Rune Stones

The Enchanted Forest

Uitbreiding 2

Module: Het betoverde woud

Elke druïde heeft een dierengeest die in staat is om het betoverde woud te doorkruisen, de kracht van de druïde te vergroten en krachtige eenmalige vaardigheden te vinden, die gebruikt kunnen worden als de tijd daar rijp voor is!

Spelmateriaal

- **1 Woudbord**

Startvelden

- **1 Smederijfiche**

Wordt boven de tweede smederij geplaatst om aan te geven dat de dierengeest een veld mag worden verplaatst, als een artefact in deze smederij wordt gesmeed.

- **15 Paddestoelfiches**

3 van elk: Steen gebruiken, Niet afleggen, Kopiëren, Joker, Kosteloos

- **4 Dierengeesten**

Eén in de kleur van elke speler

Plak voor het begin van het eerste spel, de dierengeeststickers op de overeenkomstige schijven.

- **1 Spelregeloverzicht**

Aanpassingen in de spelvoorbereiding

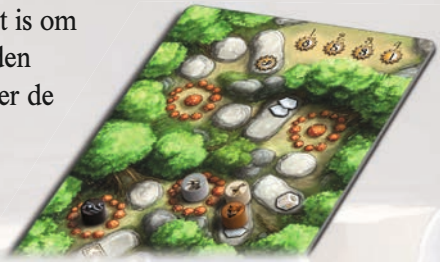
1.) Leg het woudbord naast het speelbord en plaats de dierengeesten op de overeenkomstige startvelden.

2.) De paddestoelfiches worden gedekt geschud en naast het woudbord gelegd.

3.) Het smederijfiche wordt boven de tweede smederij op het speelbord geplaatst.

AANPASSINGEN IN HET SPELVERLOOP

Spelers kunnen hun dierengeest door het woud verplaatsen en daarbij kaarten, joker-edelstenen en paddestoelfiches verzamelen, wanneer ze op het betreffende veld komen of er overheen gaan. De paddestoelfiches worden voor de andere spelers verborgen gehouden en kunnen gebruikt worden als er een goed moment is om ervan te profiteren. Aan het einde van het spel worden extra krachtpunten toegekend, afhankelijk van hoever de dierengeest is gekomen in het woud.



De speler heeft twee mogelijkheden om de dierengeest een veld op het woudspoor te verplaatsen.

a) Bij het uitvoeren van de actie 2. VAARDIGHEDEN GEBRUIKEN, kan de speler ervoor kiezen niet de vaardigheid van de kaart te gebruiken maar in plaats daarvan de dierengeest een veld vooruit te zetten. De speler mag voor elke gespeelde kaart ervoor kiezen om de vaardigheid niet uit te voeren en zijn dierengeest te verplaatsen.

b) Als de speler bij het uitvoeren van de actie 3. ARTEFACTEN SMEDEN het artefact van de tweede smederij *(waar het smederijfiche ligt)* smeedt, dan mag hij ook zijn dierengeest een veld verplaatsen.

Als een dierengeest eindigt op een veld met een actie of er overheen beweegt, dan voert hij direct deze actie uit *(ook als zich op het veld al één of meer dierengeesten bevinden)*. Als een dierengeest eindigt op een veld waar zich al één of meer dierengeesten bevinden, dan wordt deze bovenop de stapel gelegd.

Kaart – De speler trekt de bovenste kaart van de algemene trekstapel en legt deze op zijn aflegstapel.

Dobbelen – De speler werpt eenmaal de dobbelsteen en ontvangt de gedobbelde beloning.

Jokeredelsteen – De speler neemt het aangegeven aantal joker-edelstenen uit de voorraad.

Paddestoelveld – De speler trekt een paddestoelfiche en legt het gedekt voor zich neer. Hij mag het fiche zelf natuurlijk wel bekijken.

De paddestoelfiches kunnen op verschillende momenten tijdens het spel worden gebruikt, als de speler het wil. Nadat de fiches gebruikt zijn worden ze weggelegd.

Als de dierengeest het laatste veld bereikt heeft, dan kan deze niet verder worden verplaatst en krijgt de speler direct 3 krachtpunten.

DE PADDESTOELFICHES

Kosteloos:

Wanneer de speler de actie 1. WEZENS OPROEPEN uitvoert, kan hij kosteloos een wezenkaart nemen en op zijn aflegstapel leggen.

Joker:

Voor de rest van zijn beurt gelden alle edelstenen die de speler bezit als joker-edelstenen.

Niet afleggen:

Wanneer de speler de actie 2. VAARDIGHEDEN GEBRUIKEN uitvoert, dan legt hij alle gespeelde kaarten op zijn eigen aflegstapel.

Gebruik steen:

Voor de rest van de beurt kan de speler de runenstenen van een andere speler gebruiken, als aanvulling op zijn eigen runenstenen. Hij kan echter geen runensteen kiezen die hij zelf al heeft.

Kopiëren:

Wanneer een andere speler de actie 2. VAARDIGHEDEN GEBRUIKEN uitvoert, dan kan de speler een vaardigheid van één van de gespeelde kaarten ook gebruiken. Als hij dit doet mag hij daarbij zijn runenstenen gebruiken, als hem dat voordeel oplevert.

AANPASSINGEN AAN HET EINDE VAN HET SPEL

De spelers krijgen krachtpunten voor de volgorde van de dierengeesten in het betoverde woud. De speler die het verst is krijgt 8 krachtpunten, de tweede speler krijgt 5 krachtpunten, de derde speler krijgt 3 kachtpunten en de laatste speler krijgt 1 krachtpunt.

Als meerdere dierengeesten op een veld gestapeld staan dan is de onderste het verst.

Om krachtpunten te krijgen moet de dierengeest minimaal 1 veld het woud in verplaatst zijn.

MODULE: 8 NIEUWE SOORTEN RUNENSTENEN

Acht nieuwe en krachtige runenstenen zijn beschikbaar voor de druïden om mee te experimenteren en om nieuwe combinaties te vinden, die ze helpen om de machtigste druïde van allemaal te worden. Een nieuwe manier om runenstenen te kiezen draagt bij aan een meer tactische aanpak en bevordert experimenteren bij elk spel.

SPELMATERIAAL

• **24 Runenstenen**

3 x "Aanvullen"

3 x "Expert"

3 x "Aambeeld"

3 x "Volgen"

3 x "Vastbesloten"

3 x "Dubbel"

3 x "Oproepen"

3 x "Duplicaat"

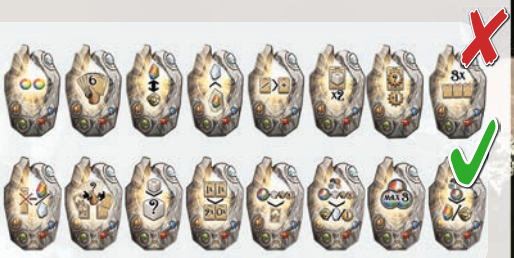
Het kleine symbool geeft aan dat deze runenstenen bij de uitbreiding horen.

• **1 Buidel**

AANPASSINGEN IN HET SPELVERLOOP

Met zoveel runenstenen die nu beschikbaar zijn, bieden we 3 mogelijkheden om de runenstenen te selecteren waarmee gespeeld gaat worden:

1.) Vervang alle runenstenen uit het basisspel door de runenstenen van deze uitbreiding *(klein boom-symbool op de steen).*



2.) Van alle beschikbare runenstenen (*basisspel en uitbreiding*) kiezen de spelers 8 soorten waarmee ze het spel willen spelen. Leg van de gekozen soorten runenstenen telkens één minder dan het aantal spelers op het speelbord. Alle overige runenstenen worden niet gebruikt en worden teruggelegd in de doos.

3.) De spelers nemen 2 van alle beschikbare runenstenen (basisspel en uitbreiding) en stoppen deze in de buidel. Alle overige runenstenen worden niet gebruikt en worden teruggelegd in de doos. Vervolgens worden 8 runenstenen uit de buidel getrokken en op het speelbord gelegd, één op elk veld.

Als tijdens het spel een runensteen wordt gepakt door een speler, dan wordt er direct een nieuwe runensteen uit de buidel getrokken en op het lege veld gelegd.

Spelers kunnen zoals gebruikelijk niet meerdere exemplaren van dezelfde runensteen hebben.

SPECIALE VAARDIGHEDEN VAN DE NIEUWE RUNENSTENEN

Aanvullen:

Voordat een speler aan het einde van zijn beurt zijn handkaarten weer aanvult, mag hij zoveel handkaarten als hij wil, op zijn eigen aflegstapel leggen en dan zijn hand weer aanvullen tot zijn limiet.

Vastbesloten:

Elke keer als een speler de **dobbelsteen** moet gooien, dan **kiest hij de uitkomst in plaats van te gooien.**

Dubbel:

Wanneer de speler de actie

2. VAARDIGHEDEN GEBRUIKEN

uitvoert, dan mag hij ervoor kiezen de **vaardigheid van een kaart twee keer uit te voeren en de andere kaart te negeren.** De kaarten worden op de gebruikelijke manier afgelegd.

Oproepen:

Wanneer de speler de actie

3. ARTEFACTEN SMEDEN

uitvoert en daarbij een van de drie **bonussen** krijgt, dan mag hij direct de **bovenste kaart van de algemene trekstapel** nemen en deze op zijn aflegstapel leggen.

Duplicaat:

Wanneer een andere speler de actie

3. ARTEFACTEN SMEDEN

uitvoert, dan mag de speler **één willekeurige edelsteen of erts** *(geen jokeredelsteen)* nemen. Als de andere speler meerdere artefacten smeedt, dan kan de speler nog steeds maar **één edelsteen of één erts in totaal** krijgen.

Expert:

Wanneer de speler de actie

2. VAARDIGHEDEN GEBRUIKEN

uitvoert, dan mag hij 1 edelsteen of jokeredelsteen minder terugleggen in de algemene voorraad, dan is aangegeven om de vaardigheid te gebruiken. Als hij normaal maar 1 edelsteen moet terugleggen dan is de vaardigheid nu kosteloos.

Voorbeeld: De speler hoeft de jokeredelsteen niet terug te leggen om de edelstenen te verkrijgen.

Volgen:

Wanneer een andere speler de actie

3. ARTEFACTEN SMEDEN

uitvoert en hij daarbij een artefact smeedt dat een bonus oplevert, dan mag de speler ook kiezen om één erts, **één jokeredelsteen of 1 krachtpunt** te nemen.

Aambeeld:

Wanneer de speler de actie

3. ARTEFACTEN SMEDEN

uitvoert, dan mag hij nu **tot drie** artefacten smeden, die **uit drie verschillende smederijen** moeten komen.

© Copyright 2020
Queen Games, 53842 Troisdorf,
Germany. All rights reserved.

est. 1989

QUEEN GAMES