

← KEITH MATEJKA →

ROLL PLAYER



SPELREGELS

Een dobbelspel over de creatie
van een fantasy held

THUNDERWORKS
GAMES

OVERZICHT

Machtige helden verschijnen niet zomaar uit het niets, jij zult hem moeten creëren. Ras, klasse, moreel, vaardigheden, karakter en uitrusting vormen de elementen van de perfecte held die streeft naar rijkdom en glorie.

In Roll Player, strijd je om de grootste held die ooit heeft geleefd te creëren en voor te bereiden op zijn epische missie. Rol en trek dobbelstenen voor je held zijn eigenschappen. Koop wapens en pantser om hem uit te rusten. Train zijn vaardigheden en ontdek zijn karakter om hem voor te bereiden op zijn reis. Verdien reputatie sterren door het bouwen van de perfecte held. De held met de beste reputatie wint het spel en zal ongetwijfeld zegevieren over welke samenzwering er ook op hem af komt.

SPELMATERIAAL

- 1 Spelregels
- 4 Heldentableaus
- 73 Dobbelstenen
 - 10 groene
 - 10 blauwe
 - 10 rode
 - 10 paarse
 - 10 zwarte
 - 10 witte
 - 13 gouden
- 1 Dobbelsak
- 88 Kaarten
 - 4 Hulp- / Eindtelling kaarten
 - 6 Klassekaarten
 - 12 Achtergrondkaarten
 - 13 Moreelkaarten
 - 48 Marktkaarten
 - 5 Initiatiefkaarten
- 55 Goud
- 12 Tracking tokens
- 4 Charisma tokens

HELDENTABLEAU

Het heldentableau is de plaats waar de held van de speler gevormd wordt gedurende het spel. Elke speler creëert een held door het plaatsen van dobbelstenen in de 18 velden die samen de 6 eigenschappen vormen en door zijn held te verbeteren met vaardigheden, karaktertrekken, wapens en uitrusting. Ook het moreel van de held wordt hierop bijgehouden. Elke held heeft een vrouwelijke en een mannelijke held welke alleen verschillen in illustratie.



1. Ras - Elke held is van een ander ras welk van invloed kan zijn in de eindtelling. Sommige rassen hebben een bonus of sanctie op bepaalde eigenschappen.

2. Klasse - De klasse van een held vertegenwoordigt het beroep van de held. Spelers ontvangen een klassekaart welke hier wordt geplaatst.

3. Moreel - De moreel van de held is de keuze tussen goed en kwaad en de houding tegenover de inwoners van de wereld. Spelers ontvangen een moreelkaart welke hier wordt geplaatst.

4. Eigenschap Rows - Zes eigenschap rijen bepalen de mentale, fysieke en sociale bekwaamheid:

- a. **Eigenschap titel** - De naam van de eigenschap: Strength (STR), Dexterity (DEX), Constitution (CON), Intelligence (INT), Wisdom (WIS), and Charisma (CHA).
- b. **Velden** - Elke eigenschap bestaat uit drie velden. Tijdens het spel worden dobbelstenen geplaatst in deze velden. Aan het eind van het spel zijn alle velden gevuld en worden deze opgeteld om tot de uiteindelijke eigenschap score te komen.
- c. **Eigenschap Action** - Een speler mag een actie uitvoeren na het plaatsen van een dobbelsteen in de rij. Naast elke rij staat een symbool ter herinnering.
- d. **Ras bonus/sanctie** - Sommige rassen krijgen, tijdens de eindtelling, een bonus of sanctie op bepaalde eigenschappen.

5. Achtergrond - Elke speler ontvangt een kaart welke het achtergrondverhaal van hun held verteld.

6. Marktkaarten - Er zijn 4 plaatsen rond het heldentableau om de, tijdens het spel gekochte, marktkaarten te organiseren; wapen, pantser, karakter en vaardigheden.

7. Eindtelling - Voorwaarden tot scoring aan het eind van het spel.

DOBBELSTENEN EN DOBBELZAK

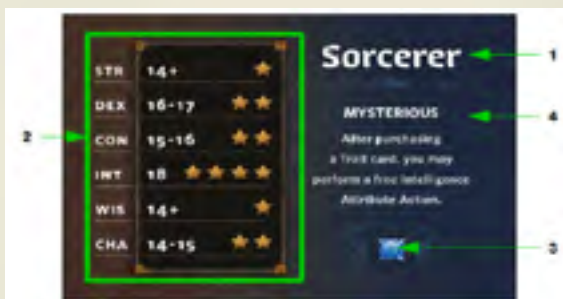
Tijdens het spel worden dobbelstenen uit de zak getrokken en in de eigenschap rijen van de held van de spelers geplaatst. Het trekken gebeurt zonder te kijken. Indien een speler per ongeluk meer dobbelstenen dan nodig trekt worden **alle** dobbelstenen terug geplaatst en wordt het correcte aantal genomen.

SPELERS HULP / REPUTATIESPOOR KAARTEN

Elke speler ontvangt een hulpkaart met een samenvatting van het spelverloop op de voorkant. De achterzijde wordt gebruikt om reputatie sterren te scoren tijdens de eindtelling.

KLASSEKAARTEN

Elke speler ontvang één klassekaart welke het beroep van de held toont. De klassekaart heeft een optie op elke kant waar de speler uit kan kiezen. Elke klasse heeft zijn eigen unieke eigenschap doelen en een klasse-specifieke speciale bekwaamheid.



1. Klasse titel

2. Eigenschap doelen - definiëren de gewenste score voor elke eigenschap rij en toont hoeveel reputatie sterren de speler tijdens de eindtelling ontvangt voor het behalen van elk eigenschap doel.

3. Klasse kleur - Toont welke dobbelstenen Reputatie sterren opleveren tijdens de eindtelling.

4. Klasse bekwaamheid - Beschrijft de unieke kracht beschikbaar voor de speler.

ACHTERGRONDKAART

Elke speler ontvangt een achtergrondkaart voor zijn held welke de geschiedenis van de held beschrijft en geeft een mogelijkheid tot het behalen van reputatiesterren tijdens de eindtelling.



1. Eigenschap rooster - Toont de 18 mogelijke velden van de eigenschappen. Zes velden tonen een dobbelsteen in een specifieke kleur.

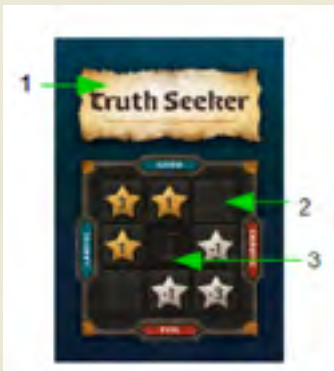
2. Achtergrond titel

3. Achtergrondverhaal

4. Reputatie ster beloning - aan het eind van het spel verdienen de spelers reputatie sterren voor dobbelstenen waarvan de kleur van de dobbelsteen in het veld van de eigenschap overeenkomt met de in het achtergrondverhaal getoonde kleur. Het getal in de ster is het aantal reputatie punten dat wordt verdiend. Het getal onder de ster stelt het aantal overeenkomende dobbelstenen welke nodig is om dit aantal reputatie sterren te verdienen. *Voorbeeld: indien de spelers 4 overeenkomende dobbelstenen heeft verdient de speler 3 reputatie sterren.*

MOREELKAARTEN

Elke speler ontvangt een moreelkaart om het morele perspectief van de held op de wereld bij te houden. Tijdens de eindtelling krijgen of verliezen de spelers reputatiepunten, gebaseerd op de positie van het tracking token op de moreelkaart.



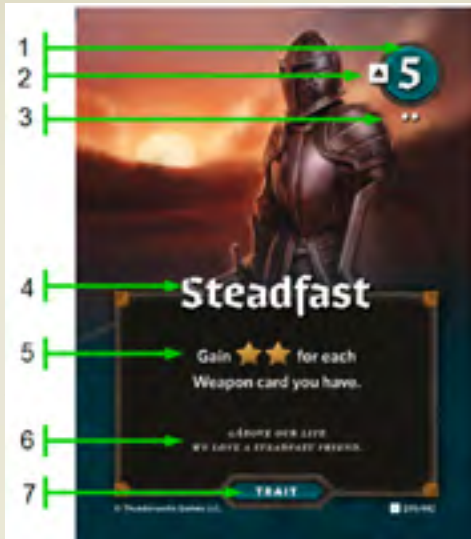
1. Moreel titel

2. Moreel rooster - Toont de negen mogelijke posities van het tracking token en het effect op de reputatie afhankelijk of de held neigt naar goed of kwaad en anarchisme of rechtelijk.

3. Moreel start positie - Elke held begint het spel met het tracking token in het midden van het rooster.

MARKTKAARTEN

Spelers kopen tijdens het spel marktkaarten om hun held te verbeteren.



1. Prijs - Hoeveelheid goud benodigd om de kaart te kopen.

2. Pijl - Beweegt het tracking token op de moreelkaart richting Goed, Kwaad, Anarchisme of Rechtelijk.

3. Start groep - wordt gebruikt om de marktstapel tijdens de voorbereiding in te delen.

4. Kaart titel

5. Beschrijving - beschrijft de functie van de kaart in het spel

6. Sfeertekst

7. Marktkkaart type - lbepaalt of een kaart van het type wapen, pantser, karakter of vaardigheid is.

- **Wapenkaarten** bieden mogelijkheden of bonussen. Elke wapenkaart toont met een icoon van één of twee handen hoeveel handen de held nodig heeft om dit wapen te dragen. De held mag in totaal nooit meer dan twee handen aan wapenkaarten in bezit hebben.
- **Pantserkaarten** zijn er in 3 soorten. Maliën, leder and mystiek. Pantserkaarten hebben geen effect tijdens het spel maar spelers verdienen reputatiesterren voor verzamelingen. Spelers mogen verschillende en een ongelimiteerd aantal pantserkaarten bezitten.
- **Vaardigheidskaarten** geven de held een speciale mogelijkheid om tijdens het spel te gebruiken en verschuiven het moreel indien deze gebruikt wordt. Spelers mogen een ongelimiteerd aantal vaardigheidskaarten bezitten.
- **Karakterkaarten** veranderen het moreel zodra de kaart gekocht is en leveren reputatiesterren op voor de eindtelling indien de speler aan de voorwaarden op de kaart voldoet. Spelers mogen een ongelimiteerd aantal karakterkaarten bezitten.

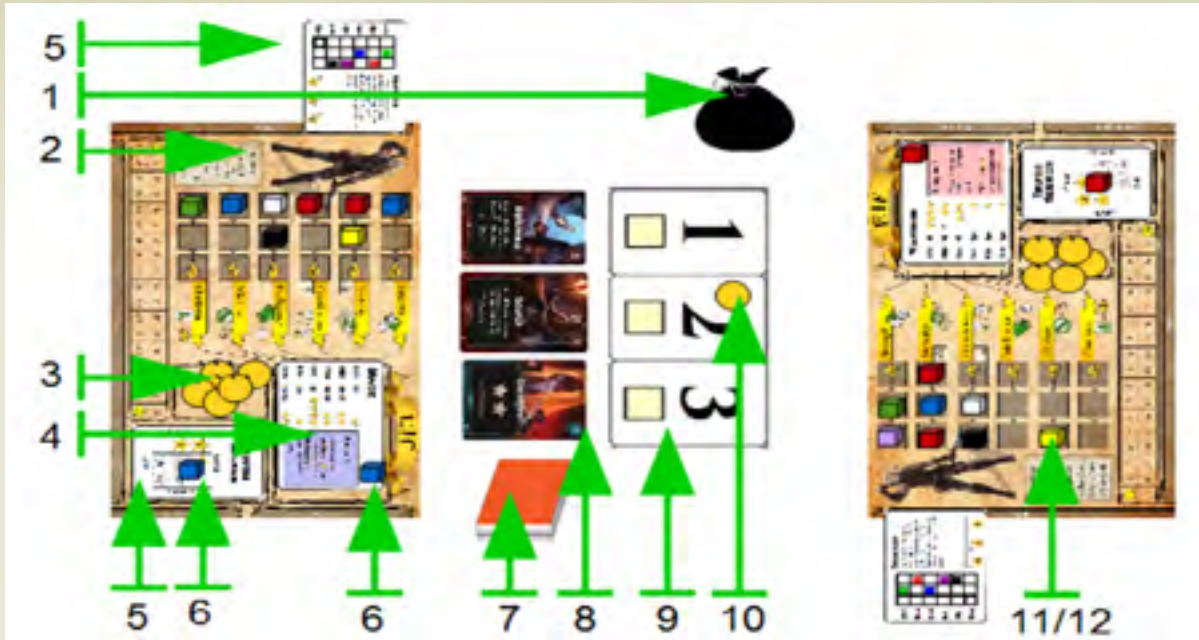
INITIATIEFKAARTEN

De vijf initiatiefkaarten worden gebruikt om de volgorde te bepalen in het spel.

Doelstenen en goud worden aan het begin van elke ronde op de kaart geplaatst. Spelers nemen vervolgens ieder een initiatiefkaart. Het getal op de kaart geeft de volgorde aan waarin marktkaarten kunnen worden gekocht.



VOORBEREIDING



1. Alle spelers rollen een dobbelsteen. De hoogste worp is de startspeler. Plaats alle 73 dobbelstenen in de dobbelzak.
2. Beginnend met de startspeler en met de klok mee kiest elke speler een heldentableau en kiest voor een mannelijke of vrouwelijk held. (Dit heeft geen invloed op het spelverloop).
3. De startspeler en tweede speler ontvangen ieder 5 goud. De derde speler ontvangt 6 goud en de vierde speler ontvangt 7 goud. Het overgebleven goud vormt de goudvoorraad.
4. Beginnend met de startspeler en met de klok mee trekt elke speler een dobbelsteen uit de zak en kiest de met de kleur overeenkomende klassekaart en kiest één van de klassen op deze kaart. Indien de dobbelsteen getrokken goud is of indien de klasse reeds vergeven is, trek dan net zolang tot een klasse is bepaald. Er wordt geen goud verdiend in het geval dat een gouden dobbelsteen wordt getrokken. Zodra alle spelers een klassekaart hebben ontvangen worden alle getrokken dobbelstenen terug in de dobbelzak geplaatst. Als alternatief kan elke speler in spelersvolgorde een klassekaart kiezen, beginnend met de startspeler.
5. Schud de stapels Achtergrondkaarten en Moreelkaarten. Elke speler ontvangt een achtergrond- en een Moreelkaart en geef elke speler een Hulpkaart. Overgebleven Achtergrond-, moreel- en Hulpkaarten gaan terug in de doos.
6. Elke speler plaatst de ontvangen kaarten op zijn heldentableau en neemt de twee tracking tokens van de kleur van zijn klasse. Één wordt geplaatst in het middel van de Moreelkaart, de andere op de Klassekaart.
7. Verdeel de marktkaarten in stapels overeenkomend met het aantal stippen in de rechter bovenhoek van de kaart. Schud de stapels apart van elkaar en plaats de stapel met de enkele stip bovenop de dubbele stip om de marktstapel te vormen.

8. Creëer de markt door een aantal marktkaarten om te draaien gelijk aan het aantal spelers plus één (3/4/5 kaarten voor 2/3/4 spelers).

9. Plaats de initiatiefkaarten op volgorde in het midden van de tafel. Verwijder bij drie spelers kaart "5" en bij twee spelers ook kaart "4". Het aantal initiatiefkaarten is gelijk aan het aantal marktkaarten.

10. Plaats 1 goud op elke initiatiefkaart die in volgorde niet als eerste of laatste komt.

- bij twee spelers, plaats een goud op de 2e kaart
- bij drie spelers, plaats een goud op de 2e en de 3e kaart
- bij vier spelers, plaats een goud op de 2e, 3e en de 4e kaart

11. Beginnend met de startspeler trekt elke speler zijn start dobbelstenen uit de dobbelzak. Het aantal dobbelstenen is gelijk aan het aantal spelers plus vier. (6/7/8 dobbelstenen voor 2/3/4 speler).

12. Elke speler rolt zijn startdobbelstenen en plaatst deze in de eigenschap rijen op zijn heldentableau met de volgende regels:

- Dobbelstenen mogen alleen op meest linkse veld worden geplaatst.
- Eigenschap acties worden niet uitgevoerd tijdens deze stap.
- Voor elke rij welke gevuld is met drie dobbelstenen ontvangt de speler 1 goud.
- Voor elke getrokken gouden dobbelsteen ontvangt de speler 2 goud.
Uitzondering. De held met de dief klasse ontvangt 4 goud voor elke gouden dobbelsteen.

13. De startspeler start het spel

OVERZICHT VAN EEN RONDE

Roll Player wordt gespeeld over verschillende Rondes. Elke ronde is verdeeld in 4 fasen. De rol fase, de dobbelsteen fase, de markt fase en de opruim fase.

ROL FASE

Tijdens de rol fase neemt de startspeler evenveel dobbelstenen als er initiatiefkaarten liggen en rolt deze om de dobbelsteen pot te vormen:

- bij 2 spelers, rol 3 dobbelstenen
- bij 3 spelers, rol 4 dobbelstenen
- bij 4 spelers, rol 5 dobbelstenen

De startspeler plaatst de dobbelsteen met de laagste waarde op initiatiefkaart "1". De op één na hoogste op "2" enzovoorts totdat op elke initiatiefkaart een dobbelsteen ligt.

Bij gelijke waarde kiest de startspeler waar de dobbelstenen worden geplaatst.

Voorbeeld: In een drie speler spel liggen er vier initiatiefkaarten in het midden van de tafel met één goud op de kaarten 2 en 3. Eric is de startspeler dus trekt hij 4 dobbelstenen uit de dobbelzak en rolt deze. Hij rolt een groene 6, een rode 1, een gouden 4 en een paarse 6. Hij plaatst deze in volgorde op de initiatiefkaarten. De rode 1 gaat op initiatiefkaart 1, de gouden 4 gaat op kaart 2 en Eric besluit om de paarse 6 op kaart 3 te plaatsen en de groene 6 op kaart 4.



DOBBELSTEEN FASE

Tijdens de dobbelsteen fase kiest elke speler, beginnend met de startspeler en met de klok mee, een initiatiefkaart met dobbelsteen, plaatst deze op zijn heldentableau en voert de eigenschap actie uit:

1. **Kies een initiatiefkaart** - Elke speler kiest een beschikbare kaart met zijn dobbelsteen en eventueel goud en plaatst deze voor zijn heldentableau.
2. **Plaats dobbelsteen** - Elke speler plaatst de verkregen dobbelsteen in het meest linkse vak van een eigenschap rij.
3. **Ontvang goud** - Elke speler ontvangt goud. Het eventuele goud van de initiatiefkaart plus 1 goud uit de voorraad indien de geplaatste dobbelsteen een rij volmaakte plus 2 goud indien een gouden dobbelsteen werd geplaatst.

4. **Voer eigenschap actie uit** (optioneel) - Nadat een dobbelsteen in een eigenschap rij is geplaatst mag de speler een actie welke bij deze rij hoort uitvoeren:



- **Strength** – Je mag één dobbelsteen op je heldentableau draaien naar de tegenoverliggende kant. *Voorbeeld: Draai een 1 naar een 6.*



- **Dexterity** – Wissel 2 dobbelstenen op je heldentableau met elkaar van plaats zonder de waarde te wijzigen. Je mag niet met een leeg veld wisselen.



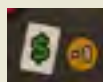
- **Constitution** – Verhoog of verlaag de waarde van één dobbelsteen op je heldentableau met 1 punt. Hoger dan 6 en lager dan 1 is niet mogelijk. Je kunt een 1 niet verlagen tot een 6.



- **Intelligence** – Rol één dobbelsteen op je heldentableau opnieuw. De speler mag kiezen of ze deze waarde of de vorige willen behouden. De dobbelsteen wordt teruggeplaatst op de oorspronkelijke plaats op de heldentableau.



- **Wisdom** – Verplaats het tracking token op je moreelkaart 1 plaats naar boven, beneden, links of rechts.



- **Charisma** – Neem een charisma token welke tijdens de marktphase in plaats van een goud mag worden ingezet om een marktkaart te kopen.

- Spelers mogen eigenschap acties gebruiken om de dobbelsteen welke zojuist, of in een eerdere ronde, is geplaatst te beïnvloeden.
- Er mag slechts één eigenschap actie worden gebruikt in de dobbelsteen fase.
- Dobbelstenen die zijn verplaatst of van waarde zijn veranderd genereren geen eigenschap actie.

Voorbeeld: Een speler plaatst zijn dobbelsteen in de dexterity rij en gebruikt de Dexterity eigenschap actie om dobbelstenen uit zijn Strength en Charisma rijen te wisselen. Dit genereert geen Charisma of Strength actie.

Zodra alle spelers hun beurt in de dobbelsteen fase hebben uitgevoerd blijft één initiatiefkaart over.

Voorbeeld: Eric kiest initiatiefkaart "2" (zoals op blz 9 beschreven). Hij ontvangt het goud op de kaart en plaatst de gouden dobbelsteen in het tweede veld van de strength eigenschap rij. Hij ontvangt 2 extra goud voor het plaatsen van een gouden dobbelsteen op zijn helden tableau en hij gebruikt zijn Strength eigenschap actie om een blauwe dobbelsteen, in een eerdere beurt geplaatst in de constitution rij om te draaien van 1 naar 6.



MARKT FASE

Tijdens de markt fase heeft elke speler de mogelijkheid om een kaart van de markt te kopen. De volgorde waarin dit gebeurt is gebaseerd op de, tijdens de dobbelsteen fase, gekozen initiatiefkaart. De speler met het laagste getal initiatiefkaart koopt eerst, gevolgd door de daarna laagste, etc.

Om een marktkaart te kopen betaalt de speler de kosten zoals weergegeven in de rechter bovenhoek op de marktkaart door goud terug te leggen in de voorraad. De speler plaatst de ontvangen kaart zichtbaar op de daartoe bestemde plaats op het heldentableau. *Er worden tijdens de marktfase geen nieuwe kaarten toegevoegd.*

- Er is geen limiet aan het aantal pantser, karakter of vaardigheden welke een speler mag hebben. *Zie pagina 14 voor details betreffende het verdienen van reputatiepunten voor pantser verzamelingen.*
- Een speler mag niet meer dan twee handen aan wapens bij zich dragen. Op elk moment kan een speler een wapenkaart afleggen naar de markt aflegstapel. Dit stelt de speler in staat om een nieuwe wapenkaart te kopen zonder over de handlimiet te gaan
- Indien de speler een karakterkaart koopt, verplaats dan, indien mogelijk, direct het tracking token op de moreel kaart zoals aangegeven door de pijl op de karakterkaart.
- Indien de speler een vaardigheidskaart koopt dan mag deze onmiddellijk worden gebruikt. *Zie pagina 12 voor details.*

Indien de huidige speler geen kaart kan of wil kopen dan ontvangt de speler 2 goud van de voorraad en moet de speler een kaart kiezen om af te leggen naar de markt aflegstapel.

Nadat een speler een kaart heeft gekocht of afgelegd retourneert hij de initiatiefkaart naar de rij in het midden van de tafel. Dit helpt spelers om bij te houden wie er aan de beurt is.

Een speler mag op elk moment de markt aflegstapel bekijken.

Voorbeeld: In de dobbelsteen fase kiest de startspeler, Eric, initiatiefkaart 2. De volgende speler, Isaac kiest initiatiefkaart 1 en de laatste speler, Marissa kiest initiatiefkaart 3.

In de marktphase kiest mag Isaac eerst omdat hij initiatiefkaart 1 heeft. Omdat er drie spelers zijn bestaat de markt uit 4 kaarten. Isaac wil de "Reckless" kaart welke 6 goud kost. Hij gebruikt zijn charisma token welke hij aflegt en legt 5 goud terug in de voorraad. Isaac plaatst de "Reckless" kaart op de plaats voor karakterkaarten op het helden tableau. Eric mag als volgende, hij heeft initiatiefkaart 2. Hij besluit om geen kaart te kopen maar de "Leather Gloves" kaart af te leggen en 2 goud uit de voorraad te nemen. Dit laat twee kaarten over voor Marissa die besluit om de "Quarterstaff" kaart te kopen.

OPRUIMFASE

Tijdens de opruimfase bereiden de spelers de volgende ronde voor:

1. Elke speler legt ongebruikte charisma tokens terug in de voorraad.
2. Elke speler mag één vaardigheidskaart verversen door deze rechtop te draaien zodat deze weer bruikbaar is voor de volgende ronde(s).
3. De startspeler stopt de overgebleven dobbelsteen terug in de dobbelzak en plaatst de overgebleven marktkaarten in de markt aflegstapel
4. De startspeler trekt een nieuwe set marktkaarten voor de volgende ronde (evenveel als er initiatiefkaarten zijn) en plaatst deze zichtbaar op de markt. Indien de stapel marktkaarten op is als een kaart moet worden getrokken schudt de startspeler de aflegstapel (enkele stip en dubbele stip samen) om een nieuwe markt stapel te creëren.
5. De startspeler legt de initiatiefkaarten op numerieke volgorde in het midden van de tafel en plaatst 1 goud op de elke initiatiefkaart die in volgorde niet als eerste of laatste komt en die nog geen goud bevat. Een initiatiefkaart mag nooit meer dan 1 goud hebben.
6. De startspeler geeft de dobbelzak aan de speler links van hem. Deze wordt de startspeler in de volgende ronde.

GEBRUIK VAN VAARDIGHEIDSKAARTEN

Indien een speler een vaardigheidskaart koopt van de markt dan mag hij deze direct gebruiken.

Om een vaardigheidskaart te gebruiken beweegt de speler het tracking token op zijn moreel kaart in de richting van de pijl zoals aangegeven door het icoon op de vaardigheidskaart. De speler voert, indien gewenst, vervolgens de speciale eigenschap van de kaart uit. De speler markeert de kaart als gebruikt door de kaart zijdelings te draaien. Deze is niet meer bruikbaar totdat deze wordt verversd door hem recht te draaien.

- Indien het niet mogelijk is om het tracking token te verplaatsen dan kan de vaardigheid niet worden gebruikt.
- Vaardigheidskaarten mogen alleen gebruikt worden indien zij recht liggen.
- Vaardigheidskaarten mogen op elk moment worden gebruikt (zelfs tijdens de beurt van een andere speler) tenzij dit anders is beschreven in de omschrijving op de kaart.
- Elke speler verversd maximaal één vaardigheidskaart tijdens de opruimfase.

GOUD VERDIENEN

Er zijn 4 manieren om goud te verdienen in Roll Player (naast mogelijkheden van vaardigheids- en klassekaarten).

- Ontvang **2** goud door het plaatsen van een gouden dobbelsteen op je heldentableau.
- Ontvang **2** goud door afleggen van een marktkaart in plaats van het kopen.
- Ontvang **1** goud voor het plaatsen van de derde dobbelsteen in een eigenschap rij.
- Ontvang **1** goud voor het kiezen van een initiatiefkaart met goud erop.

SPELEINDE

Het spel eindigt aan het einde van de ronde waarin de speler de laatste eigenschap rij op hun heldentableau hebben vervuld. De spelers berekenen hun reputatiesterren om de winnaar te bepalen.

EINDTELLING

Reputatie sterren worden geteld tijdens de eindtelling (en niet eerder). Tijdens de eindtelling gebruikt elke speler de achterkant van zijn hulpkaart om de sterren op te tellen.

Eigenschap doelen - De spelers klassekaart toont het doel in elke rij van de eigenschappen en laat zien hoeveel reputatie sterren de speler verdient met het behalen van het doel. De speler telt de waarde van de dobbelstenen in elke rij op, verrekent de bonus of sanctie van het ras en wapenkaarten en vergelijkt dit met de waarde op de klassekaart om te zien of het eigenschap doel is behaald:

- Indien het doel een enkel getal is dan dient dit getal exact te worden behaald. Eigenschap scores hoger of lager geven geen reputatie sterren. *Voorbeeld: 17.*
- Indien het doel een bereik van getallen is dan dient de behaalde waarde te liggen binnen het beschreven bereik. *Voorbeeld: 16-17.*
- Indien het doel een +teken bevat dan moet de score gelijk of hoger zijn dan het beschreven getal. *Voorbeeld: 14+.*

Klasse kleur - elke dobbelsteen op het heldentableau van de speler die overeenkomt met de kleur van de klasse is één reputatiester waard.

Moreelkaart - Elke speler controleert de positie van het tracking token op de moreelkaart en ontvangt of levert het getoonde aantal reputatiesterren in.

Achtergrond kaart - Indien een speler dobbelstenen op zijn heldentableau heeft welke overeenkomen met de kleuren op zijn achtergrond kaart dan verdient de speler de volgende reputatie sterren:

- 0 reputatie sterren voor 0-1 dobbelstenen
- 1 reputatie sterren voor 2-3 dobbelstenen
- 3 reputatie sterren voor 4-5 dobbelstenen
- 6 reputatie sterren voor alle 6 dobbelstenen

Pantserkaarten – Spelers verdienen reputatie sterren voor de sets van pantser (één of meer kaarten van hetzelfde type pantser) en indien hun klasse overeenkomt met de op de pantserkaart genoemde klasse kleur. Het getal in elke ster op de pantser kaart is het aantal reputatie sterren dat wordt verdiend. Het getal onder de ster is het aantal kaarten dat de set dient te bevatten om dit aantal reputatie sterren te verdienen.

Elke speler sorteert zijn pantserkaarten per type (maliën, leder of mystiek). Voor elke set telt de speler het aantal kaarten op en controleert de sterren op de kaart om te bepalen hoeveel reputatie sterren men verdient. Voor elke set kan de speler één reputatie ster bonus ontvangen indien de kaarten in de set overeenkomt met de klasse kleur van de speler. Deze bonus wordt verdiend per set, niet per kaart.



Voorbeeld: Als een Clerk (een witte klasse) 4 stuks maliën pantser heeft ontvangt de speler 8 reputatie sterren. (7 reputatie sterren zoals benoemd op de pantser kaart en +1 reputatie ster voor de set, als een klasse bonus.

Karakterkaart - Elke speler telt de reputatie sterren van hun karakterkaarten op.

De speler met de meeste reputatie sterren wint!

- In geval van een gelijkspel wint de speler met het meeste goud.
- Indien het nog steeds gelijk is dan wint de speler met het minst aantal dobbelstenen van hun klasse kleur op hun heldentableau wint.
- Indien er dan nog steeds een gelijke stand is dan deel de overwinning maar, of speel opnieuw.

NOTITIES

Algemeen: Indien er een verschil is tussen deze spelregels en hetgeen gesteld is op de kaart, volg de regels op de kaart.

Charming (bard klasse bekwaamheid): Beide aankopen worden tijdens de beurt van de speler in de marktphase uitgevoerd. Indien een charisma token wordt ingezet telt deze maar voor één aankoop.

Climb/Intimidate: deze bekwaamheid hebben alleen invloed op de dobbelstenen van nog niet gekozen initiatiefkaarten tijdens de dobbelsteen fase. Wanneer de dobbelstenen opnieuw worden geplaatst worden de regels voor het plaatsten van dobbelstenen als start speler gevolgd.

Jewelled Dagger / Longsword: Wanneer een speler de eigenschappen scoort met deze wapens dan mag een dobbelsteen gewaardeerd worden met een waarde hoger dan 6. Deze wapenkaarten hebben geen effect bij het bepalen van de voorwaarden op een karakterkaart zoals "Reckless" of "Weak".

Move Silently: Wanneer "move silently" wordt gebruikt om een kaart van de aflegstapel te kopen dan mag een speler niet ook een kaart afleggen om 2 goud te verdienen. Indien gebruikt samen met de "heavy crossbow" dan betaalt de speler geen 1 goud minder om te kopen van de aflegstapel.

Negotiate: Indien negotiate wordt gebruikt en de speler plaatst een gouden dobbelsteen op zijn heldentableau dan ontvangt de speler 2 goud uit de voorraad. Wanneer de dobbelstenen opnieuw worden geplaatst worden de regels voor het plaatsen van dobbelstenen als start speler gevolgd.

Open Lock: Als Open Lock wordt gebruikt om de bovenste kaart van de marktstapel te kopen dan mag geen korting worden gebruikt (charisma, heavy crossbow etc.). Indien de gekochte kaart een karakterkaart is dient het moreel token te worden verplaatst zoals aangegeven.

Search: Tijdens het selecteren van de dobbelsteen mag de speler in de dobbelzak kijken. De speler ontvangt goud indien een gouden dobbelsteen wordt geplaatst op het heldentableau als resultaat van de search actie.

Sleigh of Hand: Indien een dobbelsteen wordt verplaatst als gevolg van Sleigh of Hand wordt geen eigenschap actie geactiveerd en wordt geen goud gegeven indien het laatste van de rij wordt gevuld. Indien deze kaart is gebuikt, schuif alle dobbelstenen naar links om leeggekomen velden te bedekken.

Tower Shield: Als de speler geen pantser heeft, of alleen complete sets (5 maliën, 4 leder of 3 Mystiek) dan worden geen Reputatiepunten gescoord.

VARIANTEN

Minder willekeurige start

Geef elke speler één dobbelsteen van elke kleur in plaats van het willekeurig trekken ervan. Voor een drie speler spel ontvangt elke speler één extra gouden dobbelsteen, voor een vier speler spel 2 extra gouden dobbelstenen.

Willekeurige marktstapel

Schudt alle marktkaarten door elkaar zonder inachtneming van het aantal stippen op de kaarten. Dit geeft, vooral in een twee speler spel, meer variëteit.

Kort spel

Tijdens de voorbereiding trekt elke speler 2 extra dobbelstenen en plaatst deze op zijn heldentableau. Het aantal dobbelstenen is dan gelijk aan het aantal spelers plus 6. (8/9/10 dobbelstenen voor 2/3/4 spelers). Indien 3 of 4 spelers wordt geen goud verdeeld tijdens de setup.

Vriendelijke markt

Tijdens elke marktfase als de speler ervoor kiest om 2 goud te ontvangen in plaats van een kaart te kopen, verwijder dan geen kaart van de markt. Mogelijkheden die worden geactiveerd op basis van het afleggen van een marktkaart worden geactiveerd wanneer een speler de 2 goud neemt.

CREDITS

Designer: Keith Matejka

Development: Eric Schlautman

Graphic Design: Luis Francisco

Illustrations: John Ariosa

Editors: Huan-Hua Chye, Shelagh Redding, Todd Walden, and Corrie Walden

Special Thanks: To all the people who helped playtest and provided feedback throughout development:

Claire Matejka, Andrew Clark, Julius Besser, Riley Bina, Jonathan Strong, Ryan Danz, Ralf van Kempen, Joe Koberstein, Aaron Folk, Cole Busse, Brett Myers, Kane Klenko, Carrie Klenko, Bryan Winter, Laura Witten, Brian Witten, Mike Braun, Mitch Zuleger, Andrew Hanson, Jake Miller, Daniel Menard, Zack Ganous, Jason Sloan, Thomas Hand, Eric Rasmussen, Marg Rasmussen, Dave Bootz, Matthew Ulrich, Jim Hanson, Marissa McConnell, Patrick Martin, Jon Lachance, Wade Woelfle, James Ryan, Chad O'Brien, Ben Kopp, Noah Kopp, Dan Cunningham, Scott Birrenkott, Dan Harwood, Kali Procopio, James Lara, Chris Linn, Mario Botero, Lucas Meyer, Scott Metzger, Petra Metzger, Jeremiah Reynolds, Jeremy Duggan, Jeff Lyons, Nathaniel Dozet, Kyle Nichols, Mackenzie Dennis, Nathan Dennis, Rob Bradley, Tom Leitner, Pieres O'Shea, James Mathe, Eric Jome, David MacMillan, Dustin Schwartz, and Dave Lake.

SNELLE REFERENTIE

SETUP

1. Rol om de startspeler te bepalen.
2. Kies een heldentableau en selecteer de mannelijke of de vrouwelijke zijde.
3. Neem 5 goud. (3de speler +1 goud / 4de speler +2 goud)
4. Trek een willekeurige dobbelsteen en neem de klasse kaart van die kleur.
5. Neem een hulp-, achtergrond- en moreelkaart.
6. Plaats de tracking tokens van de klasse kleur.
7. Creëer de marktstapel. Enkele stip bovenop dubbele stip.
8. Trek evenveel marktkaarten als het aantal spelers +1 om de markt te vormen.
9. Plaats evenveel initiatiefkaarten als het aantal spelers +1.
10. Plaats 1 goud op elke -niet als eerste of laatste- initiatiefkaart.
11. Trek de startdobbelsenen uit de dobbelzak (6/7/8 voor 2/3/4 spelers).
12. Rol startdobbelsenen en plaats deze op het heldentableau. Verdien goud.
13. Begin het spel met de startspeler.

SPELVOLGORDE

1. Rol

Startspeler trekt en rolt dobbelstenen (# spelers +1) en plaatst ze in volgorde.

2. Dobbelsteen

In spelersvolgorde kiest elke speler een initiatiefkaart.

- Plaats de dobbelsteen in het meest linkse veld.
- Verdien goud wat op de initiatiefkaart ligt, voor het plaatsen van een gouden dobbelsteen of voor het vullen van het laatste veld.
- Voer de eigenscha actie uit (optioneel)

3. Markt

Op volgorde van de initiatiefkaarten.

- Koop een kaart of leg een marktkaart of en verdien 2 goud.
- Indien een karakterkaart wordt gekocht, verplaats het moreel tracking token.
- Plaats initiatief kaart terug in het midden van de tafel.

4. Opruimfase

- Elke speler verwijdert charisma tokens en ververs 1 vaardigheid kaart.
- Retourneer overgebleven dobbelstenen in de dobbelzak en verwijder overgebleven marktkaarten.
- Trek nieuwe marktkaarten.
- Plaats goud op initiatiefkaarten.
- Geef de dobbelzak door aan de speler links van je.

For additional information or support, please visit us at www.thunderworksgames.com.