



Spelen als een Halfbloed:

Halfbloeden kunnen juwelen net zo goed verzamelen als **dwerger**, ze kunnen monsters net zo goed bevechten als **elven** en net zo erg terroriseren als **ogers**. Maar ze hebben geen eigen koninkrijkskaarten (of überhaupt een koninkrijk). Ze kunnen ook niet worden opgewaardeerd naar speciale klassen.

Haast: Je start het spel met 4 acties als je met halfbloeden speelt.

Onverschrokken: Halfbloeden zijn totaal niet bang en onverschillig voor monsters. Ze negeren alle monstervaardigheden.

Verzamel juwelen: Om de taak te voltooien hoef je alleen maar het exacte aantal poppetjes te plaatsen wat op de mijnkaart is aangegeven.

Elf-accuraatheid: Jouw halfbloeden zijn in staat om monsters van een afstand te bevechten. Voor het verslaan van een monster mag je ook halfbloeden meetellen van aangrenzende kaarten. (Voorbeeld: als je 2 halfbloeden op een monster hebt staan en 3 anderen op een aangrenzende mijn, dan kun je het monster verslaan). Maar wees bedachtzaam, halfbloeden kunnen niet van deze vaardigheid gebruik maken als ze geblokkeerd zijn door muren en je hebt ook minstens 1 halfbloed op de monsterkaart zelf nodig om hem succesvol te verslaan. Tenslotte, wanneer een monster is verslagen komen alleen de halfbloeden op de monsterkaart terug naar je stapel. De overige halfbloeden die hebben geholpen, blijven op hun kaart staan en worden separaat afgehandeld.

Ogerkracht: Voor 1 actie: verwijder 1 van je halfbloeden van het Verkenninggebied en plaats hem op je stapel. Verwijder daarna 1 vijandig poppetje van dezelfde kaart en plaats deze terug in de doos.

Epische Barbecue: Halfbloeden beschouwen het verslaan van 3 monsters als een behaald doel. Voorbeeld: je start het spel met 2 doelen en 3 monsters.

3) Plaats de overige koninkrijkskaarten, vanaf linksboven en willekeurig, op alle overige lege plekken op de speelmat, zonder die kaarten te draaien.

4) Kies 1 van de 4 kleuren van de dwergpoppetjes. Zet die 7 poppetjes opzij (je gaat deze gebruiken om mee te spelen). Neem de overige poppetjes en plaats 1 poppetje op elke goud- en robijnmijn op het bord en 1 poppetje op elk monster. (Je zou 5 poppetjes moeten overhouden. Leg deze weg; je hebt ze niet meer nodig).



5) Leg de "Kroon" en alle "Dief"-kaarten van de ogerstapel opzij; verwijder ook alle geheime doelen uit het spel.

6) Schud alle handelsdoelen en leg er 4 open in plaats van 3.

7) Plaats de juwelen en de overige ogerkaarten zoals altijd. Pak de 7 opzijgelegde poppetjes om mee te spelen.

De Doemspiraal:



In elke beurt leg je, na de afhandelfase, een complete rij van koninkrijkskaarten af (en de dwerger die erop staan). Deze dwerger keren terug naar je stapel. Welke kaarten na een beurt worden afgelegd is te zien in bovenstaande afbeelding.

Zoals je kunt zien, heb je maar 11 beurten totdat het spel voorbij is. Dat is maar erg weinig tijd en je moet er het beste van maken om de beproevingen te kunnen winnen.

Beproevingen van de Halfbloed-Koning:

Plaats de speelmat op het bord (als je geen speelmat hebt, neem dan een 6x6 raster als het Verkenninggebied).



1) Leg alle kruideniers van de 4 koninkrijkskaart-startstapels opzij (blauw, groen, geel en rood). Schud alle overgebleven kaarten van die stapels door elkaar.

2) Plaats de kruideniers op de speelmat, zoals aangegeven in bovenstaande afbeelding.

Het Spel Winnen:

Kies een van de onderstaande uitdagingen. Dit zijn jouw winstcondities voor het spel.

De Schildknaap (makkelijk): Behaal tenminste 30 VP en behaal 2 doelen.

De Barbaar (normaal): Behaal tenminste 30 VP en dood minstens 6 Monsters.

De Mijnwerker (normaal): Behaal tenminste 35 VP en behaal 3 doelen.

De Geboren Leider (moeilijk): Behaal tenminste 40 VP.

De Enige Ware Koning (belachelijk moeilijk): Behaal tenminste 40 VP, dood 6 monsters en behaal 4 doelen.



MADE IN CHINA