

DE SCHAT ENDE SLEUTEL



spelregels

562



De inhoud van de doos	pagina 2
De voorbereiding	pagina 3
Het doel van het spel	pagina 4
Het spel	pagina 4
De avonturen die je ontmoet op je reis door het koninkrijk	pagina 5
De koning van de nacht	pagina 5
De kerkers	pagina 5
De zwarte dolken, de schatplaatsen en de monsterkaarten	pagina 5
De witte dolken en de gevarenzones	pagina 6
De gevarenzones in het koninkrijk (alphabetisch)	pagina 6
De toverkracht die je kunt invoeren op je reis door het koninkrijk	pagina 13
De toverkolken	pagina 13
De toverkaarten	pagina 14
Hoe je verloren uitrustingsstukken en schatten terugkrijgt	pagina 14
Welke ridder wint?	pagina 15
Het spelen in teams	pagina 15
De belangrijkste spelregels	pagina 16

DE INHOUD VAN DE DOOS

- Een speelbord in twee delen, die aan twee zijden zijn bedrukt.
- Twee zwarte plastic ringen.
- Zes vierkante zwarte brugdelen.
- Zes ridders, in verschillende kleuren.
- De zwarte Koning van de Nacht.
- Een achzijdige dobbelsteen.
- Dertig monsterkaarten
- Achtenveertig uitrustingskaarten: zes bijlen, fakkels, knapzakken, werpankers, netten, touwen, schilden en zwaarden.
- Zes schatkaarten, bestaande uit vijf schatten (de sleutel van het koninkrijk, de zegekroon, de ring der macht, het magische zwaard, de gouden kelk) en één slang.
- Zes schatkaart-envelopjes.
- Zes toverkaarten.

DE VOORBEREIDING VAN HET SPEL

1. Knip de brugdelen uit de zwarte plastic ringen. (Ouders: u kunt dit beter niet aan uw kinderen overlaten.) Verwijder eventuele scherpe randjes en gooi de plastic restjes weg.

2. Duw de rondjes uit de borden. Druk de zwarte plastic ringen in de aldus ontstane gaten, bij het ene bord aan de kant van de Heksentorens, bij het andere bord aan de kant van het IJspaleis.

3. Bevestig de opengeklapte borddelen aan elkaar, zodat de waterval één geheel wordt. Leg het bord open op tafel en klap de twee buitenste delen naar binnen. Zo begint het spel. Het koninkrijk bestaat uit zes gebieden, deze worden domeinen genoemd. Een domein is dus een helft van het speelbord. Tijdens het spel worden de bordhelften open en ook weer dichtgeklapt, zodat alle domeinen gebruikt worden.

4. Leg de zes brugdelen bij het bord.

5. Schud de monsterkaarten en leg ze met de afbeelding naar beneden in een stapeltje bij het bord.

6. Leg de toverkaarten met de afbeelding naar boven in een stapeltje bij het bord.

7. Schud de schatkaarten en schuif er een in iedere schatkaart-envelop. Niemand (dus ook jij zelf niet) mag zien welke kaart in welke envelop gaat. Leg de envelopjes met de titel naar boven op een rijtje bij het bord. Je ziet dat de titels corresponderen met zes vindplaatsen, één per domein, die langs de rand van het bord liggen. Dit zijn de schatplaatsen, en ze heten: de Heksentorens, het IJspaleis, het Kasteel van de Nacht, de Tempel der Martelaren, de Eilandburcht en de Toren van het Kwaad.

De sleutel van het koninkrijk, de andere schatten en de slang liggen nu op deze plaatsen verborgen. Ze worden bewaakt door vreselijke monsters, die je zult moeten verslaan voor je kunt ontdekken of je de sleutel hebt gevonden of "slechts" een andere schat. In het laatste geval zul je je speurtocht naar de sleutel moeten vervolgen.

 **Waarschuwing:** op een van de schatplaatsen ligt de slang op de loer. Wanneer je de kaart met de slang trekt moet je deze net zo behandelen als de andere schatkaarten, alleen kun je pas uit het koninkrijk ontsnappen wanneer je hem in de slangenkuil bent kwijtgeraakt.

Ten slotte bevindt zich in ieder domein, naast de schatplaats, een kerker.

8. Iedere speler krijgt een setje met acht uitrustingskaarten: een bijl, fakkel, knapzak, werpanker, net, touw, schild en zwaard. Deze moet hij voor iedereen zichtbaar bewaren, met de afbeelding naar boven.

9. Iedere speler kiest een ridder en zet hem op de grijze stenen van de startplaats. De Koning van de Nacht wordt daar ook neergezet.

10. Degene die het hoogst met de dobbelsteen gooit begint.

11. De uitrustingskaarten die spelers tijdens het spel verliezen worden op een aflegstapel gelegd.

HET DOEL VAN HET SPEL

De winnaar is de ridder die met de gouden sleutel plus één andere schat uit het koninkrijk weet te ontkomen, via de poort waardoor hij het betoverde land ook is binnengekomen. Deze poort wordt aangegeven door de blauwe pijl op de startplaats. Maar daarvoor moet hij eerst door het koninkrijk reizen en de sleutel vinden tussen de andere schatten die in geheime kastelen en mysterieuze gebouwen verborgen liggen. Het is geen gemakkelijke reis, want overal dreigen de vreselijkste monsters en gevaren.

Korter of langer spelen: voor het spel begint moeten de ridders beslissen of ze de sluimerende toverkracht van de sleutel zullen wekken. Normaal kan een ridder er tijdens zijn hachelijke tocht uit het koninkrijk geen beroep op doen. Maar als de deelnemers het spel korter willen laten duren krijgt de sleutel toverkracht: zodra de drager van de sleutel (die behalve de sleutel ook één andere schat moet hebben ) bemachtigd) een acht gooit wordt hij naar de poort van het koninkrijk getoverd en wint het spel.

HET SPEL

1. De eerste speler gooit met de dobbelsteen en zet de Koning van de Nacht op het vakje dat het symbool  draagt en hetzelfde nummer heeft als de worp. Dus als de speler een drie gooit verhuist de Koning van de Nacht naar het vakje met het getal drie.

2. Nu verplaatst de speler zijn ridder evenveel vakjes als de worp aangeeft. Hij mag zowel naar links als naar rechts. Het lange vakje boven de blauwe startpijl telt als eerste vakje.

3. Nu is de speler links van hem aan de beurt en doet hetzelfde. Hij gooit dus met de dobbelsteen, zet de Koning van de Nacht op het vakje met het symbool  en het nummer van zijn worp en verplaatst vervolgens zijn ridder.

4. De volgende spelers doen hetzelfde.

5. Een ridder moet evenveel vakjes opschuiven als de dobbelsteen aangeeft, behalve wanneer zijn weg wordt versperd door een witte of zwarte dolk, of door de Koning van de Nacht. In het laatste geval ga je de andere kant op. 

6. De ridders mogen op hetzelfde vakje staan. Maar als je bij een tegenstander belandt, ook op een schatplaats, en hij heeft minstens één schat in zijn bezit, dan mag je er een van hem stelen. Kies welke schatkaart-envelop je van hem wilt hebben, maar je mag er pas in kijken als je hem hebt gekregen. Gooi tijdens dezelfde beurt opnieuw en ga ervandoor. Zeg nooit tegen de anderen welke schatkaart je hebt bemachtigd. Je kunt immers de sleutel of de slang te pakken hebben, en de eerste zullen ze graag van je stelen, terwijl ze je met de tweede graag zullen laten zitten.

De ridder op wiens vakje je bent beland mag geen schat van jou stelen. Als jij een schat draagt en hij niet, of als hij een schat draagt en jij die niet wilt stelen, is het een vreedzame ontmoeting en blijf je bij hem staan. Je gooit dan dus niet opnieuw.

DE AVONTUREN DIE JE ONTMOET OP JE REIS DOOR HET KONINKRIJK

De Koning van de Nacht

Zet hem bij **iedere** beurt meteen na je worp met de dobbelsteen op zijn nieuwe plaats, of je je ridder nu verzet of niet. De Koning van de Nacht gaat **altijd** eerst. Wanneer je tijdens één beurt meermalen moet gooien verplaats je de Koning alleen aan het begin van je beurt en daarna niet meer.

Als de Koning op of naast het vakje van een ridder belandt gaat deze onmiddellijk naar de kerker in het betreffende domein.

Je mag niet voorbij de Koning van de Nacht. Als hij in de weg staat moet je de andere kant uit.



Kerkers

Als je in een kerker belandt kun je daaruit ontsnappen door tijdens je volgende drie beurten een één of een acht te gooien. Vergeet niet de Koning van de Nacht te verplaatsen, net als bij een normale beurt.

Als het lukt ga je naar de belendende schatplaats.

Als het niet lukt lever je een uitrustingskaart in en ga je naar de belendende schatplaats.

Bij je volgende beurt verlaat je de schatplaats weer. Als eerste vakje kies je een aangrenzende zwarte dolk. De schat die bij de schatplaats hoort mag je **niet** meenemen.

Zwarte dolken, schatplaatsen en monsterkaarten

De zwarte dolken markeren de toegangen tot de schatplaatsen. Je hoeft een schatplaats niet te betreden: je kunt er ook langs gaan. Een zwarte dolk telt dan als een gewoon vakje. Je mag niet over een schatplaats heen 'springen'! Indien je wél naar binnen wilt, stop dan op een zwarte dolk, ook wanneer je je worp nog niet hebt 'opgemaakt'. Pak nog tijdens dezelfde beurt een monsterkaart en probeer volgens de instructies het monster te verslaan.



Versla je het monster, ga dan de schatplaats binnen, pak de bijbehorende schatkaart-envelop (wanneer niemand die tenminste voor jou heeft gepakt!), kijk stiekem welke schat je hebt gewonnen en bewaar hem veilig in de envelop. Je beurt is voorbij. Bij je volgende beurt verlaat je de schatplaats weer (denk erom dat je na je worp eerst de Koning van de Nacht verplaatst!), waarbij je een zwarte dolk als eerste vakje telt.

Als je het monster niet kunt verslaan zal de monsterkaart je meestal opdragen met de dobbelsteen te gooien en weg te gaan (dit alles binnen dezelfde beurt). Waarschijnlijk zul je ook een of meer uitrustingsstukken moeten inleveren. Je beurt is nu voorbij. Pas bij je volgende beurt mag je opnieuw proberen via een zwarte dolk de schatplaats binnen te gaan.

Leg 'afgewerkte' monsterkaarten op een stapeltje. Schud dit stapeltje als de monsterkaarten op zijn en begin hiermee opnieuw.

Witte dolken en gevarenzones

De witte dolken markeren het begin en einde van een gevarenzone. Stop op een witte dolk, ook al heb je je worp nog niet 'opgemaakt'. Zoek tijdens dezelfde beurt de betreffende gevarenzone in de spelregels op (ze staan hieronder, in alfabetische volgorde) en voer de opdracht uit die erbij hoort. (Misschien zul je daarbij een paar keer met de dobbelsteen moeten gooien, terwijl je tegenstanders op het puntje van hun stoel zitten te wachten of je al dan niet aan de verschrikkingen van de gevarenzone ten prooi zult vallen!)

Als je door de gevarenzone weet te komen, stop dan op de witte dolk aan de overkant. Je beurt is nu voorbij.

Wanneer je er niet in slaagt om de gevarenzone te passeren en je staat nog of weer op de eerste witte dolk, mag je bij je volgende beurt omdraaien en teruggaan. Je hoeft de verschrikkingen dus niet nogmaals te trotseren als je dat niet wilt. 

DE GEVARENZONES IN HET KONINKRIJK (alfabetisch)

BEENDERENKUIL

Stop op de witte dolk. Gooi opnieuw.

Als je een even getal gooit mag je naar de witte dolk aan de overkant. Je beurt is voorbij.

Als je één of drie gooit val je op de rode schedel. Bij een vijf of een zeven kom je op de blauwe schedel terecht. Je beurt is afgelopen. Bij je volgende beurten moet je proberen over de witte schedels uit de kuil te klimmen. Je mag per beurt één keer gooien. Gooi je een oneven getal, dan schuif je één schedel op. Wanneer je een even getal gooit moet je blijven staan. Zo ga je door tot je op de witte dolk staat.

BOOTJES

Stop op het eerste bootje. Wacht je volgende beurt af en gooi dan net zolang met de dobbelsteen tot je ridder de witte dolk aan de overkant bereikt (je hoeft daarvoor de worp niet 'op te maken'). Je beurt is voorbij. 

Pas op voor het bootje dat door de reuzenzeeslang wordt aangevallen. Als je daarop belandt kun je alleen verder naar de witte dolk indien je een zwaard, bijl of fakkel hebt en, nog tijdens dezelfde beurt, in zes worpen tweemaal een acht gooit. (Je hoeft geen uitrustingsstuk in te leveren.)

Als je geen van deze drie uitrustingsstukken hebt of geen achten gooit zinkt de boot. Lever één uitrustingsstuk en één schat in (wanneer je die hebt). Klim op de steen naast het bootje. Je beurt is voorbij. Volg bij de volgende beurten de rode pijlen naar de cirkel om het gat.

BRUG NAAR DE TOREN VAN HET KWAAD

De eerste ridder die op een witte dolk bij de brug stopt gooit nog tijdens dezelfde beurt opnieuw. Hij legt evenveel brugdelen als de worp aangeeft, te beginnen naast de witte dolk waarop hij staat. Gooit hij een zes, dan legt hij de hele brug en wandelt naar de witte dolk aan de overkant, waar zijn beurt voorbij is. Gooit hij een zeven of een acht, dan is de worp ongeldig en moet hij wachten tot zijn volgende beurt. Gooit hij minder dan een zes, dan legt hij slechts evenveel delen van de brug als de worp aangeeft. Hij gaat op het uiteinde staan en wacht daar op zijn volgende beurt. Hij mag de brug niet meer afbouwen, en de niet-gelegde brugdelen tellen als vakjes. Indien hij bij zijn volgende beurt te laag gooit om de witte dolk aan de overkant te halen valt hij in het water.

Een onvoltooide brug mag tijdens het spel door niemand worden afgebouwd.

 Alle ridders moeten op de witte dolk stoppen en tijdens dezelfde beurt met de dobbelsteen gooien om de brug over te steken. Ze moeten daarbij net zolang doorgaan tot ze op de witte dolk aan de overkant zijn of op een ongelegd brugdeel belanden en in het water vallen.

Als je in het water valt moet je op de dichtstbijzijnde steen in de rivier kruipen en tijdens je volgende beurt(en) over de stenen de wal zien te bereiken.

CYCLOOP

Stop op de witte dolk. Wanneer je de cycloop met een bijl én een fakkel bedreigt zal hij je onmiddellijk over het water dragen en op de witte dolk afzetten. Je mag deze uitrustingsstukken houden.

Heb je geen bijl en fakkel, lever dan nog tijdens dezelfde beurt een ander uitrustingsstuk in en hij zal je naar de overkant dragen.

Heb je geen enkel uitrustingsstuk, gooi dan tijdens dezelfde beurt met de dobbelsteen. Voor het getal één wil de cycloop je overzetten. Als je iets anders gooit neem je de weg over de stenen (één worp per beurt) tot je de witte dolk bereikt (daarvoor hoeft je je worp niet 'op te maken'). Wacht daar tot je volgende beurt.

 Pas op voor de derde steen. Wanneer je daarop belandt gooit de cycloop je - PLONS - in het water. Ga op de plons staan tot je volgende beurt. Dan neem je de omweg via de rode pijlen (één worp per beurt).

EVENWICHTSBALK NAAR DE TOVENAAR VAN VEEL

Stop op de witte dolk. Gooi opnieuw. Als je een even getal werpt kom je op de palen terecht, als je een oneven getal werpt op de balk. Probeer tijdens dezelfde beurt door even getallen te gooien de witte dolk aan de overkant te bereiken. Als dat lukt is je beurt voorbij.

Wanneer je op de balk terechtkomt val je - PLONS - in het water. Ga op een rots staan en probeer tijdens je volgende beurt(en) via de door de rode pijlen aangegeven route over de stenen de cirkel te bereiken. Beland je op de steen die

door de reuzenvis wordt bedreigd, kies dan bij je volgende beurt een van de volgende manieren om naar de volgende steen te ontsnappen:

- Gooi, als je een net hebt, tweemaal met de dobbelsteen en haal in totaal acht of meer punten. Wanneer het lukt mag je het net houden. Wanneer het niet lukt moet je het inleveren, maar je mag wel op de volgende steen gaan staan.
- Gooi, als je een werpanker hebt, tweemaal met de dobbelsteen en haal in totaal negen of meer punten. Wanneer het lukt mag je het werpanker houden. Wanneer het niet lukt moet je het inleveren, maar je mag wel op de volgende steen gaan staan.
- Gooi, als je de juiste uitrustingsstukken mist, een twee. Als het niet lukt probeer je het bij je volgende beurt(en) opnieuw.

GEBROKEN BRUG

Stop op de witte dolk. Gooi nog dezelfde beurt driemaal en verplaats je ridder driemaal. Haal je daarbij de witte dolk aan de overkant niet, ga dan weer op de eerste witte dolk staan op probeer het bij je volgende beurt opnieuw.

Als je op een ontbrekende plank belandt val je - PLONS - in het water. Ga op de dichtstbijzijnde witte plons staan. Probeer tijdens je volgende beurt(en) over de stapstenen naar de kant te komen. Beland je daarbij op de rode stapsteen, die door de reuzeninktvis wordt aangevallen, kies dan een van de volgende manieren om naar de volgende stapsteen te ontsnappen:

- Gooi je schild. Dit ben je kwijt.
- Geef je eten. Je knapzak ben je kwijt.
- Vecht met je zwaard of je bijl en gooi twee even getallen in vier worpen. Als dit niet lukt probeer je het op nieuw bij je volgende beurt. Je kunt dan ook een van de andere manieren proberen. Je hoeft het gebruikte uitrustingsstuk niet in te leveren.
- Gooi, als je geen van de benodigde uitrustingsstukken hebt, met de dobbelsteen. Werp je zeven of acht, lever dan een uitrustingsstuk naar keuze in en vervolg je weg over de stapstenen. Werp je zes of minder, wacht dan tot de volgende beurt en probeer het opnieuw.

GLAZEN BRUG

Stop op de witte dolk. Gooi opnieuw.

Als je een vijf of hoger werpt mag je naar de witte dolk aan de overkant en is je beurt afgelopen.

Indien je minder dan een vijf gooit breekt de brug en val je in het drijfzand. Je kunt echter meteen op een van de volgende manieren naar de witte dolk van je keuze ontkomen:

- Gooi, als je een net, touw of werpanker hebt een vier, een vijf of een zes (je hoeft geen uitrustingsstuk in te leveren). Wanneer je een één, een twee of een drie gooit is je beurt voorbij. Wanneer je weer aan de beurt bent kun je het opnieuw proberen of je schild gebruiken (zie hieronder).
- Ga op je schild staan en ga naar de witte dolk, maar dan ben je dit schild wél kwijt.

- Gooi, als je geen van deze uitrustingsstukken hebt, tweemaal met de dobbelsteen. Als je in totaal negen of meer punten haalt mag je naar een witte dolk, maar je moet wel een uitrustingsstuk naar keuze inleveren. Je beurt is voorbij. Haal je slechts acht punten of minder, dan probeer je het bij je volgende beurt(en) opnieuw.

GRACHT OM HET KASTEEL VAN DE NACHT

Stop op de witte dolk. Gooi opnieuw.

Als je een getal tussen twee en acht gooit mag je naar de witte dolk aan de overkant. Je beurt is voorbij.

Wanneer je een één gooit val je in de gracht. Probeer bij je volgende beurt weer een getal tussen twee en acht te gooien om naar de witte dolk aan de overkant te komen. Als je opnieuw een één gooit word je door de krokodillen gegrepen. Ga dan op de blauwe pijl staan. Probeer nog tijdens dezelfde beurt op een van de volgende manieren te ontsnappen:

- Voer je eten op aan de krokodillen. Je knapzak ben je kwijt.
- Gebruik je zwaard (dat je mag houden) om de krokodillen te doden en gooi een acht. Lukt het niet, probeer het dan bij je volgende beurt(en) opnieuw.
- Lever een schat in (als je die hebt) en gooi een één. Lukt het niet, probeer het dan bij je volgende beurt(en) opnieuw. Als je aan de krokodillen weet te ontsnappen, kruip dan op het vakje dat door de blauwe pijl wordt aangewezen. Volg bij je volgende beurt(en) de route terug naar het pad.

Let op: de weg naar en langs het Kasteel van de Nacht leidt **altijd** via de witte dolken. De vakjes tegenover de zwarte dolken, aan de overkant van de slotgracht, mogen **alleen** worden gebruikt als ontsnappingsroute voor ridders die in het water zijn gevallen.

LEVENDE WOOD

Stop op de witte dolk. Gooi nog tijdens dezelfde beurt zolang met de dobbelsteen tot je de witte dolk aan de overkant bereikt. Je hoeft je worp niet 'op te maken'. Dan is je beurt afgelopen.

Wanneer je op een vakje belandt waarover een tak hangt word je gegrepen. Kondig aan op welke van de volgende manieren je tijdens dezelfde beurt zult proberen te ontsnappen:

- Gooi, als je een bijl hebt, driemaal en haal in totaal een oneven getal.
- Gooi, als je een zwaard hebt, driemaal en haal in totaal een even getal.
- Gooi, als je een fakkel hebt, in één worp een zes.

Wanneer het lukt ga je naar de witte dolk en mag je je uitrustingsstuk houden. Wanneer het niet lukt probeer je het bij je volgende beurt(en) opnieuw. Je mag dan wel een andere manier kiezen.

- Lever, als je geen van bovengenoemde uitrustingsstukken hebt, een uitrustingsstuk naar keuze in en gooi een drie. Indien dit niet lukt probeer je het bij je volgende beurt(en) opnieuw.

MAGISCHE REGENBOOG

Stop op de witte dolk. Gooi opnieuw.

Als je een zes of hoger werpt mag je naar de witte dolk aan de overkant. Je beurt is dan voorbij.

Als het niet lukt hangt het van je positie af wat je verder moet doen. Sta je op de witte dolk tegenover de Toveraar, maak dan tijdens je volgende beurt(en) eerst een rondje om het gat voor je het opnieuw probeert. Bevind je je op de witte dolk tegenover de cirkel, blijf daar dan staan en probeer het bij je volgende beurt(en) opnieuw.

MOERAS

Neem de route door het moeras als je de rattenkuil wilt ontwijken! Stop op de witte dolk en probeer nog tijdens dezelfde beurt door oneven getallen te gooien de witte dolk aan de overkant te bereiken. Je hoeft daarvoor je worp niet 'op te maken'. Daarna is je beurt voorbij.

Wanneer je echter een even getal gooit en op een rode steen belandt heb je twee mogelijkheden om te ontsnappen:

- Probeer, als je een werpanker hebt, tijdens dezelfde beurt opnieuw door het gooien van oneven getallen de overkant te bereiken. Beland je weer op een rode steen, blijf daar dan staan en probeer het bij je volgende beurt opnieuw. Je werpanker mag je houden.
- Lever je net in als je dat hebt en stap op de volgende grijze steen. Probeer nog tijdens dezelfde beurt door het gooien van even getallen op de grijze stenen te springen en de overkant te bereiken. Beland je echter weer op een rode steen, wacht dan je volgende beurt af en lever een uitrustingsstuk naar keuze in. Ga zo door tot je aan de overkant bent.
- Wacht, als je geen werpanker of net hebt, je volgende beurt af en lever een uitrustingsstuk naar keuze in. Dan probeer je door het gooien van oneven getallen op de grijze stenen te springen en de overkant te bereiken. Beland je weer op een rode steen, lever dan opnieuw een uitrustingsstuk in en wacht je volgende beurt af. Ga zo door tot je aan de overkant bent.

PUT DER VERDOEMENIS

Stop op de witte dolk en probeer nog tijdens dezelfde beurt in twee worpen de put te omzeilen en de andere witte dolk te bereiken. Je hoeft je tweede worp niet 'op te maken'. Op de witte dolk is je beurt voorbij.

Als het je niet lukt glij je uit en val je in de put. Je kunt tijdens dezelfde beurt op de volgende manieren ontsnappen:

- Gooi, als je een touw of een werpanker hebt, in vier worpen een twee. Je uitrustingsstuk mag je houden.
- Gooi, als je een schild hebt, in drie worpen bij elkaar meer dan tien punten. Je schild mag je houden.

Wanneer je ontsnapt klim je terug naar het vakje op de muur waarvan je in de put

was gevallen. Bij je volgende beurt moet je opnieuw proberen zo hoog te gooien dat je de witte dolk haalt. Als dit niet lukt val je weer in de put.

Als bovenstaande manieren niet lukken of als je de goede uitrustingsstukken mist, gooi dan bij je volgende beurt een vijf en lever een uitrustingsstuk in. Klim naar de witte dolk van je keuze. Wanneer het niet lukt probeer je het bij je volgende beurt(en) opnieuw.

RATTENKUIL

Stop op de witte dolk en gooi opnieuw.

Als je een even getal werpt mag je naar de witte dolk aan de overkant. Je beurt is dan voorbij.

Bij een oneven getal val je in de kuil. Tijdens dezelfde beurt kun je ontsnappen als je een touw hebt en in twee worpen bij elkaar negen of meer punten gooit. Het touw mag je houden.

Heb je geen touw of gooi je minder dan negen punten, sla dan drie beurten over. Bij je vierde beurt klim je over de muur naar de eerste grijze steen in het moeras en wacht daar op je volgende beurt. Zoek bij 'Moeras' op hoe je verder moet.

SLANGENKUIL

Stop op de witte dolk en gooi nog tijdens dezelfde beurt driemaal met de dobbelsteen. Als je in totaal elf of meer punten haalt slaag je erin de kuil te omzeilen en bereik je de andere witte dolk. Je beurt is voorbij.

Als je minder dan elf punten haalt glij je uit en val je in de kuil. Om naar de witte dolk van je keuze te ontsnappen moet je aankondigen op welke van de volgende manieren je nog tijdens dezelfde beurt zult proberen te ontsnappen:

- Gooi, als je een werpanker hebt, een vijf of hoger. Je werpanker mag je houden. Wanneer het niet lukt probeer je het bij je volgende beurt(en) opnieuw.
- Gooi, als je een touw hebt, een vier of lager. Je touw mag je houden. Wanneer het niet lukt probeer je het bij je volgende beurt(en) opnieuw.
- Lever, als je geen werpanker of touw hebt, een uitrustingsstuk naar keuze in en klim op een dolk.

SLAPENDE REUS

Stop op de witte dolk en probeer nog tijdens dezelfde beurt in twee worpen de dolk aan de overkant te bereiken. Je hoeft daarvoor je worp niet 'op te maken'. Als het lukt is je beurt voorbij.

Als het niet lukt wordt de reus wakker. Hij grijpt je en stopt je in de kerker van de Heksentorens. Probeer, nog altijd tijdens dezelfde beurt, op een van de volgende drie manieren naar een van de zwarte toegangsdolken van de Heksentorens te ontsnappen:

- Bedreig de reus met een zwaard, een fakkel en een bijl. Je mag deze uitrustingsstukken houden.
- Gooi een even getal en klim met behulp van je net de kerker uit. Als het niet lukt probeer je het bij je volgende beurt(en) opnieuw. Je net mag je houden.

- Lever, als je bovenstaande uitrustingsstukken mist, een uitrustingsstuk naar keuze in.

Bij je volgende beurt verlaat je de zwarte dolk.

SPINNEWEB

Stop op de witte dolk en probeer nog tijdens dezelfde beurt in vier worpen een vier te gooien. Als het lukt ga je naar de witte dolk aan de overkant, waar je beurt voorbij is.

Als het niet lukt zet de spin je in haar tweede web gevangen. Kondig aan op welke van de volgende manieren je nog tijdens dezelfde beurt zult proberen te ontsnappen:

- Gooi, als je een zwaard hebt, in vier worpen een één of een zes. Je zwaard mag je houden.

- Gooi, als je een schild hebt, in vier worpen een twee of een vijf. Je schild mag je houden.

- Gooi, als je een bijl hebt, in vier worpen een drie of een vier. Je bijl mag je houden.

Wanneer het lukt ontsnap je naar de dichtstbijzijnde bruine spin. Ga bij je volgende beurt(en) verder over de bruine spinnen alsof het gewone vakjes zijn.

Wanneer het niet lukt lever je een uitrustingsstuk naar keuze in. Gooi bij je volgende beurt met de dobbelsteen en vlucht over de ruggen van de bruine spinnen, die als vakjes tellen.

- Gooi, als je de juiste uitrustingsstukken mist, een acht om naar de dichtstbijzijnde bruine spin te ontkomen. Lukt dit niet, probeer het dan bij je volgende beurt(en) opnieuw.

TIJGERKUIL

Stop op de witte dolk en zwaai nog tijdens dezelfde beurt over de kuil als je een touw hebt. Je touw ben je kwijt, maar je hoeft niet op de witte dolk aan de overkant te stoppen en mag je worp dus 'opmaken';

Als je geen touw hebt mag je naar de witte pijl aan de overkant door een vijf of hoger te gooien. Je beurt is nu voorbij.

Als je lager gooit val je in de kuil. Probeer nog tijdens dezelfde beurt op een van de volgende manieren naar de witte dolk van je keuze te ontsnappen:

- Lever je knapzak in, als je die hebt.

- Gooi, als je een schild hebt, in vier worpen een acht. Als dit niet lukt probeer je bij de volgende beurt(en) opnieuw op deze, of op een andere manier te ontsnappen. Je schild mag je houden.

- Gooi, als je een fakkel hebt, een zes, een zeven of een acht. Als dit niet lukt probeer je bij de volgende beurt(en) opnieuw of deze, of een andere manier te ontsnappen. Je fakkel mag je houden.

- Gooi, als je bovenstaande uitrustingsstukken mist, een vier (één worp per beurt). Als het lukt kun je uit de kuil klimmen, maar je moet wel een uitrustingsstuk naar keuze inleveren.

WILDE ZWIJN

Stop op de witte dolk, lever je knapzak in en steek over. Als je geen knapzak hebt gooi je opnieuw. Wanneer je een zes of hoger werpt spring je over de kuil en is je beurt voorbij. Wanneer je een twee, een drie, een vier of een vijf werpt blijf je staan tot je volgende beurt. Dan probeer je het opnieuw.

Als je een één gooit val je in de put. Lever een uitrustingsstuk naar keuze in en ga weer op de eerste witte dolk staan. Bij je volgende beurt(en) probeer je opnieuw over te steken.

Als je geen uitrustingsstuk hebt moet je een één of een acht zien te gooien om over de kuil te komen. Wanneer dat niet lukt probeer je het tijdens je volgende beurt(en) opnieuw.

SGROTTEN

Stop op de witte dolk. Gooi opnieuw.

Wanneer je een vijf of hoger gooit mag je naar de witte dolk aan de overkant en is je beurt voorbij.

Als je een vier of minder gooit vries je vast in de grotten. Probeer tijdens dezelfde beurt nog op een van de volgende manieren te ontsnappen:

- Als je een fakkel hebt, lever hem dan in en ga naar de witte dolk van je keuze.
- Als je een bijl hebt, gooi dan met de dobbelsteen. Wanneer je een oneven getal gooit mag je naar de witte dolk van je keuze. Je bijl mag je houden. Bij een even getal mag je ook weg, maar moet je je bijl inleveren.
- Gooi, als je geen fakkel of bijl hebt, met de dobbelsteen. Wanneer je een vier werpt mag je naar de witte dolk van je keuze, maar je moet wel een uitrustingsstuk inleveren. Wanneer het niet lukt probeer je het bij je volgende beurt(en) opnieuw.

DE TOVERKRACHT DIE JE KUNT INROEPEN OP JE REIS

Niet alles is duister en dreigend in het koninkrijk, want op sommige plaatsen zul je toverkracht vinden om je te helpen.

de toverkolken

De twee toverkolken brengen de ridders naar een ander domein van het koninkrijk. Je kunt de kolken zowel op een dichtgevouwen als op een opengeklapt speelbord bereiken. Wanneer je in het ziedende water wilt springen hoeft je je worp niet 'op te maken'.

Als een ridder in een kolk springt betekent dit dat de betreffende helft van het speelbord open- of dichtgeklapt zal worden. Alle andere ridders die zich op deze helft bevinden mogen nu driemaal gooien. Hierdoor krijgen ze de mogelijkheid om ook in de kolk te springen of naar een veilig domein op de andere helft van het bord te vluchten of uit het koninkrijk te ontsnappen en aldus het spel te winnen. Bij deze drie worpen mag de Koning van de Nacht **niet** worden verplaatst. Als een ridder naar een veilig domein weet te vluchten maar daarbij op een dolk belandt moet hij daar wachten tot hij aan de beurt is.

Als de anderen driemaal hebben gegooid blijf je in de draaikolk. Je klapt de bordhelft waarop je je bevindt open wanneer jouw kolk in het domein van de Heksentorens of het IJspaleis ligt, en je klapt hem dicht wanneer jouw kolk in het domein van de Toren van het Kwaad of de Tempel der Martelaren ligt.

De tegenstanders die hierdoor zijn vermorzeld of van het bord gegooid moeten in het lege gat gaan staan als de bordhelft is opengeklapt en in de zwart omcirkelde draaikolk als de bordhelft is dichtgeklapt.

Als de Koning van de Nacht niet kan blijven staan moet hij in de nieuwe situatie op het vakje worden gezet dat hetzelfde nummer draagt als het vakje waarop hij stond voordat het bord werd gevouwen.

De beurt van de ridder die in de draaikolk is gesprongen is nu voorbij. Bij zijn volgende beurt stapt hij eruit en vervolgt zijn weg.

De slachtoffers hebben drie beurten de tijd om een één of een acht te gooien. Als het lukt gooien ze opnieuw en stappen een pad op wanneer ze in de draaikolk zitten of een vakje naar keuze rond het lege gat wanneer ze zich daarin bevinden. Als het niet lukt mogen ze bij hun vierde beurt weer meedoen, maar ze moeten al hun schatten inleveren. Leg de verloren schatten in hun envelopjes op een rijtje apart.

De toverkaarten

Een toverkaart kun je bemachtigen in de magische steenkring in het domein van het Kasteel van de Nacht. (Zie hieronder bij 'De magische steenkring'). Je kunt ermee verhinderen dat het bord **open**klapt wanneer een tegenstander in een draaikolk springt. (Dus in het domein van de Heksentorens of van het IJspaleis.) Je kunt er niet mee voorkomen dat het bord **dicht**klapt!

De tegenstander in de draaikolk heeft nu drie beurten de tijd om een één of een acht te gooien. Als dat lukt gooit hij nog een keer en vervolgt zijn weg. Als het niet lukt mag hij pas bij zijn vierde beurt weer meedoen.

**Leg de toverkaart na gebruik op de oorspronkelijke stapel terug.
Iedere ridder mag er tijdens het spel maar één bemachtigen.**

Hoe je je verloren uitrustingsstukken en schatten terugkrijgt.

1. De magische steenkring.

Om in de steenkring te belanden hoef je je worp niet 'op te maken'. Er zijn twee soorten toverkracht die je er kunt inroepen:

- Je kunt bij je volgende beurt drie kaarten terugkrijgen. Je mag kiezen uit de uitrustingsstukken die de spelers hebben verloren en de envelopjes met de schatkaarten die alle spelers zijn kwijtgeraakt. Je mag pas na je keuze in de envelop(pen) kijken. Je loopt dus het risico dat je de kaart met de slang hebt genomen. Ga bij je volgende beurt de steenkring weer uit. óf:

- Je mag zolang je wilt in de steenkring blijven en bij iedere beurt proberen een één of een acht te gooien om een toverkaart (zie hierboven) te bemachtigen. Je mag nog tijdens dezelfde beurt een eerste poging doen. Als je de toverkaart te

pakken hebt gooi je opnieuw en verlaat de steenkring. Als je het opgeeft moet je tot de volgende beurt wachten om weg te kunnen.

2. De Tovenaar van Veel

De Tovenaar van Veel wendt zijn bovennatuurlijke krachten aan om je alle uitrustingsstukken die je bent kwijtgeraakt terug te bezorgen. Hij zal je ook in de gelegenheid stellen om de schatten op te eisen die door jou en de andere spelers zijn verloren.

Stop op de witte dolk wanneer je zijn wolk binnengaat. Je beurt is voorbij. Bij je volgende beurt mag je alle uitrustingsstukken die je hebt ingeleverd weer tot je nemen en mag je zoveel ingeleverde schatkaart-envelopjes opeisen als je wilt (natuurlijk zonder ze eerst in te kijken) mits je in vier worpen of minder de regenboog oversteekt en weer terugkeert. Als het lukt is je beurt voorbij.

Als het niet lukt ga je tijdens dezelfde beurt terug naar de wolk van de Tovenaar, dan krijg je van hem één ingeleverd uitrustingsstuk naar keuze terug. Je beurt is voorbij.

Je verlaat de Tovenaar over de evenwichtsbalk, die gewoon als gevaarzone telt, of over de regenboog, die voor deze gelegenheid geen gevaar oplevert. De witte dolken tellen dus als gewone vakjes.

Iedere ridder mag tijdens het spel de Tovenaar maar één keer bezoeken!

WELKE RIDDER WINT?

Wanneer je de sleutel van het koninkrijk en minstens één andere schat hebt gevonden wordt het tijd om het koninkrijk te ontvluchten. Vergeet niet dat de andere ridders jouw schat kunnen stelen wanneer ze in jouw vakje belanden, dus ga hen zoveel mogelijk uit de weg en bescherm je kostbare bezit uit alle macht tegen de gevaren die je op je vlucht moet trotseren.

De eerste ridder die met de sleutel en één andere schat de startplaats weet te bereiken wordt tot Opperbewaarder van de Sleutel uitgeroepen en wint het spel. Je hoeft met je worp niet precies op de startplaats te eindigen; als je maar

doende ogen hebt gegooid om hem te bereiken.

De andere ridders hebben nu ieder zes beurten de tijd om uit het koninkrijk te ontsnappen. Daarna sluit de Opperbewaarder de poort, die vervolgens voor stervelingen onzichtbaar wordt. Wie zich dan nog in het koninkrijk bevindt is gedoemd er tot in de eeuwigheid in rond te dolen.

HET SPELEN IN TEAMS

Er kunnen in totaal drie teams van twee spelers worden gevormd. Iedere speler houdt zijn eigen ridder en gooit voor zijn eigen ridder. De uitrustingskaarten worden echter over een team verdeeld: ieder speler krijgt er vier. Dit betekent dat een ridder vaak te weinig uitrusting zal hebben om een monster te verslaan of een gevaarzone over te steken. Zijn partner mag hem daarbij echter te hulp schieten, en daarom kunnen de spelers van een team het beste zo dicht mogelijk bij elkaar blijven.

Een ridder mag zijn teamgenoot uit een kerker bevrijden. Hij hoeft daarvoor alleen de belendende schatplaats binnen te gaan. Wanneer de gevangene weer aan de beurt is mag hij eruit.

Wanneer een speler zijn partner over een gevarenzone wil helpen of hem eruit wil redden, moet hij zelf eerst aan de overkant zien te komen. Vervolgens mag hij al zijn uitrustingsstukken gebruiken om zijn partner te redden. Als hij zelf ook in de penarie komt moet iedere teamgenoot afzonderlijk zien te ontsnappen. De partners mogen dan wel elkaars uitrustingsstukken gebruiken.

DE BELANGRIJKSTE SPELREGELS

- Per beurt geldt: verplaats nadat je hebt gegooid éérst de Koning van de Nacht, dan (eventueel) je ridder.
- Je mag de Koning van de Nacht nooit passeren.
- Als de Koning van de Nacht op of naast jouw vakje belandt ga je naar de kerker.
- De ridders mogen in hetzelfde vakje staan, maar wie bij een tegenstander belandt mag een schat van hem stelen en vluchten.
- Stop altijd op de witte dolk voor een gevarenzone (ook al is je worp nog niet 'op') en voer de opdracht uit die bij de zone hoort.
- Wanneer je een schatplaats wilt binnengaan moet je op de zwarte dolk stoppen (ook al is je worp nog niet 'op') en onmiddellijk de strijd tegen het monster aanbinden.
- Wanneer je met een schat de schatplaats wilt verlaten moet je tot je volgende beurt wachten.
- Een speler mag tijdens het spel maar één toverkaart gebruiken.
- Met een toverkaart kun je alleen voorkomen dat het bord wordt **opengevouwen**.
- Een speler mag tijdens het spel maar één keer de Tovenaar van Veel bezoeken.

Manufactured under licence from Waddingtons Games Ltd.

Devised by Paul Bennett

© 1990 Waddingtons Games Ltd, Leeds, England

©1990 by Koninklijke Hausemann en Hötte nv, Amsterdam, under
Berne and Universal Copyright Conventions.

Printed in the Netherlands