VESUVIUS MEDIA
Nocturion
By George Skourtis

Introductie:

Het Evergreen rijk staat in verval.

Geforceerd tot het randje van uitroeiing door de invasie van de dodelijke elementaire wezens, Keizer Alexius IV en zijn mensen moeten nu het rijk veilig stellen en herbouwen wat verloren is gegaan.

Niet capabel om deze enorme taak alleen te vervullen, richt de jonge keizer zich tot de nobele huizen van Evergreen. Alleen deze oude bloedlijnen kunnen de krachten en middelen beheersen om het rijk opnieuw te bouwen, maar zelfs de dood van een rijk lijkt niet voldoende om eeuwenoude bloedtwisten, persoonlijke rivaliteiten en politieke ideeën te laten rusten.

Keizer Alexius, in de hoop om de ongeregeldheden tussen de nobele huizen tot het voordeel van het Evergreen keizerrijk te draaien, roept de hoofden van de huizen bij zich in de hoofdstad met een plechtige belofte: degene die de grootste rijkdom en prestige kan vergaren zal de hoofd adviseur en rentmeester van de hoofdstad worden.

DOEL:

In nocturion nemen spelers de rol aan van het hoofd van 1 van de nobele huizen in het Evergreen rijk, terwijl ze quests uitvoeren in naam van de keizer Alexius IV.
De speler met de meeste prestige aan het einde van het spel heeft bewezen dat hij loyaal is aan het Evergreen rijk en wordt uitgeroepen tot de Rentmeester van de hoofdstad en wint het spel.

Inhoud

12 locatie tegels

30 quest kaarten

12 erfstuk kaarten

34 beest kaarten

18 vloek kaarten

4 speler borden

1 regelboek

1 spelbord

10 Arcane boogschutter fiches

10 goud fiches

10 ridder fiches

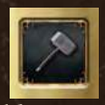
10 ijzer fiches

10 tovenaar fiches

10 hout fiches

Kroon van autoriteit fiche

heilige grail fiche



gildemeester fiche

Houten jaar markeerder

8 dobbelstenen

50 prestige fiches

20 uitputtings fiches

seizoen overzicht

Spel voorbereiding:

Om het spel voor te bereiden volg de stappen hieronder:

1 plaats het spelbord in het midden van de tafel. Het bord laat de 4 districten zien van de hoofdstad van het Evergreen rijk. Elk district is geassocieerd met 2 dobbelsteen resultaten en heeft 3 plaatsen waar locatie tegels kunnen worden geplaatst. Bijvoorbeeld het westelijke district is geassocieerd met resultaten 2 en 4. Het centrum van de hoofdstad is bezet door het keizerlijk paleis, van waaruit hij het verstrijken van de seizoenen en jaren in de gaten houdt, weergegeven met de kalender.

2 Plaats het jaar markeer blokje in het centrum van de kalender op het 1e jaar. (diegene met de 1 er in).

3 schud de 12 locatie kaarten en plaats deze met op de aangegeven locaties op het speelbord. (3 plaatsen per district).

4 elke locatie produceert de afgebeelde middelen. Plaats de relevante fiches op de locatie tegels.

5 Plaats het gildemeester fiche op de houthakkersmolen locatie tegel.

6 Plaats het heilige graal fiche op de klooster locatie tegel.

7 Plaats de middelen en prestige fiches in verschillende stapels naast het spelbord, zodat deze voor elke speler makkelijk te pakken zijn. Deze fiches vormen de voorraad, wanneer een fiche of kaart wordt afgelegd, dan komen deze in de algemene voorraad. Wanneer je een fiche krijgt (middelen, prestige etc), tenzij anders vermeld, pak je deze van de algemene voorraad.

8 Plaats het seizoen markeerfiche en de dobbelstenen naast het spelbord, zodat iedereen deze makkelijk kan pakken.

9 scheid de quest kaarten in drie verschillende stapels, volgens hun level. Schud elk dek en plaats ze conform de afbeelding op de volgende pagina naast het spelbord.

10 Trek de bovenste drie (3) quest kaarten van elke stapel en leg deze conform de afbeelding naast het bord.

11 Schud de vloekkaarten en leg deze met de afbeelding naar beneden op het bord. Zie de afbeelding op de volgende pagina.

12 schud de “beest” kaarten en leg deze met de afbeelding naar beneden op het bord. Zie de afbeelding op de volgende pagina.

13 Willekeurig wordt de 1e speler gekozen, geef hem/haar het fiche “kroon van autoriteit”.

14 Startend met de 1e speler, kiest kloksgewijs iedereen een speler bord van een huis van nobelen.

15 Elke speler pakt zijn erfstukkaarten die bij zijn huis van nobelen horen, gelijkend aan het symbool van het huis. Ook pakt iedereen 5 vermoeidheidsfiches. Deze kaarten en fiches worden naast het speler bord gelegd om de schatkist van dit huis van nobelen te vormen. Wanneer een speler middelen ontvangt, dan komen deze in zijn schatkist, tenzij anders vermeld. Wanneer een speler middelen moet afstaan, dan gebeurt dit ook vanuit de schatkist.

16 Als laatste trekt iedereen 3 beest kaarten van het dek om hun hand te vormen.

Eastern Liberation
Old Empire
Scarlet Ring
Player Turn
1. Place Dice
2. Move Time Tracker
3. Refill Opposite Block
4. Gather Resource
5. Activate Location
6. Fulfill Quest
7. Repeat for all Dice
Zelar
Auxentius
Set Bonuses
1/3 - No Bonus
2/3 - You may refresh a Quest
3/3 - Roll one extra die every turn

Speloverzicht

Nocturion wordt gespeeld over een aantal ronden, waarin elke ronde 3 verschillende fases heeft. Tijdens de verschillende fases in het spel zullen spelers een verscheidene acties uitvoeren om middelen te vergaren, het activeren van vaardigheden, het oproepen van een beest of het uitvoeren van een quest.

Tijdens het verloop van het spel beweegt het seizoen markeerfiche over de kalender, wanneer een jaar is voltooid gaat het jaar markeer fiche naar een volgend jaar.

Het spel speelt zich af over een verschillend aantal jaren, afhankelijk van het aantal spelers (bijvoorbeeld een 3 speler spel is afgelopen na het einde van het 6e jaar).

Aan het einde van het laatste jaar is de speler met de meeste prestige de winnaar.

Aankoop fase

Tijdens de aankoopfase zullen spelers dobbelstenen aanschaffen van een voorraad die ze voor de rest van deze ronde zullen gebruiken.

De 1e speler creëert een voorraad van dobbelstenen door er 1 per speler in het spel te pakken van de algemene voorraad. Bijvoorbeeld bij een spel met 3 spelers worden er 3 dobbelstenen gepakt door de startspeler. Wanneer er een speciale vaardigheid (bijvoorbeeld een huis of quest vaardigheid) een speler een extra dobbelsteen geeft om te gebruiken tijdens een ronde, dan voegt de startspeler dit aantal toe aan de voorraad.

Wanneer het correcte aantal is gepakt voor de voorraad gooit de startspeler alle dobbelstenen en laat ze onaangeroerd en zichtbaar voor elke speler liggen.

Voorbeeld: Mike, Ann, Mark en Constantinos starten een nieuwe ronde. Tijdens de vorige ronde lukte het Ann en Constantinos om alle 3 de erfstukken te verzamelen, waardoor ze een vaardigheid kregen om een extra dobbelsteen te pakken van de dobbelsteen voorraad. Om die reden heeft de voorraad 6 dobbelstenen (1 per speler en 2 voor de vaardigheden van Ann en Constantinos). Mike is de startspeler, daarom rolt hij de dobbelsteen voorraad en rolt de volgende waarden: 1,1,2,4,5 en 5. In beurt volgorde Mike pakt de dobbelsteen met waarde 4, Ann pakt de 1, Mark een 5 en Constantinos een 2. Ann en Constantinos moeten een 2e dobbelsteen pakken. Ann kiest voor de laatste 5 en Constantinos kiest de laatste 1. De spelers zijn nu klaar om aan de actie fase te beginnen.

Startend met de startspeler en met de klok mee pakt elke speler 1 dobbelsteen van de gerolde voorraad en plaatst deze in zijn schatkist (zorg ervoor dat de dobbelsteen niet veranderd).

Na het kiezen van de dobbelsteen door elke speler, mogen de spelers die door vaardigheden meer dobbelstenen mogen hebben op dezelfde manier dobbelstenen blijven kiezen.

Als een speler op deze manier een 3e dobbelsteen in zijn schatkist zou krijgen OF er zijn geen dobbelstenen meer om op te pakken, dan krijgt hij er een middel na keuze voor terug uit de algemene voorraad.

Actie fase

Tijdens de actie fase mogen spelers de volgende acties uitvoeren: Reserveren van een dobbelsteen, aantrekken van een erfstuk, activeren van een locatie, activeren van een vaardigheid, uitvoeren van een quest.

Spelers kunnen deze acties in willekeurige volgorde uitvoeren en zo vaak als men kan, maar je mag nooit met meer dan 2 dobbelstenen in je schatkist de actie fase afsluiten. Als (en alleen als) er geen locatie beschikbaar is om te activeren en je hebt al een dobbelsteen gereserveerd, dan mag je een dobbelsteen afleggen en er een middel (fiche) naar keuze voor terug pakken. Daarnaast moet je het seizoen markeer fiche verschuiven naar de volgende middel plek op de kalender.

Startend met de startspeler speelt elke speler al zijn / haar acties.

Reserveren van een dobbelsteen

Spelers kunnen ervoor kiezen om een dobbelsteen niet te gebruiken om een locatie te activeren, in plaats daarvan kan je kiezen om deze te bewaren voor gebruik in de volgende ronde.

Om een dobbelsteen te reserveren pakt een speler deze uit zijn schatkist en legt deze op zijn spelerbord op het wapen van zijn huis. (ervoor zorgend dat de waarde niet veranderd).

Spelers mogen maar 1 dobbelsteen gereserveerd hebben op enig moment. Als, op enig moment, een speler een 2e dobbelsteen zou kunnen reserveren, moeten ze in plaats daarvan een middel naar keuze pakken vanuit de algemene voorraad.

Huis van nobelen vaardigheden en erfstukken

In Nocturion is elke speler een leider van 1 van de nobele huizen van Evergreen. Elk huis heeft een eigen unieke wapen, set van erfstukken en speciale vaardigheden.

Elk spelerbord geeft een huis van nobelen van Evergreen weer en bevat de volgende informatie:

1 De naam van het huis en het wapen

2 De vaardigheden van het huis worden door erfstukken vrij gespeeld.

3 Erfstukken worden geplaatst op hetzelfde harnas type op het spelerbord.

4 opgeroepen beesten worden geplaatst op de stalplekken op het spelerbord.

Om speciale vaardigheden vrij te spelen van het nobele huis moet je erfstukken maken en aantrekken. Aan het begin van het spel krijgt elke speler een set van 3 erfstukkaarten: Een helm, een torso en een paar beenbeschermers.

1 Erfstuk naam

2 Prestige verkregen voor het aantrekken van dit erfstuk

3 De middelen die afgelegd dienen te worden voor het aantrekken van dit erfstuk

4 De achterkant van de kaart laat het wapen van het desbetreffende huis zien.

Spelers mogen een erfstuk aantrekken op elk moment tijdens hun beurt, door de benodigde middelen af te leggen van hun schatkist naar de algemene voorraad. Dit erfstuk dient dan geplaatst te worden op hun speler bord op de daarvoor bestemde locatie.

Als een erfstuk is aangetrokken krijgt een speler prestige conform de aangegeven waarde op de kaart.

Erfstukken maken je een waardig persoon in de ogen van de keizer, maar ze geven spelers ook toegang tot questen. Om een quest te kunnen voltooien dient een speler op zijn minst zoveel erfstukken op zijn spelerbord te hebben liggen. Bijvoorbeeld om een level 2 quest te kunnen voltooien dien je 2 erfstukken te hebben aangetrokken.

Naast het verhogen van de status openen erfstukken ook de toegang tot bepaalde vaardigheden. Het aantal aangetrokken erfstukken bepaald de speciale vaardigheden van het huis op dat moment.

Wanneer een speciale vaardigheid gemarkeerd is met het vermoeidheidssymbool , dan dient er een vermoeidheidsfiche geplaatst te worden op die vaardigheid op het spelerbord. Een speler mag niet meer dan 1 vermoeidheidsfiche hebben liggen op een vaardigheid.

Het activeren van een locatie

Het spelbord bestaat uit vier districten, elk **district** heeft twee dobbelsteen resultaat plekken en laat drie locatietegel **plekken** zien.

1 Locatietegel naam

2 de type middelen door deze tegel geproduceerd

3 wanneer geactiveerd mag een speler kiezen om de vaardigheid van deze tegel te gebruiken (ongeacht of er wel of geen middelen zijn geproduceerd). Zie verderop voor meer informatie over de locatietegel vaardigheden.

4 Een speler moet een dobbelsteen vanuit zijn schatkist plaatsen op de tegel om deze te activeren.

Een locatietegel zonder dobbelsteen erop wordt als inactief gezien. Om een inactieve locatietegel te activeren, dient een speler een dobbelsteen uit zijn schatkist te plaatsen, die overeenkomt met de dobbelstenen van het district waar de tegel in ligt, op de gekozen locatietegel. Zodra de dobbelsteen geplaatst is wordt deze locatie gezien als geactiveerd.

Wanneer een locatietegel wordt geactiveerd dient de speler die dit gedaan heeft de volgende stappen in deze volgorde te doorlopen:

Stap 1: Als dit in de 1e ronde is dient het seizoen markeerfiche gelegd te worden op het winterdeel van de kalender. De locatie is het symbool wat ook op de zojuist geactiveerde locatietegel staat.
Elke volgende keer verspringt het seizoen markeerfiche naar het eerstvolgende symbool wat overeenkomt met de op dat moment geactiveerde locatietegel op de kalender.

Stap 2: Vul alle middelen aan in het district waar het symbool naar wijst op het seizoen markeer gedeelte.

Stap 3: Vergaar de middelen van de geactiveerde locatietegel (indien deze er zijn).
Als het **x2** symbool wijst naar het gedeelte waar zojuist de locatietegel is geactiveerd krijg je een extra middel van hetzelfde type van de algemene voorraad.

Stap 4 (optioneel): vervul de vaardigheid van de locatietegel

Wissel 1 middel van je schatkist met de algemene voorraad.

Rol een dobbelsteen en plaats deze op je reserve locatie op je spelerbord. Ligt er al een dobbelsteen pak je een middel naar keuze uit de algemene voorraad.

Roep een beest uit je hand op of zoek naar een beest in het beest dek

Trek een vloek kaart. Lees de kaart en vervloek een andere speler door de kaart voor hun spelerbord te leggen.

Verfris of vermoei een opgeroepen beest op je spelerbord.

Plaats het gildemeester fiche in je schatkist. Het huis van nobelen met dit fiche in zijn bezit tijdens de opschoonfase claimt de kroon van autoriteit. Daarna gaat dit gildemeester fiche terug naar de houthakkersmolen locatietegel op het speelbord.

Verwijder een vloek. Als je geen vloek hebt plaats je het heilige graal fiche in je schatkist. Als je dit fiche bezit, dan kan je geen vloek krijgen. Aan het einde van de ronde dient het fiche terug geplaatst te worden op de klooster locatietegel.

De kalender in het midden van het speelbord laat 6 middelen zien aan elke van zijn 4 kanten. Elke kant van de kalender laat een seizoen in het jaar zien. Het passeren van de seizoenen wordt gemarkeerd met een fiche. Dit fiche start links bovenin de kalender met de eerste middelen van de winter , beweeg met de klok mee door de 6 middelen van de lente , gevolgd door de zomer en als laatste de herfst .

Wanneer het seizoen markeerfiche een volle ronde over de kalender is gegaan, beweegt deze opnieuw naar het 1e middel in de winter. Het jaar markeerfiche wordt 1 jaar verschoven. Tijdens het bewegen over de kalender met het seizoen markeerfiche dient de **x2** gedeelte altijd naar buiten te wijzen.

Beesten

Alle beesten hebben de mogelijkheid om hun nobele meesters te helpen, dit kan door het manipuleren van de dobbelstenen in de schatkist of door het geven van buitengewone krachten.

1: naam van het beest.

2: De punten gekregen voor het oproepen van dit beest

3: De aan dit beest gekoppelde grondstoffen. Dit zijn ook de grondstoffen die afgelegd moeten worden naar de algemene voorraad om dit beest op te roepen.

4: Alle beesten kunnen een dobbelsteen resultaat van hun meester manipuleren. Een resultaat van de dobbelsteen kan nooit hoger gebracht worden dan 6 of lager dan 1.

5: Sommige beest kaarten moet je een fiche plaatsen op de kaart om de kracht te activeren. Andere dien je de kaart af te leggen om zijn kracht te kunnen gebruiken.

6: De achterkant van de kaart laten het beest symbool zien.

Om een beest vanuit je handkaarten op te roepen, dien je eerst een locatie tegel te activeren met een portaal symbool. Daarna moet je de afgebeelde grondstoffen afleggen in de algemene voorraad.

portaal symbool

Als de grondstof op de locatie tegel overeenkomt met de grondstof op de beest kaart, dan mag het beest kosteloos opgeroepen worden.

Een speler plaatst een opgeroepen beest direct op een vrije plek op zijn speler bord. Ook krijgt hij de op de kaart afgebeelde prestigepunten direct toegekend.

Het spelerbord heeft 4 locaties voor een beest. Als deze vol zijn dient er een actief beest afgelegd te worden om ruimte te maken voor het nieuwe beest.

Een opgeroepen beest met een uitgeput fiche erop wordt gezien als uitgeput. Terwijl een beest zonder fiche wordt gezien als actief.

LET OP: Een nieuw beest kan niet worden opgeroepen als er 4 uitgeputte beesten in de manege liggen op het spelerbord.

Voorbeeld: Ann wil een jonge draak oproepen met een hout grondstof symbool. Doorgaand met het voorbeeld van blz 5, Ann heeft nog een dobbelsteen met waarde 1 en 5. Ze gebruikt de 1 om de boerderij locatie tegel te activeren. Ze claimt 1 hout, welke daar wordt geproduceerd. Omdat de jonge draak een hout grondstof vraagt en deze ook op de geactiveerde tegel wordt geproduceerd mag Ann dit beest kosteloos plaatsen op haar spelerbord. Ze hoeft hiervoor geen grondstof hout te betalen. Omdat de jonge draak haar eerste beest is plaatst Ann deze op de meest linkse plek op haar spelerbord en krijgt 1 prestige punt.

Als alternatief mag een speler bij een locatie tegel met een portaal symbool er ook voor kiezen om de bovenste 3 kaarten van het beest dek te trekken. Je kiest er 1 en plaatst de andere 2 onderop de stapel. Als het beest dek op is, dan schud je de aflegstapel om een nieuw beest dek te creëren.

Voorbeeld: Mike wil voor een beest zoeken, tijdens fase 1 heeft hij gekozen voor de dobbelsteen met waarde 4. De warenhuis locatie tegel ligt in het deel met dobbelsteenwaarde 2 & 4, dus dat komt overeen. Mike plaatst zijn dobbelsteen op het warenhuis en krijgt de grondstoffen. Hij trekt ook 3 beest kaarten. Hij besluit om Gazer te houden en de andere 2 legt hij op de onderop het dek.

Beest vaardigheid

Om de vaardigheid van een beest te gebruiken, dient een speler eerst een **uitgeput fiche** op de kaart van het beest te plaatsen. Wanneer uitgeput, mag de speler direct de dobbelsteen manipuleren of de speciale kracht activeren.

Een beestkaart laat een symbool zien om aan te geven hoe een dobbelsteen gemanipuleerd kan worden. Een pijl omhoog △ laat zien dat je de dobbelsteen met +1 mag verhogen, terwijl een pijl naar beneden ▼ laat zien dat de dobbelsteen met -1 mag verlagen. Het resultaat kan nooit hoger dan 6 en nooit lager dan 1.
Een speler mag meerdere beesten gebruiken om een dobbelsteen in zijn schatkist te manipuleren.

Een beest zijn speciale kracht wordt weergegeven op de beestkaart en geeft aan of deze direct wordt gebruikt als een reactie op een actie van een andere speler, wanneer er grondstoffen worden vergaard of wanneer het beest wordt opgeroepen naar de manege of verwijderd van de spelers manage.

Reactie: Deze effecten worden geactiveerd wanneer de aangegeven locatie tegel wordt geactiveerd of zijn actie wordt uitgevoerd. Zelfs in de beurt van een andere speler.

Vergaren: Deze effecten worden uitgevoerd wanneer een specifiek grondstof wordt vergaard door jou of een andere speler.

Oproepen: Je mag kiezen om dit effect direct uitvoeren wanneer je een beest oproept naar je manege.

Afleggen: Deze effecten kunnen ten alle tijden worden uitgevoerd, zelfs tijdens de beurt van een andere speler. Maar dit beest dient dan wel afgelegd te worden van je manege.

PAS OP: Je mag geen uitgeput beest afleggen! Sommige beesten (bv Gazer, Mountain Griffin) passen een effect toe op alle spelers voor de rest van de ronde. Plaats deze beesten even in je voorraad als herinnering voor iedereen. Bij de opschoonfase leg je dit beest af.

Vloeken

Verschrikkelijke zeshoeken doordrongen met negatieve energie, vloeken worden tegen een speler uitgespeeld door een rivaliserend nobel huis die de begraafplaats locatie tegel activeren of de necromantische vaardigheid van beesten gebruiken, zoals de groene jager.

1: Elke vloek kaart beschrijft zijn verschrikkelijke effecten

2: De achterkant van de kaart laat het vloek symbool zien.

Wanneer een speler ervoor kiest, trekt hij de bovenste vloek kaart van het dek en leest zijn vaardigheid voor. Daarna kies je een tegenstander waarop de vloek wordt uitgespeeld. Deze legt de kaart open in de schatkist neer.

Een speler mag nooit meer dan 3 vloekkaarten in zijn schatkist hebben liggen. Als een speler een vierde vloekkaart krijgt, dan mag deze speler een andere vloek afleggen en komt de nieuwe in zijn schatkist.

Een speler mag een vloek afleggen door de klooster locatie tegel te activeren of een speciale kracht te activeren.

Als, op enig moment, het vloekdek is uitgeput, wordt de aflegstapel geschud en een nieuw vloekdek geformeerd.

Bloeddorst vloekkaarten
Deze giftige vloek wordt sterker naarmate de tijd vordert en aan het einde van het spel verliest een speler prestige punten afhankelijk van het aantal bloeddorst vloekkaarten in zijn schatkist.

Bloeddorst kaarten	Prestige straf
1	-1 prestige
2	-4 prestige
3	-7 prestige

Bloeddorst vloek kaarten

Activeer begraafplaats locatie tegel

Trek een vloekkaart

Plaats in de schatkist van een tegenstander

Gaan questen

Een quest geeft veel prestige en beloningen aan de nobele huizen die waardig genoeg zijn om ze af te maken.

1: De naam van de Quest

2: De grondstoffen benodigd om een quest te vervolmaken

3: Wanneer afgerond geeft een Quest direct een kracht als beloning.

4: De prestigepunten die je krijgt voor het voltooien van de Quest.

Om op een Quest te gaan heeft de speler de benodigde erfstukken op zijn spelerbord nodig om de Quest te proberen te voltooien. Level 1 quest heeft een speler op zijn minst 1 erfstuk nodig in zijn arsenaal op het spelerbord. Level 2 questen hebben 2 erfstukken nodig en voor level 3 heeft een nobel huis alle erfstukken nodig.
Naast de erfstukken heeft een speler ook alle benodigde grondstoffen nodig in zijn schatkist, afgebeeld op de questkaart.

Om een quest te voltooien dient een speler de volgende stappen in deze volgorde te voltooien:

Stap 1 Leg de benodigde grondstoffen af van je schatkist naar de algemene voorraad.
Stap 2 Krijg de prestigepunten afgebeeld op de quest kaart
Stap 3 (optioneel) handel de kracht af op de quest kaart die je krijgt als extra beloning.

Wanneer een quest kaart is voltooid, word de kaart direct afgelegd en komt er op die plek een nieuwe quest kaart van hetzelfde level. Als een quest dek leeg is, dan wordt deze niet meer aangevuld en wordt er geen nieuwe kaart onthuld.

Afgelegde quest kaarten worden NOOIT geschud om een nieuw dek te creëren.

Een speler mag zoveel questen voltooien als hij wenst in een enkele beurt., zolang hij maar de benodigde erfstukken aan heeft en de benodigde grondstoffen in kan leveren.

Leg de benodigde grondstoffen af van je schatkist (eigen voorraad).

Handel de mogelijkheid / kracht van de quest af en krijg de aangegeven prestigepunten.

Onthul een nieuwe questkaart van hetzelfde level (als deze er nog is).

Opschoon fase

Tijdens de opschoonfase moeten spelers:

-Alle dobbelstenen terug van de locatie tegels naar de algemene voorraad

-Grondstoffen afleggen vanuit de schatkist naar de algemene voorraad, terug tot 6

-Trek of leg een beest kaart af tot een aantal van 3. Als het beest dek op is, schud de aflegstapel en vorm een nieuwe trekstapel.

-Leg de heilige graal fiche op de klooster locatie tegel

-De speler met het gildemeester fiche in zijn schatkist krijgt de kroon van autoriteit fiche. Als niemand het gildemeester fiche heeft, gaat het kroon van autoriteit fiche met de klok mee naar de volgende speler

-Het gildemeester fiche wordt terug gelegd op de houthakkersmolen locatie tegel

-Haal alle uitgeput fiches van de beestkaarten en nobele huizen vaardigheid.

-Spelers met gereserveerde dobbelstenen plaatsen deze in hun schatkist

-Als het jaar markeer fiche het laatste jaar heeft gehaald, vang dan aan met de einde spel fase. Anders is deze ronde afgelopen en begint er een nieuwe ronde begint met de aanschaffase

-Leg elke beest in de voorraad af.

Einde van het spel fase

Het spel is klaar wanneer het seizoen markeer fiche zijn laatste rondje vervolmaakt in het laatste jaar. (NIET wanneer het fiche in de laatste jaar fase komt.) De actie en opschoonfase van het laatste jaar moet worden afgerond om ervoor te zorgen dat alle spelers alle acties kunnen voltooien.

Laatste jaar positie

Aan het einde van het spel wint de speler met de meeste prestigepunten. In het geval van een gelijkspel wint de speler met de hoogst opgetelde waarden van de opgeroepen beesten. Als er nog steeds een gelijkspel is wint de speler met de minste grondstoffen in zijn schatkist (voorraad).

Eindaantal prestigepunten

Om het eindaantal prestigepunten te berekenen, leg het aantal prestigepunten af gelijk aan de bloeddorst vloekkaarten die een speler heeft in zijn schatkist. Daarna tel je alle overblijvende prestigepunten.

Voorbeeld: : Ann is haar eindaantal prestigepunten aan het berekenen, tijdens het spel heeft ze 35 punten verzameld door het oproepen van beesten, het voltooien van quests en het aantrekken van erfstukken. Maar ze moet heeft ook 2 bloeddorst vloek kaarten in haar schatkist, waardoor ze er 4 punten af moet halen.

Dus Ann haar eindaantal prestigepunten wordt als volgt berekend: 35 – 4 = 31 prestigepunten

Score voorbeeld

Credits

Game Design: George Skourtis

Game Development: Anastasios Grigoriadis

Project Management: Constantine Kevorque

Art & Illustration: Damien Mammoliti

Lore and Background Story: Mark Alexander

Layout Manager: Luis Brueh

Editor: Richard Neale

SPECIAL THANKS TO

Alexandros Manos, Andreas Katelanos, Benny Ackermann, Bruno Furlan, David Waybright, Dimitris Skourtis, ESPAIROS Gaming club, Fabio Piovesan, Felipe Suarez Perandones, Frere Teuck, George Kourtidis and Hellenic Designers Association, Jeremy D Salinas, John Jacobs, Jonathan Coulombe, Kras Kryspin, Luis López, Lykourgos Pachygiannakis, Manolis Trachiotis, Mario Quiles, Reid Palmer, Stavros Balilis, Stefan Löw, Stefani Angelopoulos, Stratis Patsourakis, Thomas Mastakouris, Yaroslav Hrabar

Copyright

©2018 Nocturion and related marks are ™ and © Vesuvius Media Ltd,

38 Pioneer Ave, Halifax, Nova Scotia, B3M 1W8, Canada. All rights reserved.

Made in China.

Warning: Choking Hazard! Not for use by children under 3 years of age.

Help & Support

If you have any issues with your game's components, contact our Support Team at the following email address:

support@vesuviusmedia.com

Please make sure to add into your email, photos of your game and your full shipping information in case we will need to send you a missing/damaged component.

Snelle referentie handleiding

Ronde verloop:

Aanschaffase: creëer een dobbelsteen voorraad.

Actiefase: elke speler krijgt na elkaar een beurt om al zijn acties te voltooien.

Opfrisfase: opruimen

Activeren van een locatie volgorde:

Stap 1: beweeg het seizoen markeer fiche

Stap 2: vul grondstoffen aan

Stap 3: Verzamel grondstoffen

Stap 4 (optioneel): handel de locatie vaardigheid af

Speler acties:

Reserveer een dobbelsteen

Activeer een locatie

Trek erfstukken aan

Gebruik nobel huis vaardigheden

Gebruik beest vaardigheden

Ga op een quest

Locatie vaardigheid referentie:

Wissel 1 middel van je schatkist met de algemene voorraad.

Rol een dobbelsteen en plaats deze op je reserve locatie op je spelerbord. Ligt er al een dobbelsteen pak je een middel naar keuze uit de algemene voorraad.

Roep een beest uit je hand op of zoek naar een beest in het beest dek

Trek een vloek kaart. Lees de kaart en vervloek een andere speler door de kaart voor hun spelerbord te leggen.

Verfris of vermoei een opgeroepen beest op je spelerbord.

Plaats het gildemeester fiche in je schatkist. Het huis van nobelen met dit fiche in zijn bezit tijdens de opschoonfase claimt de kroon van autoriteit. Daarna gaat dit gildemeester fiche terug naar de houthakkersmolen locatietegel op het speelbord.

Verwijder een vloek. Als je geen vloek hebt plaats je het heilige graal fiche in je schatkist. Als je dit fiche bezit, dan kan je geen vloek krijgen. Aan het einde van de ronde dient het fiche terug geplaatst te worden op de klooster locatietegel.

Quest vaardigheid referentie: