

HET VERGETEN

KONINKRIJK

MAR
BUS
HKA



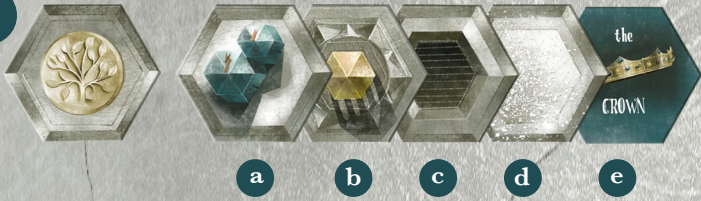
HET VERHAAL

Ons verhaal gaat over een bloeiend koninkrijk waar alle inwoners in perfecte harmonie samen leefden. Niets kon hun afleiden van het rechte pad; hun wijsheid zorgde voor eeuwige vrede. Omdat de kracht van Tovenaar Khaos werd gevoed door stommititeit en goedgelovigheid, kon hij dit koninkrijk niet in zijn macht krijgen. In zijn razende woede heeft hij de geschiedenis van het perfecte koninkrijk gewist. Alle foto's en verhalen verdwenen. Alle herinneringen van de inwoners heeft hij bevroren in de duisterste mijn in de hoge bergen. Zelfs die van de voormalige heerser van het koninkrijk. Tijdens het heerschappij van Tovenaar Khaos veranderde de wereld in een bevroren woestijn. Alleen een klein team van de moedigste helden durfden tegen hem in opstand te komen – zonder de hoop op succes. Elke voltooide uitdaging, elk verslagen monster onthult een stukje herinnering, wat hoop en kracht gaf aan de helden voor de volgende uitdagingen. Het doel is om alle gestolen herinneringen terug te halen uit de Mijns van de Herinneringen, de tovenaars weg te jagen en het koninkrijk te herstellen met alle stukjes herinnering. Aan het einde van het avontuur wordt de echte heerser van het koninkrijk gevonden en gekroond.

Korte beschrijving van het spel: dit is een avontuurlijk spel waar de helden door het koninkrijk dwalen en uitdagingen moeten overwinnen. Ze ontvangen overwinningpunten voor het oplossen van problemen en het verslaan van monsters. Elke complete uitdaging laat een stukje herinnering vrij uit de Mijns van de Herinneringen. Deze helpen de helden met het herstellen van het vergeten Koninkrijk. De onthulde herinneringen verlagen de moeilijkheidsgraad van de opkomende uitdagingen en de helden verdienen er overwinningpunten mee. De speler die de meeste punten heeft aan het einde van het spel is de heerser van het koninkrijk en wint de kroon.

Doel van het spel: de helden moeten ervoor zorgen dat alle herinneringen uit de mijn worden gehaald en de vergeten steden samen voegen om de kwade vloek op te heven.

1



2



3



4



INHOUD



8



6

7



5



Inhoud van het spel: 1 spel bord, 54 tegels, 7 figuren, 64 kaarten, 6 score pionnen, 1 draaischijf



HET SPEL OPZETTEN

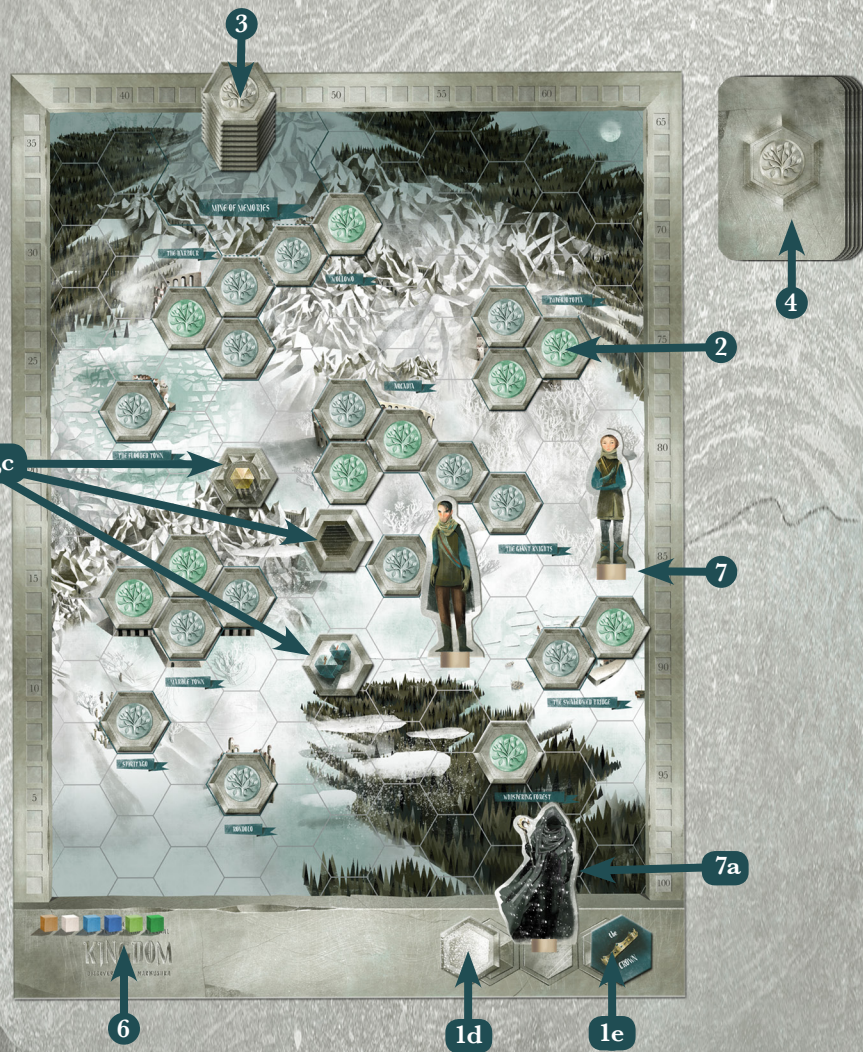
9



10



11



Plaats het spelbord in het midden van het speelveld en sorteer de tegels volgens de kleuren aan de achterkant:

Goud – speciale tegels (1) worden met de bovenkant omhoog op het spelbord geplaatst: de sneeuwstorm (1d) en de kroon (1e) op de overeenkomende plekken op het grijze gedeelte aan de onderkant van het bord. De tempel (1b), het kamp (1a) en de geheime gang (1c) tegels worden op lege velden buiten de stadsgrenzen (blauw gemarkeerd, 10) geplaatst.

Zilver – de herinnering tegels (3) worden geschud en opgestapeld met de bovenkant naar beneden op het midden van de Mijn van de Herinneringen gelegd.

Blaauw en groen – Uitdaging tegels (2) worden met de bovenkant naar beneden geplaatst op alle velden binnen de stadsgrenzen (blauw gemarkeerd, 9).

Elke speler kiest één figuur en neemt daarbij de bijbehorende karakter kaart en score pion (11). Plaats je karakter kaart voor je, met het enkele portret naar boven en plaats je figuur op een leeg veld op het bord (7) en plaats je score pion (6) aan het begin van het scorespoor. Plaats Tovenaar Khaos op de corresponderende plek gemarkeerd aan de onderkant van het bord (7a). Schud de avontuur kaarten (4) en deel er 3 uit aan elke speler. Als hier al een gemene kaart tussen zit, moeten deze terug in de stapel worden geschud en mag er een nieuwe kaart worden getrokken door de speler met de gemene kaart. Plaats de overige kaarten (met de bovenkant naar beneden) aan de zijkant van het spelbord om een trek stapel te maken. Beslis welke speler er mag beginnen en ga dan verder met de klok mee.

HOE SPEEL JE HET SPEL

TIJDENS JOUW BEURT: verplaats je figuur op het bord en voer een actie (a) uit **OF** plaats een herinnering tegel(s) (b).

a. Verplaatsen: je kan je figuur tot 3 velden vooruit verplaatsen in alle richtingen van de hexagon! (Zodra je figuur stopt, verlies je je overige stappen.)
Als je figuur land op...



- Een uitdaging tegel (2), probeer de uitdaging succesvol uit te voeren. Verplaats je scorepion op het scorespoor volgens de resultaten van de uitdaging. Hierna eindigt je beurt.
- De tempel tegel (1b), je kan hier een spiritueel dier kopen voor overwinningspunten. Hierna eindigt je beurt.
- De Mijn van de Herinneringen, je kan hier herinnering tegels (3) krijgen in ruil voor de gelukke uitdaging tegels (2). Hierna eindigt je beurt.

b. Plaatsen van herinnering tegel(s) op het bord vanuit je voorraad. Verplaats je scorepion op het scorespoor volgens de resultaten. Hierna eindigt je beurt.

Wanneer een speler zijn/haar beurt is afgelopen moet hij/zij de avontuur kaarten weer aanvullen tot 3. Hierna draai je aan de draaischijf en verplaats je Tovenaar Khaos naar de stad die de pijl aan geeft (13)! Dan is de volgende speler aan de beurt.

Draaischijf: steden (13). **De ster (14)** is gegarandeerd succes tegen de tovenaars en andere uitdagingen. **De kleur** van het nummer op je tegel geeft het corresponderende nummer aan op de draaischijf (15).



TEGELS EN UITDAGINGEN

17 → 15

16

2 3

+1 +1 +1

Sneeuwstorm Geheime gang Kroon

2+3+1+1+1+3+4=15 ✓

• SPECIALE TEGELS (1):

je kan op of door deze tegels stappen.

Kamp (1a): na het verliezen van een uitdaging moet je je figuur hier naartoe verplaatsen.

Tempel (1b): hier mag je een spiritueel dier kopen.

Geheime gang (1c): vanaf deze tegel kan je overal heen.

Sneeuwstorm (1d): wanneer je een sneeuwstorm kaart trekt, moet je deze neerleggen op de plek waar je figuur staat. Dit zorgt ervoor dat de tegel en het figuur voor een beurt geblokkeerd worden. (Zie avontuur kaarten/sneeuwstorm 20c/24)

Kroon (1e): de speler met de meeste overwinningpunten wint deze tegel.

• UITDAGING TEGELS (2):

je kan niet door uitdaging tegels passeren! Als je er op stapt moet je de uitdaging aangaan. De achterkant van de tegels schat de moeilijkheidsgraad van de uitdaging in. De groene tegels zijn makkelijker en bij een blauwe tegel is het moeilijker om de uitdaging te laten slagen.

EEN UITDAGING AANGAAN (16):

wanneer je bij een uitdaging tegel komt, draai je hem om en zet je je figuur er op. Elke tegel heeft een moeilijkheidsgraad, deze staat in de gekleurde cirkel. Dit cijfer moet je evenaren of overheen komen. Je totale punten aantal

bestaat uit het resultaat van je draai (kijk naar het corresponderende gekleurde veld op de draaischijf (17)), de kracht van je dier, de uitdaging tegels die je al hebt en je bijpassende avontuur kaarten (20).

COMPLETE UITDAGINGEN:

als je uiteindelijke totaal gelijk of hoger is dan het getal op de uitdaging tegel, heb je succes! Verplaats je scorepion 5 overwinningpunten naar voren op het scorespoor voor de blauwe én de groene tegels! Neem de tegel en leg hem met de bovenkant naar boven voor je neer. Je mag **maximaal 3** complete uitdaging tegels met de bovenkant naar boven tegelijkertijd in je bezit hebben. Je kan een tegel omdraaien in de Mijn van de Herinneringen (zie later). **Elke complete uitdaging tegel (met de bovenkant naar boven of onder) telt als +1 punt tijdens de volgende uitdagingen.**

EEN UITDAGING VERLIEZEN:

als je uiteindelijke punten totaal lager is dan het nummer op de tegel, heb je de uitdaging verloren! Verlaat de onvoltooid uitdaging tegel met de bovenkant naar boven op het bord. Plaats je figuur op de kamp tegel. Verplaats je scorepion 2 overwinningpunten achteruit op het scorespoor als je van een groene tegel verliest en 5 punten als je van een blauwe tegel verliest.

HULP ZOEKEN

1. Hoorn
 2. Spirituele dieren
-



1. Hoorn: als de resultaten van je totale aantal punten lager is dan het nummer op de tegel, mag je je **Hoorn kaart (20/B20)** gebruiken om een andere speler te laten helpen. De gekozen speler mag niet weigeren. Hij/zij moet zijn/haar figuur naast die van jou plaatsen en de bovenstaande regels volgen (een uitdaging aangaan). Maar de speler mag zelf beslissen of hij/zij zijn/haar avontuur kaarten gebruikt. (Als de speler deze gebruikt moet hij/zij meteen zijn/haar kaarten aanvullen na de uitdaging.) Jullie punten bij elkaar opgeteld is de uiteindelijke score. Als de uitdaging hierdoor is geslaagd gaat de tegel naar de speler die om hulp heeft gevraagd. De speler die heeft geholpen krijgt de 5 overwinningspunten. Allebei jullie figuren blijven op dat veld staan. Als jullie de uitdaging verliezen, moeten jullie beide de regels volgen van ‘Een uitdaging verliezen’. (Behalve bij de team up kaart – zie later.) Vergeet dus ook niet om jullie figuren terug te zetten op het kamp!

2. **Spirituele dieren:** een spiritueel dier kost 10 overwinningspunten. Wanneer je score pion over de 10 staat, kan je ervoor kiezen om een dier te kopen op de tempel tegel (1b). Verplaats je figuur er naar toe (volgens de verplaats regels), verzet je score pion 10 punten naar achteren en draai je karakter kaart om, om hem zo met het dier naar boven neer te leggen. Vanaf nu krijg je door je spirituele dier 3 punten extra in elke uitdaging. Een spiritueel dier hebben is optioneel.

HERINNERING TEGELS

• **HERINNERING TEGELS (3):** bij de Mijn van de Herinneringen kan je zoveel herinnering tegels krijgen als dat je complete uitdaging tegels hebt (1-3 stuks). Draai de uitdaging tegel(s) om, om te onthouden dat je deze al hebt gebruikt om herinnering tegels te krijgen. Houd de herinnering tegels voor je met de bovenkant naar boven zodat iedere speler hem kan zien. Tot het moment dat ze op het bord liggen, kan een andere speler zijn/haar tegel ruilen met die van jou door de Sjamaan kaart (20/a8) te gebruiken om zo meer bijpassende stadsdelen te krijgen en meer overwinningpunten te krijgen (zie scoring).

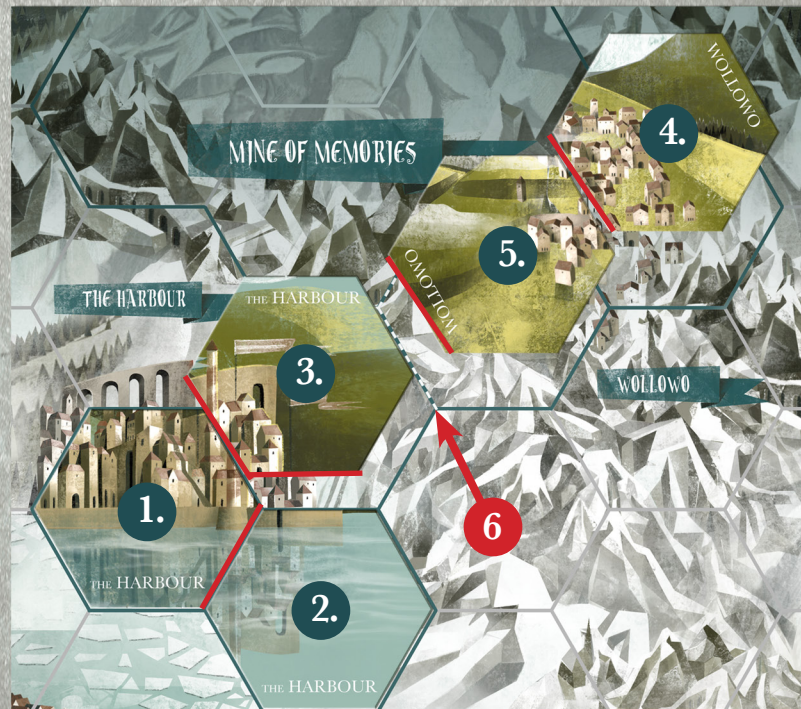
HET PLAATSEN VAN HERINNERING TEGELS: elke speler mag tijdens zijn beurt herinnering tegels plaatsen op de bijpassende velden op het bord. Hierna mag je je scorepion verplaatsen naar aanleiding van het resultaat. Je mag er zoveel plaatsen in je beurt als je wilt. Een herinnering tegel kan niet geplaatst worden op een plek met een onvoltooid uitdaging tegel, sneeuwstorm tegel of de plek waar Tovenaar Khaos staat. **Je kan op en door herinnering tegels lopen.**

DE SCORING VAN DE HERINNERING TEGELS (18): een herinnering tegel plaatsen geeft 5 overwinningpunten aan de speler die de tegel heeft neergelegd. Voor elke kant van de neergelegde tegel die andere herinnering tegels aanraakt wordt er 1 extra punt opgeteld bij de 5 van de neergelegde tegel. Deze regel geldt ook bij de tegels van aansluitende steden (18/6).

Herinnering tegels kunnen de moeilijkheidsgraad van de uitdagingen verlagen. Elke herinnering tegel die verbonden is aan een uitdaging tegel zorgt voor 1 punt vermindering in de moeilijkheidsgraad. Voorbeeld: *Als er 2 herinnering tegels aan de uitdaging tegel vast zitten wordt de uitdaging tegel met 2 punten verminderd.*

Paleis tegel (3a): dit is een speciale herinnering tegel in het spel. Het is een soort joker. Hij kan worden aangesloten aan elke herinnering tegel op het bord buiten de stadsgrenzen (blauw gemarkeerd). Probeer uit te vinden hoe je de meeste overwinningpunten hiermee kan krijgen!

18



Scoren van de geheugentegels als ze in de volgende volgorde worden geplaatst:

1.=5p 2.=5+1p 3.=5+2p 4.=5p 5.=5+2p

TOVENAAR KHAOS



De draaischijf geeft de verplaatsing van de Tovenaar aan. Wanneer een speler klaar is met zijn beurt moet hij/zij aan de draaischijf draaien en het figuur van Tovenaar Khaos verplaatsen naar de stad die de pijl aangeeft. De meeste steden bestaan uit 2 of meer velden, het liefst staat hij op een uitdaging tegel. Als deze er niet is kan je hem op een leeg veld zetten.

- De Tovenaar zorgt voor een verhoging in de moeilijkheidsgraad van de uitdaging tegels met 2 punten voor elke aangrenzende tegel.
- Als de Tovenaar op een uitdagingtegel (19a) staat, moet hij eerst worden verslagen (of je moet op hem wachten tot hij weg gaat). Hierna kan de held de uitdaging aangaan.
- **De Tovenaar kan niet op een veld stappen als deze geblokkeerd is door een sneeuwstorm of een herinnering tegel. Als hij niet kan bewegen moet hij blijven staan waar hij staat.**
- Als de Tovenaar op de Mijn van de Herinneringen land, kan niemand herinnering tegels halen terwijl de Tovenaar er staat. Je moet hem eerst verslaan of wachten tot hij weg gaat.
- Als de Tovenaar op een stad land waar een

of meerdere spelers staan, valt hij meteen de spelers aan. De strijd begint meteen, ook al is het niet de beurt van deze speler(s).

De moeilijkheidsgraad van de Tovenaar is 25 punten. Als je wordt aangevallen moet je aan de draaischijf draaien. Je totale aantal punten is een combinatie van je draai (kijk naar het **paars** gekleurde veld op de draaischijf), de kracht van je dier, je voltooide uitdaging tegels en de bijpassende avontuur kaarten. Als het resultaat gelijk aan of hoger is dan 25, heb je gewonnen! Plaats de verslagen Tovenaar terug naar zijn startpositie (7a). Verplaats jou scorepion 5 overwinningpunten verder. Als je de strijd hebt verloren moet je je scorepion 5 punten achteruit verplaatsen **en** je moet je figuur terug naar het kamp verplaatsen.

Als er meerdere spelers op hetzelfde veld staan als waar de Tovenaar land, worden de punten van de spelers bij elkaar opgeteld en winnen of verliezen ze volgens bovenstaande regels. **Alle vriendschap kaarten (20/b) zijn geldig in deze strijd!** Aan het einde van de strijd moeten alle spelers hun kaarten aanvullen en hierna gaat het spel verder in de originele volgorde.

AVONTUUR KAARTEN 20



Je mag 3 kaarten hebben tijdens het spel. Houd ze open voor je neer zodat alle spelers elkaars kaarten kunnen zien. Als je niet blij bent met je kaarten, kan je ervoor kiezen om je kaarten in te leveren en te vervangen voor 3 andere kaarten. **Dit gaat ten koste van je beurt of je verliest 5 overwinningspunten.**

• **HULP KAARTEN (20/A):** deze mag je bewaren en later inwisselen voor een eenmalig voordeel. Leg de gebruikte kaarten op een aflegstapel. Als de originele trekstapel op raakt, schud dan de aflegstapel en leg deze neer als trekstapel.

Magiër (20/A1): kies een avontuur kaart van de aflegstapel!

Geluk serum (20/A2): Je mag elk getal kiezen van de plek waar de pijl op de draaischijf is gestopt.

Profeet (20/A3): met deze kaart mag je elke uitdaging kaart omdraaien zonder op de tegel te staan en meteen de uitdaging aangaan.

Onzichtbaarheid (20/A4): na het verliezen van een uitdaging moet je nog steeds terug keren naar het kamp MAAR je verliest geen overwinningspunten!

Marktkoopmannen (20/A5-6): maken het mogelijk om 1 herinnering tegel voor 5 overwinningspunten te kopen uit de Mijn, zonder er heen te hoeven gaan en zonder complete uitdaging tegel.

Vos (20/A7): hiermee win je 5 overwinningspunten!

Sjamaan (20/A8): Met deze kaart kan je een van je herinnering tegels omruilen met die van een andere speler. De kaarthouder kiest welke tegels hij/zij wilt ruilen.

Verhalen verteller (20/A9): laat je een onvol-

tooid uitdaging tegel verplaatsen van een stad naar een leeg veld in een andere stad.

Mijnwerkers (20/A10-11-12): helpen je om herinnering tegels te krijgen voor voltooide uitdaging tegels uit de mijn zonder dat je naar de mijn hoeft te gaan.

Kracht (20/A13-14): de geit geeft je 2 extra punten en de bizon 4 extra punten tijdens een uitdaging.

Generaal (20/A15): door deze kaart te gebruiken win je meteen de uitdaging en krijg je dus ook de uitdaging tegel. Deze kaart is ook geldig in de strijd tegen de Tovenaar.

Korte weg (20/A16): hiermee mag je je figuur naar een veld naar keuze verplaatsen.

Zwaard (20/A17): tel 3 punten op bij de gele nummers die je draait.

Schild (20/A18): tel 3 punten op bij de groene nummers die je draait.

Boog (20/A19): tel 5 punten op bij de paarse nummers die je draait.





• **VRIENDSCHAP KAARTEN (20B):**

Hoorn (20/B20): na het verliezen van een uitdaging of strijd mag je hiermee een andere speler vragen om je te helpen.

Team up (20/B21-22-23): zorgen ervoor dat elke speler die aan een uitdaging meewerkt 5 punten krijgt als deze geslaagd is en niemand verliest punten als de uitdaging onvoltooid is (je moet wel terug naar het kamp). **Elke deelnemer kan deze kaart inzetten.**

• **GEMENE KAARTEN (20/C):** bewaar deze niet, gebruik ze meteen! Nadat je de instructies van de kaart hebt opgevolgd, **of je hebt het door omstandigheden niet kunnen doen**, leg je de kaart op de aflegstapel en trek je een nieuwe kaart. *(Onthoud! Je moet altijd je avontuur kaarten tot 3 aanvullen.)*

Sneeuwstorm (20/C24): Als je deze kaart trekt, moet je de sneeuwstorm tegel op het veld leggen waar jou figuur staat (behalve als

het een herinnering tegel is). De sneeuwstorm blokkeert alle spelers die op hetzelfde veld staan. Alle spelers die door de sneeuwstorm zijn gevangen, moeten een beurt over slaan en ze kunnen geen andere spelers helpen tot de storm over is. Tijdens hun volgende beurt moet de sneeuwstorm tegel uit het veld worden gehaald en moet deze terug worden gelegd op zijn originele locatie onderaan het bord.

Khaos (20/C25): de Tovenaar valt je aan! Zet zijn figuur naast die van jou en vecht!

Vloek – Game changer (20/C26): deze vloek is alleen geldig op de uitdaging tegels in je voorraad die met de bovenkant naar boven liggen. Leg 1 van je voltooide uitdaging tegels terug op het bord op een leeg veld naar jou keuze.

Vloek – Eenzaamheid (20/C27): lever al je vriendschap kaarten in en vervang deze voor nieuwe avontuur kaarten van de stapel!

Vloek – Vergeetachtig (20/C28): lever al je kaarten in en trek nieuwe kaarten van de stapel!

HET EINDE VAN HET SPEL: zodra de stapel herinnering tegels in de Mijn van de Herinneringen op is, haal je het figuur van de Tovenaar van het bord. Hij is al zijn kracht verloren! Spelers moeten nu hun beurten een voor een afmaken: alle overgebleven herinnering tegels op het bord plaatsen en naar aanleiding daarvan je scorepion verzetten. Als een speler een vos kaart in zijn/haar bezit heeft neem je deze punten ook erbij! Als een speler de 100 voorbij gaat op het scorespoor, ga dan weer verder bij 1 (dit is dan nu 101). De speler met de meeste overwinningpunten is de winnaar van het spel en krijgt de kroon!



MAR
BUS
HKA

MARBUSHKA.COM