

The title card features a central wooden shield with a dark brown, textured surface. Above the shield is a gnarled, brown tree trunk with a glowing orange and red flame-like top. To the left of the tree is a blue, flame-like ring containing a small, glowing blue object. To the right is a white, smoke-like ring containing a small, glowing purple object. Below the shield, there are two more rings: a green, leafy ring on the left containing a glowing green object, and a purple, floral ring on the right containing a glowing yellow object. The background is a dark, swirling blue and purple mist. The title text is centered on the shield.

- THE SECRET RELICS OF -
WIZARDS

THE SECRET RELICS OF WIZARDS

In het magische Arunea, een wereld vol magiërs en mystiek, staat een beslissende strijd op het moment van losbarsten...

In de rivierlanden van het westelijk continent Ensorna hebben vier magiërfacties hun beste magiërs verzameld. Een conflict lijkt onvermijdelijk nu de facties, elk vanwege hun eigen redenen, bezit willen nemen van een van de andere geheime relikken. Het veroveren van slechts één relik is al voldoende om het tij te keren; het samenbrengen van twee relikken veroorzaakt namelijk een *mengan magia* en geeft de winnende factie de overhand.



ELEMENTALISTEN

De Elementalisten zijn leden van een magiërorde die door koningin Nehelea van Ambros in het leven is geroepen om te dienen als bewakers van het geheime relik de *Elemental Stone*. Dit relik bevat de krachten van Arunea's elementen; water, aarde, vuur, lucht, licht en duisternis. Vanuit de magiërschool, de toren der elementen, overzien de afdelingshoofden de studie en het gebruik van elementenmagie. De Elementalisten zijn gedreven om de nalatenschap van Ambros veilig te stellen van met name de Illusionisten en de Necromancers, die het op de *Elemental Stone* gemunt lijken te hebben.

In de strijd weten de Elementalisten moeiteloos te schakelen tussen aanvaller en verdediger en weten zij passend te reageren op de tactieken van hun tegenstanders.





ILLUSIONISTEN

De Illusionisten zijn een volk bestaande uit afvallige edelen en wijzen van Ambros die in opstand kwamen tegen de koningin omwille van het gebruik van de *Elemental Stone*. Na het verliezen van deze opstand vluchtten zij onder leiding van wijlen Arnuldo naar het Norwickergebergte in het noorden. Hier stichtten zij een eigen staat: 'Het hof der illusionisten', ook wel Illusahn genoemd. Met behulp van hun geheime relik, de *Sands of Seeming*, beoefenen zij de magie van illusie, verschijning en psyche. Door een relik te veroveren kunnen de Illusionisten de andere facties verzwakken en wraak nemen op hun aartsrivaal, de Elementalisten.

In de strijd wachten de Illusionisten geduldig het juiste moment af om toe te slaan en werken tactisch in de schaduwen om plotseling het lot naar hun hand te zetten.



NECROMANCERS

De Necromancers zijn kwaadaardige magiërs die zich in de grimmige moerasen van het verzonken Rogmar bewegen en zich achter de leer van de duistere profeet Insaldar scharen. Deze eeuwenoude magiër is kortgeleden uit de dood opgestaan en heeft het relik van duistere magie, het *Book of Dark Arts*, ontzegd. In het hart van het moeras staat hun akelige vesting, Tormortuum, alwaar de Necromancers de meest duistere magie van Arunea beoefenen: vervloekingen, dodenherrijzing en geestenbezwering. Insaldar heeft als enige doel om te heersen over heel Arunea, en dus heeft hij zijn volgelingen bevolen om een geheim relik te veroveren, om zo de andere facties te onderwerpen.

In de strijd zetten de Necromancers in op agressie en brute kracht, en zijn ze niet bang om factiegenoten op te offeren, als ze hiermee hun doel kunnen bereiken.



SPIRITUALISTEN

De Spiritualisten zijn een selecte groep uitverkoren bewoners van het oerbos Kuldomaan, die door de mystieke Levensboom een lotsbestemming ontvingen om de natuur van Arunea te beschermen. Ook openbaarde de Levensboom aan hen het relik van de oermagie, de *Primal Talisman*. In hun woudtempels en in de paranormale geestenwereld, die zich aan de echte wereld spiegelt, leerden de Spiritualisten verschillende oerkrachten beheersen, waaronder genezing, mystiek en natuurmagie. De visioenen van de Levensboom hebben de Spiritualisten gewaarschuwd voor de gevolgen van een *mengan magia* voor de natuur van Arunea. Daarom voegen ook zij zich, ondanks hun aversie voor conflict, bij de strijd om een tweede relik te veroveren.

In de strijd zorgen de Spiritualisten ervoor dat al hun factiegenoten in leven blijven en weten zij de juiste routes te kiezen om confrontatie te vermijden.



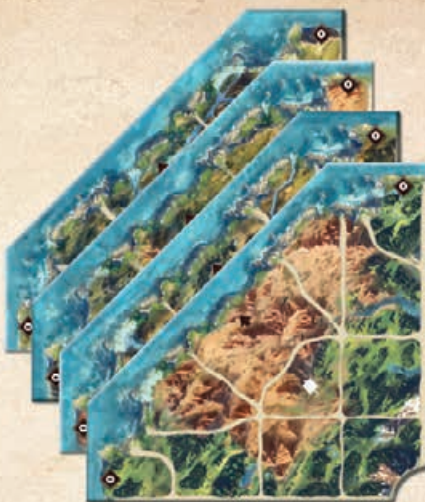


INHOUD

5 speelborden

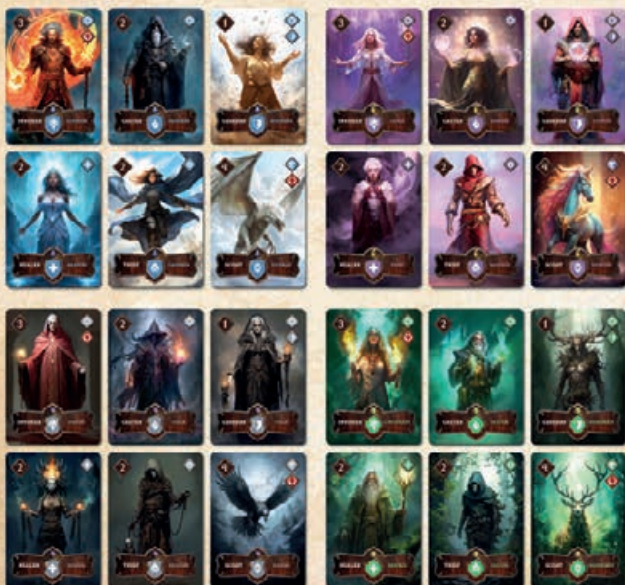


1 middenbord



4 hoekborden

24 magiërkaarten



24 magiërtokens



24 uitgeschakeldfiches



4 brugfiches



4 vestingfiches



4 spreukkaarten



16 gebeurteniskaarten



16 schatkistfiches



8 geneesdranktokens



1 houten Pumple the Giant Toad-figuur



1 dobbelsteen



44 manakristallen



DOEL VAN HET SPEL

In *The Secret Relics of Wizards* voeren vier magiërfacties een strijd om hun geheime relieken. De speler die als eerste een reliek van een van hun tegenstanders vindt en naar hun eigen vestingfiche brengt, of als enige factie overblijft, wint het spel.



MAGIËRS

Alle facties beschikken over zes magiërs: een *Caster*, *Guardian*, *Healer*, *Invoker*, *Scout* en *Thief*. Elke magiër heeft een eigen magiërtoken en uitgeschakeldfiche voor op het speelbord, en een corresponderende magiërkaart. Op de magiërkaart worden de vaardigheden van de magiër vermeld door middel van iconen:

-  **Stappen:** het aantal stappen dat een magiër kan zetten.
-  **Aanvallen:** de magiër kan vijandige, kwetsbare magiërs aanvallen.
-  **Arendsoog:** de magiër mag de inhoud van schatkisten bekijken zonder hier kwetsbaar voor te worden, en zonder het schatkistfiche open te draaien. **LET OP!** Ze mogen alleen schatkisten bekijken op hetzelfde veld.
-  **Beschermen:** de magiër kan andere magiërs van hun factie op hetzelfde veld beschermen tegen aanvallen. **LET OP!** Magiërs met dit icoon kunnen zelf nog wel aangevallen worden wanneer zij kwetsbaar zijn. Ook kunnen magiërs die worden beschermd nog steeds uitgeschakeld worden door gebeurteniskaarten of spreken.
-  **Genezen:** de magiër kan per beurt één uitgeschakelde magiër van hun factie genezen zonder hiervoor een geneesdrank te gebruiken.
-  **Lichtgewicht:** de magiër kan geen reliek oppakken. **LET OP!** Ze kunnen wel schatkisten openen.
-  **Slotenkraken:** de magiër kan de geheime passages  tussen de speelborden gebruiken.

VOORBEREIDING

- 1 Leg de vijf speelborden aan elkaar zodat er één groot, vierkant speelveld ontstaat. **LET OP!** Ook bij minder dan vier spelers worden alle borden gebruikt.
- 2 Plaats de brugfiches, met de onbeschadigde brug naar boven, op het speelbord. Dit doe je op de aangegeven brugovergangen over het water heen, tussen de velden met tegenovergestelde pijlen.
- 3 Leg één manakristal op elk van de vier hoekvelden van het middenbord. Leg alle overige manakristallen als voorraad naast het speelveld.
- 4 Kies een magiërfactie en ontvang alle bijbehorende magiërkaarten, magiërtokens, uitgeschakeldfiches, schatkistfiches, de spreukkaart en het vestingfiche. Ook ontvangt elke speler twee geneesdranktokens. Leg alle overgebleven magiërkaarten, magiërtokens, schatkistfiches, uitgeschakeldfiches, spreukkaarten, vestingfiches en geneesdranktokens terug in de doos.
- 5 Plaats je vestingfiche in een van de uitsparingen aan de randen van het speelveld. Dit hoekbord is nu je startgebied en de vesting dient als je thuisbasis.
- 6 Leg de zes magiërkaarten van je factie voor je op tafel en leg de bijbehorende uitgeschakeldfiches binnen handbereik.
- 7 Plaats de zes magiërtokens met de witte iconen naar boven op het startveld in jouw startgebied, dat is aangegeven met een vaandel-icoon (). Plaats hier ook de twee geneesdranktokens.
- 8 Plaats de schatkisten, ieder met de gesloten kist naar boven, op een veld in jouw startgebied. Drie van deze schatkisten zijn 'leeg', maar in de vierde zit het reliek van je factie. Bedenk dus goed waar je jouw reliek plaatst!

PLAATSINGSREGELS

Bij het plaatsten van de schatkisten gelden de volgende regels:

- Elk veld mag maximaal één schatkist bevatten.
 - Schatkisten mogen op elk veld geplaatst worden binnen je eigen startgebied, behalve op je startveld.
- LET OP!** Je mag de 'inhoud' van jouw eigen schatkisten altijd bekijken, maar natuurlijk niet die van je tegenstanders.

- 9 Schud de stapel gebeurteniskaarten en plaats deze gedekt naast het speelveld.
- 10 Leg de dobbelsteen en *Purple the Giant Toad* klaar voor gebruik.

De strijd om de relieken kan nu beginnen! De oudste speler begint het spel.

HET SPEL

Het spel wordt om de beurt gespeeld, met de klok mee. Je begint je beurt altijd als volgt, in deze volgorde:

1. Gooi met de dobbelsteen. Hierdoor ontstaat een gebeurtenis, mag je een spreuk uitvoeren of ontvang je mana (zie 'De dobbelsteen').
2. Draai de magiërtokens van al je kwetsbare magiërs om naar niet kwetsbaar (zie 'De status van je magiër').
3. Voer per magiër acties uit (zie 'Acties').

DE STATUS VAN JE MAGIËR

Magiërs kunnen gedurende het spel in verschillende staten verkeren.



NIET KWETSBAAR

De magiërtoken ligt met het witte icoon omhoog. Aan het begin van het spel en (doorgaans) aan het begin van je beurt zijn je magiërs **niet kwetsbaar**. Niet kwetsbare magiërs zijn ongeschonden en mogen acties uitvoeren.



KWETSBAAR

De magiërtoken ligt met het zwarte icoon omhoog. Door het uitvoeren van acties, of door bepaalde gebeurteniskaarten en spreuken, worden je magiërs **kwetsbaar**. Een kwetsbare magiër is vermoeid en kan aangevallen worden (zie het kopje 'Aanvallen').



UITGESCHAKELD

De magiërkaart ligt omgedraaid, waardoor het factieschild zichtbaar is, en de magiërtoken is vervangen door het bijbehorende uitgeschakeldfiche. Wanneer een kwetsbare magiër wordt aangevallen, wordt deze magiër **uitgeschakeld**. Ook door bepaalde gebeurteniskaarten en spreuken kunnen magiërs uitgeschakeld worden. Een uitgeschakelde magiër is verslagen en kan geen acties meer doen, zolang deze niet genezen wordt (zie 'Genezen').



ACTIEF

De magiërtoken ligt op het speelbord (zowel met het witte als zwarte icoon omhoog). Alle niet-uitgeschakelde magiërs noemen we **actief**. Dit geldt dus voor zowel kwetsbare als niet kwetsbare magiërs. Deze aanduiding is belangrijk voor bepaalde gebeurteniskaarten en spreuken.

ACTIES

Na het gooien van de dobbelsteen en het draaien van je magiërtokens mag je per magiër de volgende acties uitvoeren, dit is echter niet verplicht:

BEWEGEN

AANVALLEN

SCHATKIST OPENEN

OPPAKKEN

GENEZEN

Zie het 'Actie-overzicht' op blz. 13 voor een overzicht van de acties die elke magiër kan uitvoeren.

BEWEGEN

Beweeg je magiër over het strijdveld door hun magiërtoken naar een aangrenzend veld te verplaatsen. Op de magiërkaart staat aangegeven hoeveel stappen deze magiër mag zetten in een beurt (zie het voorbeeld).

Regels bij bewegen

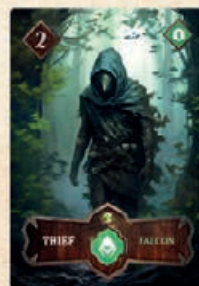
- Elke magiër mag zich maar één keer per beurt verplaatsen. Magiërs mogen hun stappen dus niet verdelen over meerdere 'bewegingen'.
- Na het bewegen (niet ervoor) mag deze magiër nog één van de andere acties uitvoeren.
- Na het bewegen óf anders na de tweede actie wordt deze magiër **kwetsbaar**.
- Magiërs mogen altijd minder stappen zetten, maar niet meer. Echter, bepaalde gebeurtenissen kunnen wel het aantal stappen beïnvloeden.
- Alleen magiërs met de 'slotenkraken'-vaardigheid mogen door de geheime passages tussen de hoekborden, aangegeven met het slot-icoon . Dit geldt als één stap.
- Magiërs kunnen tussen de hoekborden en het middenbord bewegen via de brugovergangen, zolang de brug onbeschadigd is. Verplaats hierbij je magiërtoken van het veld voor de brug naar het veld aan de andere kant van de brug. Dit geldt als één stap; de bruggen zelf worden niet als een veld (en dus als stap) gezien.
- Vestingfiches tellen wel als veld; van en naar dit fiche bewegen geldt als één stap.



— Aangrenzend
 X Niet aangrenzend



Dit geeft het aantal stappen van je magiër aan.



Voorbeeld: de Spiritualisten-speler beweegt met de Caster, Thief en de Healer twee stappen. De overige magiërs voeren geen actie uit.

AANVALLEN

Alleen magiërs met de 'aanvallen'-vaardigheid  kunnen aanvallen. Zo kunnen *Casters*, *Guardians* en *Invokers* aanvallen; de anderen niet (zie het 'Actie-overzicht' op blz. 13).

Val met je magiër een kwetsbare, vijandige magiër aan op hetzelfde veld. Hierdoor wordt de vijandige magiër **uitgeschakeld**.

Regels bij aanvallen

- Elke magiër mag maar één keer per beurt een magiër aanvallen, ook al staan er meerdere kwetsbare magiërs op hetzelfde veld; dan moet je dus kiezen wie je aanvalt!
- Na het aanvallen mag deze magiër geen acties meer uitvoeren en wordt deze **kwetsbaar**.
- Vijandige magiërs moeten kwetsbaar zijn voordat deze aangevallen kunnen worden.



Voorbeeld:

de Illusionisten-speler mag met hun Invoker de Caster van de Spiritualisten aanvallen, omdat deze kwetsbaar is en op hetzelfde veld staat.

SCHATKIST OPENEN

Alle zes magiërs kunnen schatkisten van tegenstanders openen. Open met je magiër een schatkist door een gesloten schatkistfiche, op hetzelfde veld als je magiër, om te draaien. Laat hierna het schatkistfiche open liggen.

Onthul je een lege schatkist? Dan ligt het relik dus onder een van de andere gesloten schatkisten.

Onthul je een relik? Dan is het zaak deze zo snel mogelijk terug te brengen naar je eigen vesting!

LET OP! Telkens wanneer een relik voor de eerste keer wordt onthuld, worden alle ontbrekende manakristallen op het middenbord aangevuld, zodat er in totaal weer (maximaal) vier liggen.

Regels bij het openen van een schatkist

- Elke magiër mag maar één keer per beurt een schatkist openen.
- Na het onthullen van een lege schatkist verandert jouw magiër niet van status, maar de magiër mag geen verdere acties meer doen in deze beurt.
- Na het onthullen van een relik mag deze magiër geen acties meer uitvoeren en wordt deze **kwetsbaar**.



Voorbeeld:

de Elementalisten-speler wil met de Scout een schatkist openen maar vindt hier geen relik. Hierdoor is de Scout niet kwetsbaar.



OPPAKKEN

Magiërs kunnen verschillende voorwerpen oppakken. Dat kan een geneesdrank, een relik of mana zijn.



Geneesdrank

Geneesdranken kunnen worden gebruikt om uitgeschakelde magiërs te genezen.

Staat een magiër op hetzelfde veld als een geneesdranktoken, dan mag de magiër deze oppakken. Leg de geneesdranktoken op de magiërkaart van de magiër die de geneesdrank oppakt. Zolang een magiër een geneesdrank meedraagt kan deze andere magiërs van je factie genezen (zie **'Genezen'**).



Relieken

Relieken van tegenstanders moeten naar je eigen vesting worden gebracht om het spel te winnen.

Staat een magiër op hetzelfde veld als een onthuld relik, dan mag de magiër het relik oppakken. Wanneer magiërs een relik laten vallen (zie **'Laten vallen'**), dan kunnen deze ook worden opgepakt. Leg de magiërtoken van de magiër die het relik oppakt boven op het relik, zodat het duidelijk is welke magiër het relik meedraagt. Beweeg het fiche met de magiër mee als deze magiër naar andere velden verplaatst.

LET OP! Magiërs met de 'lichtgewicht'-vaardigheid kunnen geen relik oppakken of meedragen, maar ze mogen wel schatkisten openen en dus relieken onthullen.



Mana

Mana is een magische grondstof die je kunt gebruiken om spreuken uit te voeren.

Staat een magiër op hetzelfde veld als een manakristal, dan mag de magiër de mana oppakken. Leg het manakristal op je vesting. Wanneer je genoeg mana hebt verzameld, kun je het gebruiken om de reliekspreuk van je factie uit te voeren (zie **'Reliekspreuken'**).

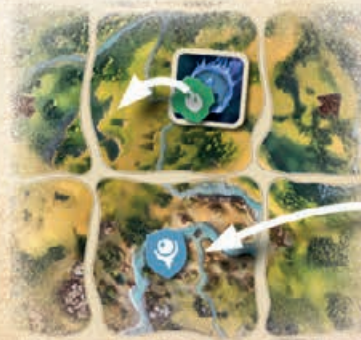
Regels bij oppakken

- Elke magiër mag maar één keer per beurt een voorwerp oppakken, ook al liggen er meerdere voorwerpen op een veld.
- Na het oppakken mag deze magiër geen acties meer uitvoeren en wordt deze magiër **kwetsbaar**.
- Magiërs mogen nooit het relik van hun eigen factie oppakken.
- Geneesdranken zijn niet gebonden aan een speler en kunnen opgepakt worden door elke magiër.
- Magiërs mogen maar één toverdrank en één relik bij zich dragen.

LATEN VALLEN

Wanneer een magiër tijdens het dragen van een relik en/of een geneesdrank wordt uitgeschakeld, dan laat de magiër de voorwerpen vallen en kunnen ze daarna door anderen worden opgepakt. Ook kan het voorkomen dat magiërs voorwerpen moeten laten vallen als gevolg van bepaalde gebeurteniskaarten. Plaats geneesdranken weer terug op het speelbord en verwijder de magiërtoken van het relikfiche om deze te 'laten vallen' op hetzelfde veld als de betreffende magiër(s).

LET OP! Magiërs mogen nooit vrijwillig relieken en geneesdranken laten vallen.



GENEZEN

Alle magiërs met de 'genezen'-vaardigheid óf een geneesdrank in bezit kunnen genezen.

Genees met je magiër een uitgeschakelde magiër van jouw factie die op hetzelfde veld staat.

Hierdoor wordt de uitgeschakelde magiër weer actief. Draai de magiërkaart weer om zodat je de magiër ziet en vervang het uitgeschakeldfiche door de bijhorende magiërtoken, met het witte icoon naar boven (op niet kwetsbaar).

Regels bij genezen

- Elke magiër mag maar één andere magiër genezen in hun beurt.
- Na het genezen mag de genezende magiër geen andere acties meer uitvoeren en wordt deze magiër **kwetsbaar**.
- De magiër die wordt genezen, wordt **niet kwetsbaar** en mag meteen acties uitvoeren.
- Gebruik je een geneesdrank om een magiër te genezen, verwijder dan na het genezen de geneesdranktoken uit het spel.
LET OP! Geneesdranken kunnen dus gedurende het spel opraken. In dat geval kun je alleen nog met je Healer genezen.



Voorbeeld:

de Necromancer-speler wil met de Healer de Invoker genezen en mag nu de Invoker omdraaien en het uitgeschakeldfiche omwisselen met de magiërtoken.



ACTIE-OVERZICHT

								
	Bewegen	Aanvallen	Schatkist openen	Oppakken	Genezen	Arendsoog	Slotenkraken	Beschermen
 CASTER	2	✓	✓	✓				
 GUARDIAN	1	✓	✓	✓				✓
 HEALER	2		✓	✓	✓			
 INVOKER	3	✓	✓	✓ Geen relik				
 SCOUT	4		✓	✓ Geen relik		✓		
 THIEF	2		✓	✓			✓	

DE DOBBELSTEEN

Aan het begin van je beurt gooi je met de dobbelsteen.
Gooi je een:



pak dan een gebeurteniskaart en voer deze uit



voer dan direct een factiespreuk uit



pak dan één manakristal



GEBEURTENISSEN

Wanneer je een gebeurtenis-icoon gooit, draai je de bovenste kaart van de stapel gebeurteniskaarten om en voer je de instructies daarop uit. Leg daarna de kaart open op de aflegstapel (naast de gedekte gebeurteniskaarten). Als er op de gebeurteniskaart een oneindigheids-icoon  staat, dan blijft het effect van de kaart gelden totdat er een nieuwe gebeurteniskaart wordt omgedraaid. Wanneer de stapel gebeurteniskaarten op is, schud je de open stapel om een nieuwe dichte stapel te creëren.

LET OP! Gebeurteniskaarten kunnen in strijd zijn met andere regels, zoals spreuken (zie **'Spreuken'**). In dat geval gelden alleen de instructies op de gebeurteniskaart, zolang deze in effect is.



instructie

oneindigheids-icoon



SPREUKEN

Wanneer je een spreuk-icoon gooit, mag je direct één van de twee spreuken van je factie uitvoeren (zie **'Factiespreuken en relikspreuken'**).

LET OP! Het uitvoeren van een spreuk is niet verplicht. Ook kan het zijn dat je een spreuk niet *kán* uitvoeren vanwege bepaalde omstandigheden.



twee
factiespreuken



MANA

Magiërs kunnen mana verzamelen en gebruiken om zeer krachtige spreuken uit te voeren. Wanneer je een mana-icoon gooit, pak je één manakristal uit de voorraad en leg je deze op je vestingfiche. Mana wordt gebruikt om de reliekspreuk van je factie uit te voeren (zie 'Reliekspreuken').

LET OP! Je mag nooit meer dan tien mana in je bezit hebben. Heb je al tien manakristallen op je vestingfiche verzameld, dan mag je geen mana meer oppakken of ontvangen.



FACTIESPREUKEN EN RELIEKSPREUKEN

Elke factie heeft drie unieke spreuken tot hun beschikking: twee factiespreuken en één reliekspreuk. Deze spreuken kunnen verschillende effecten hebben op je magiërs en/of tegenstanders (zie het 'Factiespreukenoverzicht' en 'Reliekspreukenoverzicht' op blz. 18 en 19).

Factiespreuken

Factiespreuken zijn 'zwakkere' spreuken die kunnen worden uitgevoerd als je het spreuk-icoon gooit aan het begin van je beurt.

LET OP! De spreuk wordt direct uitgevoerd na het gooien van het spreuk-icoon.

Reliekspreuken

Reliekspreuken zijn krachtige spreuken die alleen uitgevoerd kunnen worden door het gebruiken van mana. Het aantal benodigde mana staat aangegeven naast het mana-icoon  op je spreukkaart. Wanneer je de benodigde mana hebt verzameld, mag je er op elk moment gedurende je beurt voor kiezen om je reliekspreuk uit te voeren. Leg daarna de benodigde manakristallen terug in de voorraad.

LET OP! Je mag je reliekspreuk meerdere keren uitvoeren in dezelfde beurt, zolang je de benodigde manakristallen kan inleveren.

factiespreuken

reliekspreuk

mana-icoon



EINDE VAN HET SPEL

Je kunt het spel op twee manieren winnen.

- Wanneer je als eerste een reliek van een tegenstander naar je vestingfiche brengt.
- Wanneer alle magiërs van je tegenstander(s) zijn uitgeschakeld en jij minstens één actieve magiër over hebt.

FAQ

- **'Alpha Offering' en 'Wizard Reborn'** – wat gebeurt er als meerdere spelers evenveel actieve/uitgeschakelde magiërs hebben? In dat geval gelden de instructies voor al deze spelers.
- **'Firestorm' en 'Teleport'** – welke speler kiest als eerste een actieve magiër voor deze effecten? De speler die aan de beurt is, kiest als eerste. Daarna kiezen de andere spelers om de beurt en met de klok mee.
- **'Fog of War'** – een magiër staat op een van de hoekborden met één stap (over), en wil via een brug oversteken naar het middenbord; mag de magiër deze stap zetten, ondanks de stappenvermindering als gevolg van de gebeurteniskaart? Ja, dat mag. De stappenvermindering geldt pas wanneer magiërs bewegen als ze op het middelste speelbord staan.
- **'Night-time'** – wat gebeurt er als ik geen actieve *Healer*, *Scout* of *Thief* meer heb? Je kunt in je beurt nog wel acties uitvoeren met andere magiërs (mits deze actief zijn), behalve bewegen.
- **'Night-time'** – wat gebeurt er als alle spelers geen actieve *Healer*, *Scout* of *Thief* meer hebben? In dat geval leg je de gebeurteniskaart meteen weer onder op de stapel, maar je draait ook geen nieuwe gebeurteniskaart om. Er is nu tijdelijk geen gebeurteniskaart in effect.
- **'Pumple the Giant Toad'** – wat gebeurt er als er meerdere velden zijn met evenveel actieve magiërs? In dat geval kiest de speler die aan de beurt is een van deze velden en zet het Pumple-figuur neer op het gekozen veld.
- **'Undead Servant' en 'Walking Dead'** – mag je met deze (relik)spreuken uitgeschakelde magiërs altijd twee stappen bewegen, ook wanneer ze normaal een andere hoeveelheid stappen mogen zetten? Ja, dat mag. Wanneer je deze spreuken uitvoert, negeer je het 'normale' aantal stappen van je magiërs.
- **Al mijn magiërs zijn uitgeschakeld, wat nu?** In dat geval gooi je aan het begin van je beurt nog wel met de dobbelsteen, maar geef je daarna je beurt direct door aan de volgende speler. Je mag wel (relik)spreuken blijven uitvoeren, zolang dit zonder actieve magiërs mogelijk is. **LET OP!** De gebeurteniskaart *'Wizard Reborn'* kan een van je magiërs weer genezen.
- Wat gebeurt er als een gebeurteniskaart zoals *'Bridge Troll'* of een spreuk zoals *'Exploding Corpses'* ervoor zorgt dat alle magiërs van alle spelers tegelijk uitgeschakeld raken? In dat geval eindigt het spel in een gelijkspel.
- Wanneer een eigenschap, gebeurteniskaart of spreuk het begrip 'naast dit veld' gebruikt, kan dit dan ook worden toegepast op brugovergangen of geheime passages? Nee, omdat de velden die dicht bij elkaar liggen naast een brugovergang of geheime passage niet worden gezien als velden die 'naast elkaar liggen'. Spreuken zoals *'Meteor Shower'*, *'Stone Walls'* en *'Revive'* hebben dus geen effect voorbij een brug of geheime passage.





FACTIESPREUKENOVERZICHT



ELEMENTALISTEN

Meteor Shower

Eén actieve, vijandige magiër per veld op of naast het veld van jouw *Invoker* wordt **uitgeschakeld** (ongeacht hun status). Na het uitvoeren van deze spreuk verandert jouw *Invoker* niet van status, maar deze mag geen verdere acties meer uitvoeren in deze beurt. **LET OP!** Deze spreuk kan niet worden uitgevoerd als je *Invoker* is uitgeschakeld en het effect van deze spreuk werkt niet over bruggen of geheime passages heen.

Stone Walls

Tot aan je volgende beurt geldt de 'beschermen'-vaardigheid van jouw *Guardian* óók voor alle aangrenzende velden. Jouw magiërs kunnen daar dus niet worden aangevallen. **LET OP!** Deze spreuk kan niet worden uitgevoerd als je *Guardian* is uitgeschakeld en het effect van deze spreuk werkt niet over bruggen of geheime passages heen.



ILLUSIONISTEN

Relic Mirage

Draai een van je geopende schatkisten (of onthulde reliëf) om zodat deze weer gesloten is, ongeacht waar deze zich op het speelveld bevindt (tenzij deze door een magiër wordt gedragen). Je mag daarna twee van jouw gesloten schatkisten verwisselen. **LET OP!** Na het omdraaien van een schatkistfiche moeten er minstens twee schatkisten gesloten zijn om de wissel uit te voeren. Je mag ook schatkisten verwisselen wanneer alle schatkisten nog gesloten zijn.

Foresight

Bekijk de bovenste kaart van de stapel gebeurteniskaarten. Leg deze daarna weer gesloten terug op de stapel. Je hoeft deze informatie niet te delen met andere spelers.



NECROMANCERS

Walking Dead

Met ieder van jouw uitgeschakelde magiërs mag je (maximaal) twee stappen zetten, zonder hun status te veranderen. Deze uitgeschakelde magiërs mogen dus geen verdere acties meer doen in deze beurt, maar jouw andere (niet-kwetsbare) magiërs wel.

Exploding corpses

Kies één van jouw uitgeschakelde magiërs op het speelbord. Alle magiërs op dat veld worden **uitgeschakeld** (ongeacht hun status), inclusief je eigen magiërs!



SPIRITUALISTEN

Revive

Genees al je uitgeschakelde magiërs op en naast het veld van jouw *Healer*. Na het uitvoeren van deze spreuk wordt de *Healer* niet kwetsbaar, maar deze mag geen verdere acties meer doen in deze beurt. **LET OP!** Deze spreuk kan niet worden uitgevoerd als je *Healer* is uitgeschakeld en het effect van deze spreuk werkt niet over bruggen of geheime passages heen.

Forest haste

Jouw *Healer*, *Scout* en *Thief* worden niet kwetsbaar na het uitvoeren van de 'bewegen'-actie. **LET OP!** Je *Healer*, *Scout* en *Thief* worden deze beurt nog wel kwetsbaar na het uitvoeren van een van de andere acties.

RELIEKSPREUKENOVERZICHT



ELEMENTALISTEN

Elemental Storm

Op de velden waar jouw actieve magiërs staan worden alle actieve, vijandige magiërs **kwetsbaar**. Als zij al kwetsbaar zijn, worden ze **uitgeschakeld**. Na het uitvoeren van deze reliekspreuk veranderen jouw magiërs niet van status, maar ze mogen geen verdere acties meer doen in deze beurt.

Kosten:



ILLUSIONISTEN

Santigo's Portal

Kies twee van jouw niet kwetsbare magiërs en verwissel ze van plek. Deze magiërs worden **kwetsbaar** en mogen geen verdere acties meer doen in deze beurt.

Kosten:



NECROMANCERS

Undead Servant

Kies een uitgeschakelde magiër op het speelveld (ongeacht de factie). Voer één van de twee volgende acties uit tegen betaling van drie mana.

- Beweeg twee stappen met de gekozen uitgeschakelde magiër, of
- kies één kwetsbare, vijandige magiër op dat veld. De vijandige magiër wordt **uitgeschakeld**.

Kosten:



SPIRITUALISTEN

Spiritform

Al je actieve magiërs kunnen deze beurt acties uitvoeren zonder hierdoor kwetsbaar te worden.

Kosten:



ONZE
SPELEN





Development: MNKY Entertainment

Illustrations: Sam Turner

Volg ons op:     @mnkyentertainment

MNXY
ENTERTAINMENT



10-99



2-4



60



Leidsevaart 123 | 2211 VS
Noordwijkerhout | The Netherlands
www.mnkyentertainment.com

© 2024 MNKY Entertainment. Ontwikkeld en geproduceerd door MNKY Entertainment. Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden vervaelvoudigd zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van MNKY Entertainment. MNKY Entertainment heeft dit spel met de grootst mogelijke zorg uitgegeven en kan geen enkele aansprakelijkheid aanvaarden voor eventuele feuten of onduidelijkheden die in deze publicatie voorkomen en waaruit schade kan voortvloeien.

WAARSCHUWING! Verstikkingsgevaar.
Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar.
Bevat kleine onderdelen. De items in dit spel kunnen afwijken van de afbeeldingen in de spelregels.