je speelbord (C.2) en kun je ontdekkingspunten verzamelen (C.3). Deze ontdekkingspunten worden gebruikt om een of meer van de 12 nuttige voorwerpen te verkrijgen, die de waarde van gevonden schatten kunnen verhogen of zelfs je leven kunnen redden (zie het overzicht van nuttige voorwerpen).

*Voorbeeld:*
*Anna gooit de vijf bewegingsdobbelstenen en krijgt twee schedels, een kamer, een gang en een ontdekkingssymbool. Ze besluit direct te stoppen en verplaatst twee velden op het speelbord en noteert een ontdekkingspunt. Hiermee is haar beurt beëindigd.*

## C.2 BEWEGEN OP HET SPEELBORD

Als je **maximaal twee schedels** en minstens een kamer of een gang gegooid hebt, dan mag je het resultaat van de bewegingsdobbelstenen gebruiken om te bewegen.

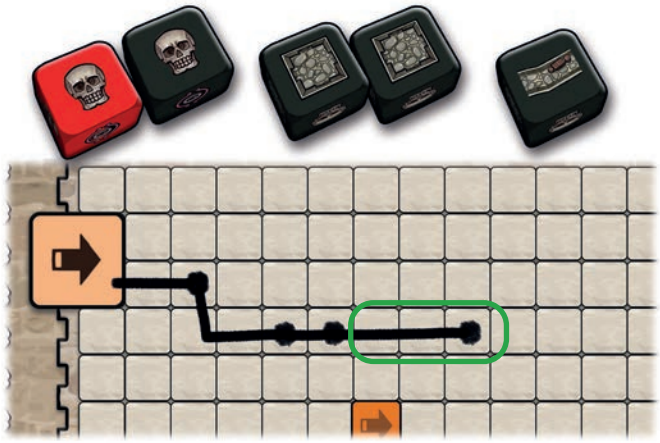
- Je beweegt zoveel velden als de som van alle kamers en/of gangen – een veld voor elk symbool van een kamer of een gang.

*Kamer*

*Gang*

Je begint jouw tocht door het kasteel op het startveld aan de linkerkant. De eerste stap gaat naar een veld dat hier loodrecht aan grenst.

Je houdt de voortgang op het speelbord bij, door een ononderbroken lijn te tekenen. Deze lijn kan naar boven of beneden gaan of naar links of rechts, maar nooit diagonaal (tenzij je een nuttig voorwerp hebt dat dit eenmalig toestaat). Je mag je niet bewegen naar een veld dat geblokkeerd is of waar je al eerder geweest bent, met uitzondering van de schatkamer, die telt als één veld. Elke keer als je een beurt **beëindigt, markeer je het eindpunt** door een stip op het veld te plaatsen (zoals rechts afgebeeld):



*Voorbeeld:*
*Beate gooit de bewegingsdobbelstenen en krijgt een schedel, tweemaal blanco, een kamer en een gang. Ze legt de schedel, kamer en gang apart en gooit de overgebleven twee dobbelstenen opnieuw. Ze krijgt een schedel en een kamer. Ze heeft nu twee schedels en wil niet nog een keer gooien – in plaats daarvan stopt ze en gebruikt ze haar twee kamers en een gang om 3 velden te bewegen op haar speelbord.*

!!

Belangrijk:
**Je mag, als je dat wilt, minder velden verplaatsen** dan op de dobbelstenen is aangegeven! (Dit kan om tactische redenen: Bijvoorbeeld wanneer je hoopt dat een andere speler de schatkamer verlaat, zodat deze leeg is wanneer je hier in je volgende beurt naar binnen gaat). Het kan ook in zeer uitzonderlijke gevallen voorkomen dat er in je beurt helemaal niets gebeurt.

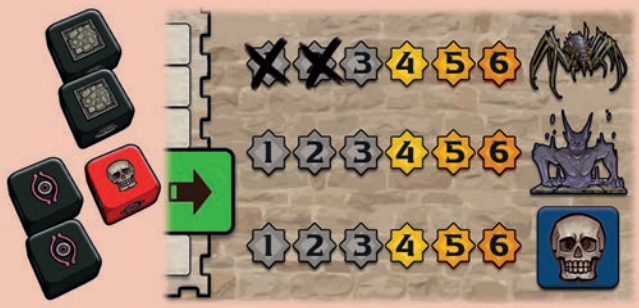
*Opmerking:*
*Voor een eenvoudiger spel kunnen de spelers (of alleen de jongere spelers) ook starten op het kleine oranje veld.*

*Voorbeeld:*
*Christian gooit de bewegingsdobbelstenen en krijgt twee schedels en driemaal blanco! Omdat hij dicht bij de uitgang is en nog meerdere vrije velden op zijn zonnespoor heeft en dus nog voldoende tijd heeft, neemt hij geen risico en gooit hij niet opnieuw zijn dobbelstenen en blijft hij op het veld staan waar hij nu is.*

## C.3 ONTDEKKINGSPUNTEN VERZAMELEN

Als je niet meer dan twee schedels hebt gegooid, dan moet je nu een ontdekkingspunt aankruisen voor elke bewegingsdobbelsteen die een ontdekkingssymbool toont.

Op het speelbord staan drie rijen ontdekkingspunten genummerd 1 tot en met 6 en een gevaar aan de rechterkant – spinnen, demonen en schedels. Je begint met de **bovenste** rij en kruist de ontdekkingspunten van links naar rechts aan.



*Voorbeeld:*
*In zijn eerste beurt gooit David de bewegingsdobbelstenen en hij krijgt tweemaal blanco, twee kamers en een ontdekkingssymbool. Hij besluit de twee blanco dobbelstenen opnieuw te gooien en krijgt een schedel en weer een blanco dobbelsteen. Hij legt de schedel opzij en gooit de overgebleven blanco dobbelsteen nog een keer. Deze keer krijgt hij nog een ontdekkingssymbool. Hij beweegt nu twee velden op zijn speelbord (voor de twee kamers) en kruist de "1" en "2" in de bovenste rij aan voor zijn twee ontdekkingspunten op de dobbelstenen.*

Je mag de verzamelde ontdekkingspunten gebruiken, om nuttige voorwerpen met dezelfde of een lagere waarde te verkrijgen maar dit kan alleen aan het begin van je beurt (A.2). **Zodra je de bewegingsdobbelstenen gegooid hebt is het te laat!**

Als je een nuttig voorwerp neemt, dan moet je de hele rij ontdekkingspunten doorstrepen. Eventuele overtollige ontdekkingspunten komen te vervallen en je kunt het gevaar aan de rechterkant niet meer laten ontwaken (zie C.4).

Als je tijdens het spel weer ontdekkingspunten verzamelt, dan begin je deze te noteren in de rij onder de rij die je zojuist hebt doorgestreept. Als je alle drie rijen hebt doorgestreept, dan kun je geen ontdekkingspunten meer verzamelen in dit spel.

*Voorbeeld:*
*Na enkele rondes van het spel heeft Erika vijf ontdekkingspunten verzameld in de bovenste rij. Nu is ze weer aan de beurt en ze besluit haar beurt te starten (nadat ze een veld van het zonnespoor heeft doorgestreept), met het verzilveren van de 5 ontdekkingspunten. Ze kiest het nuttige voorwerp "Sfeer van het licht" (dat 5 ontdekkingspunten kost) en legt het voor zich op tafel. De hele bovenste rij, die eindigt bij de spin, wordt nu doorgestreept. Ze gaat nu verder met haar beurt door op de gebruikelijke manier de bewegingsdobbelstenen te gooien. Als ze weer nieuwe ontdekkingspunten krijgt, dan worden die nu genoteerd in de middelste rij.*

## C.4 EEN GEVAAR LATEN ONTWAKEN DOOR HET OVERSCHRIJDEN VAN EEN RIJ

Als je de 6 ontdekkingspunten in een rij overschrijdt, dan heb je het gevaar aan de rechterkant laten ontwaken! De gevolgen van het laten ontwaken van een gevaar worden bij D.6 uitgelegd (op pagina 9).

***Opmerking: In het uitzonderlijke geval dat er geen spinnenfiches / demonenfiches meer in voorraad zijn als je een gevaar doet ontwaken, dan markeer je het op je speelbord in plaats van een fiche te nemen.***

*Voorbeeld:*
*Frederik heeft 5 ontdekkingspunten in zijn bovenste rij en hij zou zijn beurt kunnen beginnen door de ontdekkingspunten in te wisselen voor een nuttig voorwerp met dezelfde of een lagere waarde. Hij wil echter gokken om 6 ontdekkingspunten te behalen voor een nog waardevoller nuttig voorwerp. Het eindresultaat van de bewegingsdobbelstenen is echter twee schedels, een gang en twee ontdekkingspunten! Hij beweegt een veld in het kasteel (vanwege de gang) en moet dan de "6" en de spin van de bovenste rij afstrepen. De hele rij is nu afgestreept en hij moet direct een spinnenfiche nemen en dit voor zich op tafel leggen.*

## D.1 DE GELE GEVARENDOBBELSTENEN

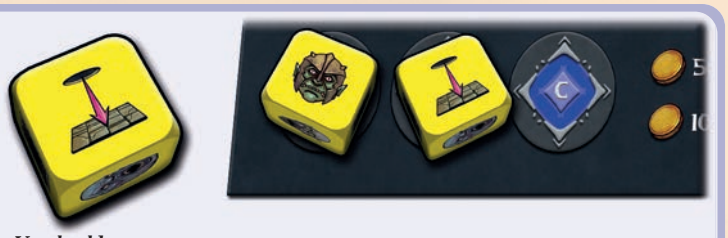
Als je met de bewegingsdobbelstenen **in totaal 3 of meer schedels** hebt gegooid, ongeacht of dit bij de eerste worp was of na een of twee keer opnieuw gooien, dan beweeg je **niet** en kruis je **geen** ontdekkingspunten aan. In plaats daarvan ga je direct verder met je beurt door de **gele gevarendobbelstenen** te gooien om te zien welk gevaar je zojuist bent tegengekomen in het kasteel: een val (zie D.3) of een monster (zie D.4).

Eerst wordt de gele letterdobbelsteen opzijgelegd. Gooi dan een van de andere gele gevarendobbelstenen en leg deze op het met A gemarkeerde veld links onderaan het speelbord.

Gooi dan een volgende gevarendobbelsteen: Als deze hetzelfde symbool toont als de vorige dobbelsteen, dan is de uitkomst duidelijk – dit is het gevaar dat je bent tegengekomen.

*Voorbeeld:*
*Henri heef zojuist zijn derde schedel gegooid met de bewegingsdobbelstenen. Hij gooit nu de eerste gevarendobbelsteen – het resultaat is een ork. Hij legt de dobbelsteen, met de ork naar boven, op het met A gemarkeerde veld van zijn speelbord. Nu gooit hij een tweede gevarendobbelsteen: Dit is ook weer een ork. De uitkomst is nu duidelijk – hij is in het kasteel een ork tegengekomen.*

Als de tweede gevarendobbelsteen een ander symbool toont dan op veld A, dan wordt de tweede dobbelsteen op veld B gelegd. Nu wordt de derde gevarendobbelsteen gegooid: Als het symbool gelijk is aan A of aan B dan is de uitkomst duidelijk – dit is het gevaar dat je bent tegengekomen.



*Voorbeeld:*
*Ivana gooit met haar eerste gevarendobbelsteen een ork (en legt deze op A). De tweede gevarendobbelsteen is een val met pijlen (en ze legt deze op B). De derde gevarendobbelsteen is opnieuw een val met pijlen dus de uitkomst is duidelijk – ze is in het kasteel een val met pijlen tegengekomen.*

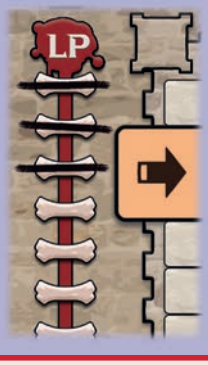
Als de derde gevarendobbelsteen een ander symbool toont dan op veld A en B, dan wordt de derde dobbelsteen op veld C gelegd. Nu wordt de gele letterdobbelsteen gegooid. **Als deze een letter toont, dan ben je het monster of de val tegengekomen die hiermee overeenkomt op je speelbord (A, B of C)**. Maar als de vierde dobbelsteen een blanco toont dan heb je geluk en ben je op het nippertje ontsnapt!

*Voorbeeld:*
*John heeft eerst de giftige nevel gegooid (en op A gelegd), daarna een trol (en op B gelegd) en tenslotte een ork (en op C gelegd). Nu gooit hij de vierde gele gevarendobbelsteen en deze toont een A. John is in het kasteel een val tegengekomen met giftige nevel.*

## D.2 LEVENSPUNTEN

Je start het spel met 13 levenspunten (LP), weergegeven als 13 botten in een kolom aan de linkerkant van het speelbord. **Elke keer als je schade oploopt** (door een val, monster of draak), dan streep je het overeenkomstige aantal levenspunten door in die kolom: van boven naar beneden een bot voor elk levenspunt dat je verliest.

**Als je het laatste bot onder in de kolom hebt doorgestreept, dan is jouw held of heldin helaas gestorven in het kasteel en heb je het spel verloren.**



**Let op:** Een van de nuttige voorwerpen (Levenselixer) geeft direct 3 extra levenspunten! Noteer deze levenspunten op je speelbord door met de hand drie extra botten te tekenen onderaan de kolom, waardoor je in dit spel je leven verlengt.

## D.3 VALLEN

Op het speelbord zijn drie vallen afgebeeld met naast elke val twee rode velden. Als je de eerste (tweede) keer een val tegenkomt dan streep je het linker (rechter) rode veld door en streep je ook het overeenkomstige aantal levenspunten door. Afhankelijk van welke val het is, kan er ook nog een "neveneffect" optreden.

- **Val met pijlen:** Streep het aantal levenspunten door op jouw speelbord *(-1 voor de eerste keer en -2 voor de tweede keer dat je de val tegenkomt in het spel)*.
  **Je moet ook direct een witte schadedobbelsteen gooien** (bij de eerste **en** tweede keer) en ook dit aangegeven aantal levenspunten doorstrepen!

*Voorbeeld:*
*Ivana is in een val met pijlen gelopen (zie bovenste afbeelding van deze pagina) en ze streept het linker veld naast de val door op haar speelbord (dit toont -1 LP). Let ook op het symbool van de schadedobbelsteen (rode pijl)! Dit betekent dat ze ook de schadedobbelsteen moet gooien. Ivana gooit een witte schadedobbelsteen en deze toont een 2. Ze streept nu 1 + 2 = 3 levenspunten (botten) door in haar levenspuntenkolom.*

- **Valluik:** De eerste keer dat je een valluik tegenkomt, streep je 3 levenspunten door op je speelbord. Als het een tweede keer gebeurt in hetzelfde spel, dan streep je 6 levenspunten door!

- **Giftige nevel:** De eerste keer dat je deze val tegenkomt streep je 2 levenspunten door en je moet een "Volgende beurt overslaan"-fiche voor je leggen (als deze fiches niet meer in voorraad zijn, dan omcirkel je het volgende veld op je zonnespoor)!

De tweede keer dat je deze val tegenkomt streep je 5 levenspunten door en je moet opnieuw een "Volgende beurt overslaan"-fiche voor je leggen zoals hierboven beschreven.

**"Volgende beurt overslaan"-fiche:**
Als je aan het begin van je beurt een "Volgende beurt overslaan"-fiche voor je hebt liggen, dan streep je het volgende veld van je zonnespoor door en leg je het fiche terug in de voorraad. Je beurt eindigt nu direct.

*Voorbeeld:*
*John is een val met giftige nevel tegengekomen! Op zijn speelbord staat "-2 LP" maar er is ook een "Volgende beurt overslaan"-fiche afgebeeld. John streept 2 levenspunten door en legt een "Volgende beurt overslaan"-fiche voor zich neer. In de volgende beurt geeft hij het "Volgende beurt overslaan"-fiche terug en doet hij verder niets (behalve zoals gebruikelijk het volgende veld van het zonnespoor doorstrepen). In zijn beurt die daarna volgt, verloopt alles weer normaal.*

Als je **een val voor de derde keer in hetzelfde spel tegenkomt,** dan is dat zeer ernstig: **Je sterft direct** omdat je geen verdere schade meer kunt incasseren. Streep al je overgebleven levenspunten door en kruis ook het veld "dood" aan, rechts onderaan op je speelbord.

!! Let op dat sommige van de 12 nuttige voorwerpen, die in het kasteel gevonden kunnen worden (als je met de bewegingsdobbelstenen voldoende ontdekkingspunten hebt verzameld en deze inwisselt), bescherming bieden tegen vallen en monsters! **Je kunt deze voorwerpen echter maar eenmaal gebruiken**. Je verliest op dat moment geen levenspunten maar gebruikt dan het voorwerp, dat vervolgens uit het spel wordt genomen.

## D.4 MONSTERS

Als de gele gevarendobbelsteen aangeeft dat je een monster tegenkomt (lijkenpikker, trol of ork), dan moet je direct het gevecht hiermee aangaan tot het eind. Je gaat het gevecht aan door zo vaak als nodig de gevechtsdobbelstenen te gooien, **tot** je in deze beurt een zwaard gooit en daarmee het monster verslaat **of tot** je al je levenspunten hebt verloren en sterft.

*Voorbeeld: Blauwe gevechtsdobbelstenen voor een lijkenpikker, trol of ork.*

**Het gevecht!**
Neem de juiste blauwe gevechtsdobbelsteen, die overeenkomt met het monster dat je bent tegengekomen en gooi deze dobbelsteen.

- Als de gevechtsdobbelsteen een zwaard toont, dan heb je het monster verslagen. Je beurt eindigt direct.
- Als de gevechtsdobbelsteen echter een monster toont, dan moet je direct de schadedobbelsteen gooien (zie pagina 9) en verlies je het betreffende aantal levenspunten. **Nu moet je opnieuw de gevechtsdobbelsteen gooien.**

**Herhaal dit** tot je uiteindelijk een zwaard gooit of tot je geen levenspunten meer hebt en sterft.

De blauwe lijkenpikker-dobbelsteen heeft 2 lijkenpikker-symbolen en 4 zwaarden. De trol-dobbelsteen heeft 3 trollen en 3 zwaarden. De ork-dobbelsteen heeft 4 orks en 2 zwaarden. Het is dus **veel moeilijker om een ork te verslaan** dan een trol en dat is vervolgens weer moeilijker dan het verslaan van een lijkenpikker!

## D.5 DE SCHADEDOBBELSTENEN

Er zijn twee witte schadedobbelstenen in het spel, elk genummerd 1 – 1 – 1 – 2 – 2 – 3. **Elke keer als je verliest** bij een worp met een gevechtsdobbelsteen (er is een monstersymbool gegooid), dan gooi je direct een of twee schadedobbelstenen om te bepalen hoeveel levenspunten je verliest:

**Lijkenpikker:** Gooi **beide** schadedobbelstenen en verlies zoveel levenspunten als aangegeven op de dobbelsteen met het **laagste** getal.

**Trol:** Gooi **één** schadedobbelsteen en verlies het aangegeven aantal levenspunten.

**Ork:** Gooi **beide** schadedobbelstenen en verlies zoveel levenspunten als aangegeven op de dobbelsteen met het **hoogste** getal.

*Gooi de bewegings-dobbelstenen:*

*4 schedels → Gevaar*

*Gooi de gevaren-dobbelstenen:*

*Eerste worp met de gevechts-dobbelsteen:*

*Tweede worp met de gevechts-dobbelsteen:*




*Derde worp met de gevechts-dobbelsteen:*

***Voorbeeld:***
***Karen heeft 4 schedels gegooid met de bewegingsdobbelstenen en daarna was de uitkomst van de gevarendobbelstenen een lijkenpikker. Ze gooit de overeenkomstige blauwe gevechtsdobbelsteen en deze toont het lijkenpikkersymbool! Daarna gooit ze de beide schadedobbelstenen en deze geven een 1 en een 3 aan: Karen verliest 1 levenspunt op haar speelbord. Ze gooit de gevechtsdobbelsteen direct nog een keer, weer een lijkenpikker. Ze gooit de schadedobbelstenen en deze geven allebei een 2 aan. Ze verliest opnieuw 2 levenspunten op haar speelbord. De derde worp met de gevechtsdobbelsteen levert uiteindelijk een zwaard op! De lijkenpikker is eindelijk gedood en Karens beurt is voorbij – ze heeft in totaal 3 levenspunten verloren.***

## D.6 SPINNEN, DEMONEN EN SCHEDELS

*Als je een gevaar over je afroept door per ongeluk, of iets te lichtzinnig, te veel ontdekkingspunten te verzamelen zonder deze te gebruiken, dan gebeurt het volgende:*

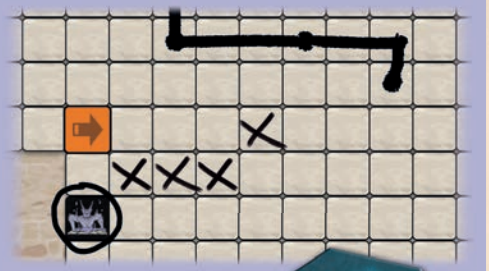
**Spin:**
Neem een spinnenfiche en leg dit voor je op tafel. Je bent gebeten door een giftige spin en het gif begint te werken **in de beurt waarin je de schatkamer verlaat** EN in elke volgende beurt daarna. Vanaf nu rol je in elke beurt de grijze spinnen-gevarendobbelsteen, direct nadat je het veld op het zonnespoor hebt doorgestreept en voert het resultaat uit:

- "Doorgestreepte gouden munten" betekent dat je verzwakt bent en een veld met gouden munten dat je al hebt aangekruist, moet doorstrepen (50 of 100 naar eigen keuze), omdat je de munten niet kunt dragen; Als je geen gouden munten meer hebt dan gebeurt er niets als je dit gooit.

- "-2 LP" betekent dat je deze beurt twee levenspunten verliest. Als je jouw laatste levenspunt verliest **dan sterf je natuurlijk**.

***Voorbeeld:***
***Spinnenfiche en de grijze spinnen-gevaren-dobbelsteen.***

**Demon:**
Neem een demonenfiche en leg dit voor je op tafel. De medespeler rechts van je neemt direct jouw speelbord en "**activeert**" het zwarte veld, door er een **ring omheen te tekenen**! Vanaf nu, in **elke volgende beurt** en altijd aan het einde van je beurt, beweegt de demon 2 stappen *(aangestuurd door de medespeler rechts van je)*. De demon begint op het zwarte veld *(de rechter medespeler markeert de beweging met een "X" op de velden)* en beweegt naar je toe op het speelbord, in een rechte lijn of diagonaal, ongeacht of je in die beurt beweegt of in de schatkamer bent. De demon kan de schatkamer niet binnengaan en kan ook niet terug naar een veld waar hij al geweest is, **maar hij kan door geblokkeerde velden bewegen en door velden waar je als speler al bent geweest!** Je mag zelf niet bewegen naar een veld met een "X" waar de demon geweest is. Als de demon het veld bereikt waar je je bevindt *(**ook** als dat de uitgang is **in dezelfde beurt** waarin jij de uitgang hebt bereikt)*, **dan sterf je**.



***Voorbeeld:***
***De beweging van een demon.***

**Schedel:**
Tegen dit monster moet je direct vechten, op dezelfde manier als bij een lijkenpikker, trol of ork, maar nu met de paarse schedeldobbelsteen. Als je een zwaard gooit dan heb je de schedel verslagen; maar voor elke keer dat je een schedel gooit verlies je de **eerste** keer 1 levenspunt; de tweede keer 2 levenspunten; de derde keer 3 levenspunten; de vierde keer 4 levenspunten en als er ook nog een vijfde keer is, dan **sterf je direct**.

*Voorbeeld:*
*De paarse gevechts-dobbelsteen voor een schedel.*

## E.1 DE SCHATKAMER

Je hoeft niet exact het juiste aantal velden te gooien om de schatkamer binnen te gaan, als je meer kamers en/of gangen hebt dan maakt dat niet uit. Je **moet** de schatkamer bezoeken op jouw tocht door het kasteel, het is niet toegestaan de schatkamer over te slaan. Let op: De schatkamer telt als **één** veld.

Zodra je de schatkamer binnengaat op je speelbord en je bent de enige speler die daar aanwezig is, dan ga je verder met je beurt door alle 10 schatkamerdobbelstenen te gooien, om te zien wat je daar kunt vinden en meenemen. Je mag de schatkamerdobbelstenen maar **EENMAAL** gooien in je beurt (tenzij je een nuttig voorwerp hebt dat iets anders aangeeft). **Alle dobbelstenen met een drakensymbool worden direct opzijgelegd!**

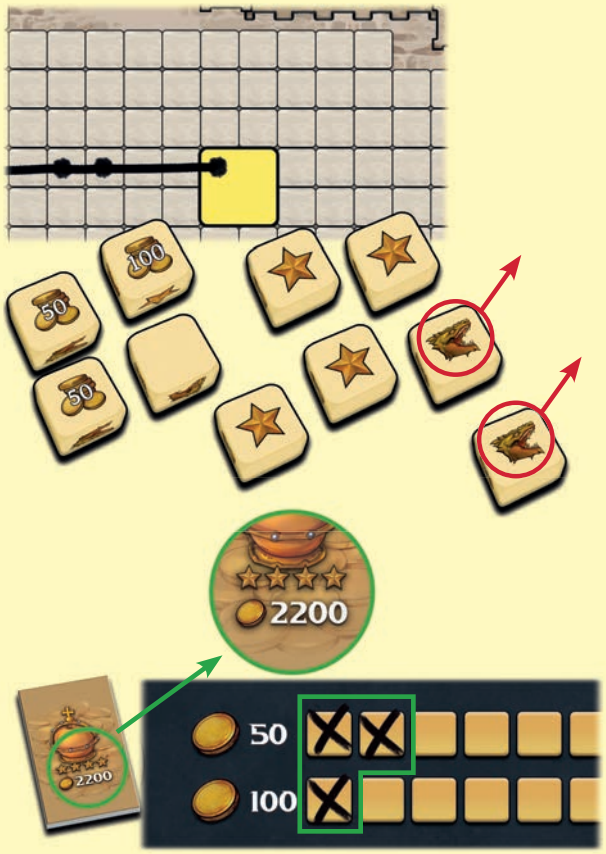
Noteer alle **gouden munten symbolen**, 50 of 100, op je speelbord.

Als je twee of meer **sterren** hebt gegooid, dan vind je een schat van bijzondere waarde. Je mag dan **ÉÉN** zo'n schat nemen, waarvoor hoogstens het aantal sterren vereist is dat je net hebt gegooid. Let op dat voor de meest waardevolle schat 6 sterren vereist zijn!

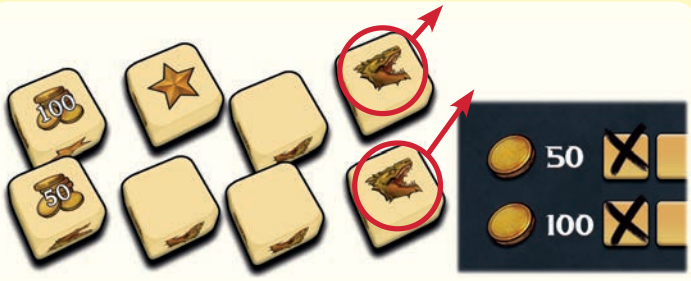
***In het spel zijn 2 extra blanco schatkamerfiches, die gebruikt kunnen worden om je eigen extra bijzondere schatten te maken, als daar behoefte aan is.***

Als je ervoor kiest om in de volgende beurt in de schatkamer te blijven, dan gooi je alle overgebleven schatkamerdobbelstenen. Voor elke beurt die je in de schatkamer blijft moet je alle overgebleven dobbelstenen gooien (= de dobbelstenen die geen drakensymbool tonen).

Als zich meerdere spelers op hetzelfde moment op hun speelbord in de schatkamer bevinden, dan geldt hetzelfde principe als hierboven: Elke speler gooit de dobbelstenen die in zijn beurt nog beschikbaar zijn – dit worden er steeds minder omdat alle dobbelstenen met een drakensymbool opzij worden gelegd – en kruist de gouden munten aan op zijn speelbord en/of neemt een schat als hij of zij daarvoor tenminste het benodigde aantal sterren heeft gegooid.



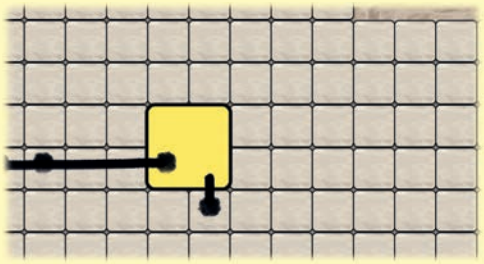

*Voorbeeld:*
*Lars heeft eindelijk de schatkamer bereikt en is daar op dit moment als enige speler. Hij gooit de 10 schatkamerdobbelstenen en krijgt: Draak, draak, blanco, 50, 50, 100, ster, ster, ster, ster. Een hele goede worp! Hij legt de beide dobbelstenen met het drakensymbool opzij, kruist 2 velden met 50 gouden munten en 1 veld met 100 gouden munten aan op zijn speelbord en zoekt vervolgens het schatkamerfiche uit de voorraad met de gouden appel, die 2200 gouden munten waard is (en waarvoor 4 sterren nodig zijn die hij zojuist gegooid heeft).*




*Voorbeeld:*
*Na de bovenstaande beurt van Lars, is Martina aan de beurt en ook zij bereikt in haar speelbeurt de schatkamer op haar speelbord. (Lars is nog in de schatkamer op zijn eigen speelbord). Ze gooit de 8 overgebleven schatkamerdobbelstenen met als resultaat: Draak, draak, blanco, blanco, blanco, 50, 100, ster. Een veel slechtere worp dan die van Lars – ze legt de twee dobbelstenen met drakensymbolen opzij, kruist een veld met 50 gouden munten en een veld met 100 gouden munten aan op haar speelbord en daarmee is haar beurt voorbij. Aan de enkele ster heeft ze niets.*

## E.2 DE SCHATKAMER VERLATEN

Als je weer aan de beurt bent *(en nadat je weer een veld op het zonnespoor hebt doorgestreept)* en je besluit om de schatkamer te verlaten, dan gooi je helemaal geen dobbelstenen. Je beweegt eenvoudigweg 1 stap naar een veld naar keuze dat grenst aan de schatkamer *(waarmee je de lijn op je speelbord voortzet)*. Hiermee eindigt je beurt *(zie voorbeeld)*.



Pas wanneer geen enkele speler zich meer in de schatkamer bevindt, kan de eerstvolgende speler die de schatkamer betreedt, weer beginnen met het rollen van alle 10 schatkamerdobbelstenen.

**Ja, het is toegestaan om de schatkamer opnieuw te betreden… vooropgesteld dat je denkt hiervoor voldoende tijd te hebben en je moet de schatkamer via een andere route betreden dan waarlangs je de schatkamer de vorige keer hebt betreden of verlaten!**

## E.3 ALS DE DRAAK ONTWAAKT

Als op enig moment **minstens 7 schatkamerdobbelstenen een drakensymbool tonen**, dan ontwaakt de draak in de schatkamer…. en spelers die zich nu in de schatkamer bevinden krijgen het zwaar te verduren.

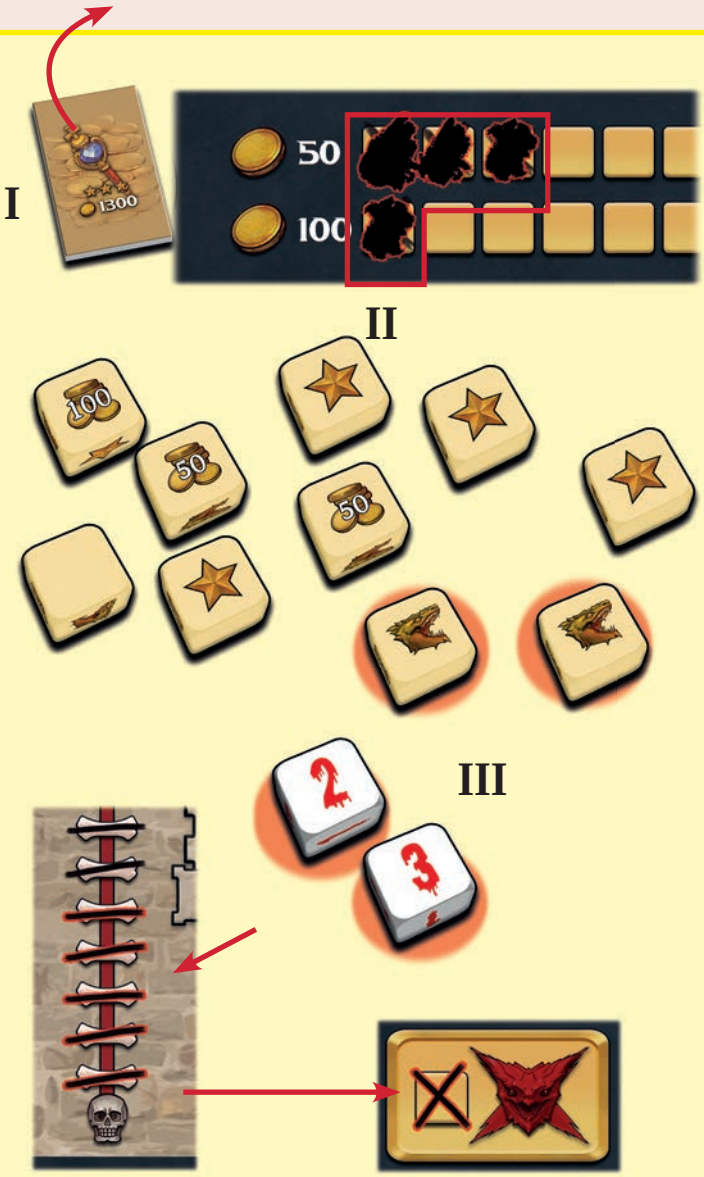
**I** Eerst moeten alle spelers in de schatkamer - beginnend met de speler die de draak heeft doen ontwaken - in volgorde alle schatten die gevonden zijn in de schatkamer inleveren. *(Nuttige voorwerpen die elders in het kasteel gevonden zijn mag je houden.)*

**II** Als tweede moeten deze spelers alle gouden munten die ze hebben aangekruist op hun speelbord doorstrepen – alle gouden munten gaan verloren in de vlammenzee!

**III** Ten derde moeten alle spelers, in volgorde, alle 10 schatkamerbobbelstenen en de beide schadedobbelstenen gooien, om te zien hoeveel levenspunten ze verliezen als de draak vuur spuwt. -1 levenspunt voor elke draak en ook min het aantal levenspunten gelijk aan het resultaat van de schadedobbelstenen!

**IV** Als vierde moeten alle spelers die de vurige adem van de draak hebben overleefd, direct vluchten uit de schatkamer *(= een lijn trekken naar een veld dat direct aan de schatkamer grenst)*.

**Dit gebeurt allemaal in dezelfde beurt** (= de beurt van de speler die de draak heeft doen ontwaken); er worden geen extra velden op het zonnespoor doorgestreept, niet voor de speler die aan de beurt is en ook niet voor de andere spelers die zijn getroffen.

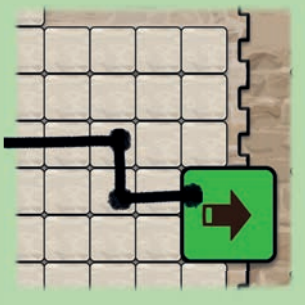



*zie G: Hoe en wanneer je sterft in het kasteel*

***Voorbeeld:***
***De draak is ontwaakt! Nicholas levert zijn schatten en gouden munten in en gooit de 10 schatkamerdobbelstenen en de 2 schadedobbelstenen.***
***Het resultaat: 2 draken en een "2" en een "3" bij de schadedobbelstenen.***
***Hij moet 2 + 2 + 3 = 7 levenspunten op zijn speelbord doorstrepen.***
***Helaas heeft hij nog maar 5 levenspunten over, van vorige ontmoetingen met monsters en vallen, dus is hij nu gestorven.***

## F DE UITGANG

Als je erin slaagt om uiterlijk in de 19e beurt (= laatste veld van het zonnespoor), voor de zon ondergaat, de uitgang te bereiken, dan heb je de uitdagingen en gruwelen van het kasteel overleefd *(tenzij een demon je op het allerlaatste moment nog te pakken krijgt)*. Je hoeft niet exact op het veld met de uitgang te eindigen. Als de bewegingsdobbelstenen meer aangeven dan is dat niet van belang. Nu **noteer je de totale som** van alle gouden munten en schatten, op je speelbord!

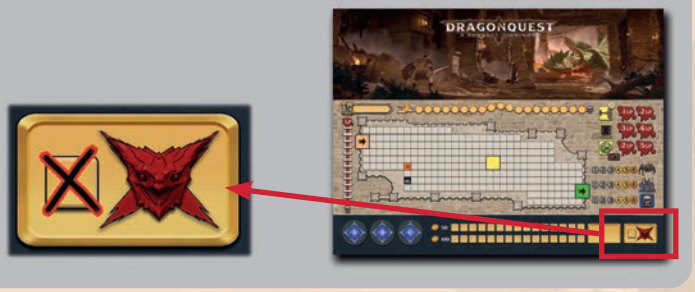


!! Let op: Er is een nuttig voorwerp (*"Amulet der Tijd"*), dat je een extra beurt geeft!

## G HOE EN WANNEER JE STERFT IN HET KASTEEL

In de hoek rechts onderaan op het speelbord is het symbool van een draak afgebeeld met een aankruisvakje. Kruis dit vakje aan. Moge je held of heldin rusten in vrede. Meer geluk toegewenst bij het volgende spel!

Als een speler sterft in de loop van het spel, dan gaan de andere spelers in de gebruikelijke volgorde door – elke speler heeft 19 beurten om zijn taak te volbrengen, of 20 als je de "Amulet der Tijd" bezit!




# EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt na de 19e ronde (of na de 20e ronde voor een held die de "Amulet der Tijd" bezit). Van de spelers die de weg door het kasteel hebben afgelegd en de uitgang bereikt hebben **voordat** de zon is ondergegaan, is de speler met de **hoogste totale waarde** aan schatten, nuttige voorwerpen en gouden munten, de winnaar.

Het spel eindigt voortijdig als **alle helden sterven** voor het einde van de 19e ronde. **Dan heeft de draak weer eens gewonnen.**

# SOLOSPEL

***DragonQuest*** is ook prima solo te spelen, vooropgesteld dat je wel op een slimme en eerlijke manier speelt. Schud de muurfiches gedekt, noem een getal en draai een fiche om. Als het getal correct is dan blokkeer je zelf een veld op je speelbord – maar wel op een effectieve manier zoals ook een echte medespeler zou doen.

Met speciale dank aan Jakob Bonds.



© Copyright 2022 Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.

# OVERZICHT VAN DE NUTTIGE VOORWERPEN IN DRAGONQUEST
A FANTASY DICE GAME

Er zijn in totaal 12 nuttige voorwerpen, die in het kasteel gevonden kunnen worden doormiddel van ontdekkingspunten. **Deze voorwerpen kunnen het spel in jouw voordeel beslissen of zelfs je leven redden.** Twee van deze voorwerpen moeten direct gebruikt worden als je ze kiest (Amulet der tijd en Levenselixer); de andere voorwerpen leg je voor je neer en je kiest wanneer je ze op een later tijdstip gebruikt.

!! Let op dat op elk fiche een wit getal is afgebeeld (4, 5 of 6), dat aangeeft hoeveel ontdekkingspunten je (minimaal) nodig hebt in een rij op je speelbord, om dit voorwerp te kunnen nemen. *(Als je 4 ontdekkingspunten hebt, dan mag je alleen een nuttig voorwerp met een waarde 4 kiezen; als je 5 ontdekkingspunten hebt, dan mag je een nuttig voorwerp met een waarde 4 of 5 kiezen; als je 6 ontdekkingspunten hebt, dan mag je elk nuttig voorwerp dat je wilt kiezen.)*

Je kan **maximaal 3** nuttige voorwerpen verzamelen tijdens een spel. Kies dus zorgvuldig!
Als een andere speler je te snel af is en een nuttig voorwerp kiest dat jij had willen hebben, dan is dit helaas voor jou niet meer beschikbaar. Nuttige voorwerpen die gebruikt zijn, worden uit het spel verwijderd.

## 6 ontdekkingspunten vereist:

### Amulet der tijd:
Teken direct **een extra zon**, rechts op het **zonnespoor**. Verwijder daarna de amulet uit het spel. Je hebt nu een extra beurt om uit het kasteel te ontsnappen.

### Magische ring:
De ring schrikt monsters af zodat je **niet hoeft te vechten**. Als je besluit de ring te gebruiken, dan moet je dat doen voordat het gevecht begint – als het gevecht al is begonnen dan ben je te laat. **Verwijder** hierna de ring uit het spel.

### Drakentalisman:
Als je de schatkamer bereikt dan gooi je **tweemaal** in je beurt de schatkamerdobbelstenen – de eerste maal op de gebruikelijke manier *(waarbij draken en sterren opzij worden gelegd)* en de **tweede** maal met alle **dobbelstenen** die in de eerste worp **gouden munten** of **blanco** toonden. Zo kun je dus meer sterren (en meer draken) gooien. Na gebruik wordt de talisman uit het spel **verwijderd**.

### Gouden halsketting:
Deze halsketting is aan het einde van het spel **1000 gouden munten** waard, als je het kasteel overleeft.

## 5 ontdekkingspunten vereist:

### Sfeer van het licht:
Je mag in een van je beurten niet alleen recht maar ook **diagonaal** bewegen, in elke gewenste combinatie van stappen, **maar alleen in deze beurt!** Kies zorgvuldig wanneer je dit gebruikt want het kan je vitale stappen in het kasteel besparen. Na gebruik wordt de Sfeer van het licht uit het spel **verwijderd**.

### Sleutel van geheime deuren:
Je mag gedurende één speelbeurt **door één geblokkeerd veld** op je speelbord bewegen – maar je mag niet eindigen op een geblokkeerd veld, je moet er doorheen bewegen! Na gebruik wordt de sleutel uit het spel **verwijderd**.

### Levenselixer:
Dit verlengt direct jouw leven in dit spel! **Teken** direct **3 extra botten** onderaan in je kolom met levenspunten en **verwijder** het Levenselixer uit het spel. Je hebt nu een betere kans om de vallen en monsters in het kasteel te overleven.

### Gouden gesp:
Deze gesp is aan het einde van het spel **800 gouden munten** waard, als je het kasteel overleeft.

## 4 ontdekkingspunten vereist:

### Maliënkolder:
Beschermt je tegen de volgende **val met pijlen.** **Verwijder** hierna dit fiche uit het spel.

### Touw:
Beschermt je tegen het volgende **valluik.** **Verwijder** hierna dit fiche uit het spel.

### Leren kap:
Beschermt je tegen de volgende **giftige nevel.** **Verwijder** hierna dit fiche uit het spel.

### Zilveren ring:
Deze ring is aan het einde van het spel **500 gouden munten** waard, als je het kasteel overleeft.

est. 1989
QUEEN GAMES

© Copyright 2022
Queen Games, 53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved.