

WOLFGANG HOHLBEIN
DER HEXER VON SALEM
 Voor 2 - 4 spelers vanaf 12 jaar

Doel van het spel

Amerika, aan het begin van de 20ste eeuw: De "Grote Ouderen", angstaanjagende demonen uit een andere dimensie, de oude bewoners van een in duisternis gehulde wereld. Ooit werden deze demonen onder controle gehouden door een nog krachtigere. Nu is een van hen zijn krachten aan het verzamelen, voorlopig nog gevangen in een magische gevangenis, een piramide in de onderwaterstad R'lyeh. De dienaars van het kwade hebben reeds verschillende portalen geopend in Arkham stad, om de demoon toegang te verschaffen tot onze wereld. Robert Craven de machtige tovenaars van Salem verzamelt een groep moedige studenten in het occulte om samen het gevecht tegen het kwaad te leveren. De spelers zullen eerst de geopende portalen moeten ontdekken, met behulp van de magische brillen, en deze zo snel mogelijk proberen te sluiten met de krachtige artefacten. Ze zullen voorzichtig te werk moeten gaan, zodat ze niet per ongeluk nieuwe portalen openen. Ze weten ook nog niet welke van "de Grote Ouderen" zich nu nog in R'lyeh bevindt en hoe ze het tegen hem zullen moeten gaan opnemen. Hier biedt het "Necronomicon" een eeuwenoud demonenboek hulp.

Deze helden staan aan het begin van een gevaarlijk avontuur, dat hen tot de rand van waanzinnigheid zal drijven. Ze zullen strijd moeten leveren met angstaanjagende monsters, de schaduw van een andere "Grote oudere", onder leiding van de kwaadaardige tovenaars Necron. Zullen onze helden erin slagen het kwaad te verdrijven alvorens de demoon in Arkham aankomt.

De spelers zullen moeten samenwerken, om alle portalen te vinden en te sluiten, alvorens Necron te sterk is geworden om een portaal naar de andere dimensie te openen. Om te winnen zal je ook de "Grote oudere" in R'lyeh moeten houden door gebruik te maken van de magische artefacten. Slagen de spelers hier niet in, verliezen ze gezamenlijk.

Spelmateriaal

- 1 Kortverhaal
- 1 Stoffen zak
- 1 Spelbord
- 4 Speelfiguren
- 1 Necron figuur
- 1 Heksfiguur
- 1 Dobbelsteen



26 Monsterkaarten



6 "Grote Oudere"-kaarten



12 Gebeurteniskaarten



4 Speloverzicht kaarten



1 "Grote Oudere" overzichtkaart



1 Startspeler kaart



32 Kleine locatiekaarten
 (4 sets van 8 kaarten in elk van de spelerskleuren)

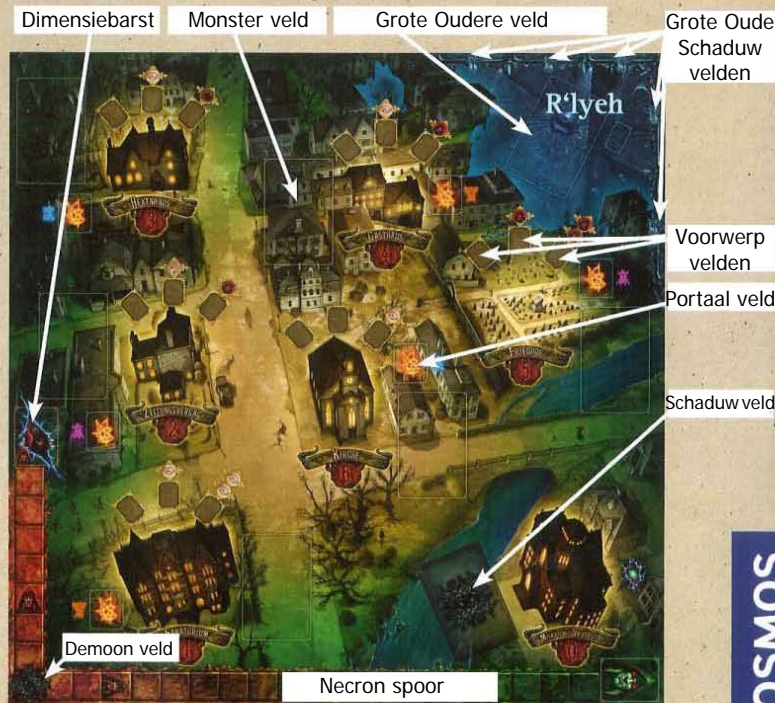


4 Spelersborden

34 voorwerp fiches

- 4 Aanduidingen geestelijke toestand
- 7 x Necronom
- 7 x Magische Brill
- 7 x Nus-Elexir
- 7 x Dolk van de N'gaa
- 6 Artefacten (2 van elk in 3 verschillende kleuren)
- 8 Portaalfiches
- 4 x Muur
- 4 x Portaal

Opmerking: Er zijn 2 reservesets voorzien van de portaalfiches



Spelvoorbereiding

- Als je voor het eerst dit spel gaat spelen, druk dan voorzichtig alles uit de stanskartons. Er zijn voor het spel slechts 8 portaalfiches nodig (de overige zijn reserve).
- Het spelbord toont de stad Arkham, met 7 locaties, de onderwater gevangenis R'lyeh en het Necron spoor.
- De 6 "Grote Ouderen" kaarten worden geschud. Plaats 5 kaarten gedekt op de aanlegvelden rond R'lyeh. De kaart op veld 1 wordt open gedraaid. De 6de kaart wordt gedekt neergelegd op het R'lyeh veld op het bord. Dit is de grote oudere die de spelers moeten bedwingen.
- De "Grote Oudere" overzichtkaart wordt naast het spelbord klaar gelegd.
- Bepaal wie startspeler wordt, en geef hem de startspelerkaart. De startspelerkaart wordt met de juiste zijde (spelersaantal) zichtbaar neergelegd. Schud de monsterkaarten en leg deze verdekt naast de startspelerkaart.
- De 12 gebeurteniskaarten worden geschud, 4 kaarten worden gedekt opzij gelegd, deze zijn voorlopig niet nodig. De andere 8 kaarten worden verdekt bij de speler rechts van de startspeler gelegd.
- Elke speler ontvangt in zijn spelerskleur, 8 locatiekaarten, 1 spelfiguur, 1 overzichtskaart, 1 spelersbord. Elke speler neemt ook een aanduidingen voor zijn geestelijke toestand.
- De spelers leggen hun spelersbord voor zich neer, met de aanduiding geestelijke toestand op 6.
- De speelfiguren worden op de Miskatonic University geplaatst.
- De Tovenaar figuur wordt ook op de Miskatonic University, op veld 0.
- De Necronsteen wordt op het grote startveld van het Necronspoor gelegd.
- De dobbelsteen wordt naast het spelbord klaar gelegd.
- De 8 portaalfiches worden gedekt geschud. Leg 6 van de fiches op de 6 portaallocaties (1-6) op het bord. De 2 overgebleven fiches gaan ongezien terug in de doos. Er bevinden zich dus 2 tot 4 portalen in het spel.
- Alle voorwerpen worden in de stoffen zak gedaan. Elke speler trekt 1 voorwerp en plaatst deze op zijn spelersbord. Artefacten komen op het artefactveld van het spelersbord, voorwerp op de voorwerpvelen.
- Trek voor elk van de 6 locaties op het bord fiches uit de zak, plaats deze van links naar rechts op de daarvoor voorziene velden. Leg de buidel daarna naast het spelbord.

Speloverzicht

De spelers helpen de tovenaars van Salem. Hun doel is de grote oudere in R'lyeh te stoppen. Hiervoor zullen ze alle geopende portalen in de stad moeten sluiten met behulp van het juiste artefact. Het portaal aan Miskatonic University kan alleen worden gesloten als de Grote oudere in R'lyeh is verslagen. Er is geen tijd te verliezen, want Necron zijn kracht neemt oncontroleerbaar toe. Van zodra de Necron steen het laatste veld van het spoor bereikt heeft (Dimensiebarst) verliezen de spelers. De spelers verliezen ook als de necronsteen het demonenveld bereikt, als de grote oudere in R'lyeh nog niet gekend is.

Verloop van een spelronde:

A) Monsterkaarten opendraaien

- Aan het begin van elke ronde draait de startspeler 1 of 2 monsterkaarten open.
 - Bij een 2 speler spel, 1 kaart
 - Bij een 4 speler spel, 2 kaarten
 - Bij een 3 speler spel, afwisselend 1 of 2 kaarten, beginnend met 1 kaart.

Elk monster zit 2 keer in de stapel. Er bevinden zich ook 2 speciale kaarten in de stapel - Necron en Robert Craven - van elke kaart 1 exemplaar.

- Na het omdraaien van de kaarten kunnen zich 2 mogelijkheden voordoen:
 1. Het monster bevindt zich nog niet op het spelbord: het monster wordt op het volgende lege veld geplaatst, vertrekkende van het veld waar de tovenaars staan. Het allereerste monster wordt dus op het Sanatorium gelegd. Necron en Robert Craven worden niet op het spelbord gelegd. Als alle velden bezet zijn, wordt de monsterkaart zonder gevolg op de aflegstapel gelegd. Op het schaduwveld aan de universiteit verschijnt nooit een monster.
 2. Hetzelfde monster bevindt zich al op het bord. Dan wordt het monster actief. De spelers ondergaan de gevolgen onderaan op de kaart. De gevolgen zijn verschillend van monster tot monster.



Voorbeeld 1: De Zombie wordt opgedraaid, er ligt reeds een zombie op het bord. De spelers schuiven de Necron steen nu 3 velden verder.



Voorbeeld 2: Deep One: De spelers moeten gezamenlijk 2 magische brillen afgeven.



Voorbeeld 3: Lava Worm: De spelers moeten gezamenlijk 4 voorwerpen afgeven (geen Artefacten). Welke voorwerpen ze afgeven, bepalen de spelers zelf.

- Als de spelers voorwerpen afgeven, bepalen ze zelf wie en hoeveel ze er afgeven. Deze fiches worden naast het spelbord geplaatst.



- Als er ook een rode pijl op de kaart staat en de spelers de benodigde voorwerpen niet kunnen betalen, wordt de



Necronsteen op het necronspoor naar het volgende veld met een Necronafbeelding verplaatst. De spelers moeten dan toch alle voorwerpen afgeven. Je mag er niet voor kiezen om de voorwerpen te behouden en Necron te verplaatsen.

- Als een monster actief wordt, leg je de omgedraaide kaart op de aflegstapel, de kaart die al op het bord ligt, blijft liggen.

Speciale Monsterkaarten



Necron: De spelers tellen het aantal monsterkaarten op het spelbord. Voor elke kaart op het bord wordt de Necronsteen 1 veld verder gezet. Bevindt er zich een "grote oudere" op het schaduwveld van de universiteit, wordt de Necronsteen nog twee plaatsen extra verder gezet. Aansluitend wordt de Necronkaart samen met de trekstapel en aflegstapel geschud en vormt de nieuwe trekstapel.



Robert Craven: De spelers zetten de tovenaars en alle spelersfiguren op de Miskatonic University en nemen al hun locatiekaarten terug op handen. Bevindt er zich een "grote Oudere" op het schaduwveld van de Miskatonic University, moeten ze de gevolgen hiervan niet ondergaan. De Robert Craven kaart wordt op de aflegstapel gelegd en er wordt een nieuwe monsterkaart omgedraaid en uitgevoerd.

B) De speler acties

- De speler die aan de beurt is, voert in zijn speelbeurt de volgende acties in aangegeven volgorde (1-5) uit. De startspeler begint, de andere spelers volgen in de richting van de wijzers van de klok.

1. Locatiekaart uitspelen en naar de gekozen locatie gaan:

De speler kiest één van zijn locatiekaarten en legt die open voor zich af, dan verplaatst hij zijn spelfiguur naar de overeenkomstige locatie op het bord.

- Kies je ervoor de kaart "Secret Passage" te spelen, mag je naar een locatie naar keuze gaan. Je mag niet op dezelfde locatie blijven staan. Bij het gebruik van de "Secret Passage" gaat je geestelijk toestand 1 achteruit. Enkel met deze kaart kan je het speelveld in R'lyeh bereiken om er de "grote oudere" te verslaan.
- Speel je de "Miskatonic University", neem je al je locatiekaarten terug op hand. De volgende beurt moet je terug naar een andere locatie gaan.

2. Ontmoeting met een medespeler:

- Bevindt er zich op de nieuwe locatie een figuur van een medespeler, mogen de spelers een voorwerp ruilen.
- In plaats van te ruilen mag je ook een voorwerp schenken of een ontvangen.
- Bevinden er zich op de locatie meerdere figuren dan kies je met welke speler je wilt ruilen, schenken of ontvangen.

Opmerking: artefacten mogen niet worden geruild of geschenken

2. Ontmoeting met een monster (of een schaduw):

- Bevindt er zich op de nieuwe locatie een monster (of een schaduw bij "Miskatonic University"), moet de speler eenmaal werpen met de dobbelsteen, om te bepalen wat de gevolgen zijn.



Een voorwerp afgeven: (als de speler deze bezit, anders gebeurt er niets). Als je meerdere van de voorwerpen bezit, moet je er maar 1 afgeven.



Verminder je geestelijk toestand met 1: Kom je hierdoor op 0 terecht wordt je waanzinnig en eindigt het spel voor jou.



Verplaatst de Necronsteen 1 veld verder.

Opmerking: Als je je naar een locatie op het bord verplaatst waar de tovenaer zich bevindt, of je hebt bescherming tegen het monster (of schaduw bij de universiteit) moet er niet worden gedobbeld.

- Na het dobbelen en de eventuele gevolgen, kan je proberen het monster uit te schakelen. Je mag het gevecht tegen het monster natuurlijk ook aangaan als je niet hebt gedobbeld door de aanwezigheid van de tovenaer. Om het monster te verslaan moet je de 2 (of 3 voor een schaduw) voorwerpen in je bezit hebben die zijn aangegeven bovenaan de kaart. Je moet je voorwerpen niet afgeven om het monster te verslaan. (Uitzondering: "Thul Saduun", om dit krachtige monster uit te schakelen zal je een artefact moeten inleveren.)
- Monsters die zijn verslagen, gaan op de monster aflegstapel. De schaduwen die zijn verslagen gaan terug in de doos.

3. Een voorwerp gebruiken:

Je mag één voorwerp gebruiken om van de speciale kracht gebruik te maken. Na gebruik wordt het voorwerp naast het bord afgelegd.



Magische Bril: Je mag naar het gedekte portaal kijken waar je speelfiguur zich bevindt. Na het bekijken leg je de fiche gedekt terug. Je weet nu of er zich een portaal bevindt op deze locatie. Belangrijk: Je mag je andere spelers niet vertellen wat er zich op het portaal bevindt. Je kunt deze actie niet uitvoeren op "Miskatonic University" aangezien er zich daar geen portaal bevindt, er bevindt zich hier een open portaal, dat al zichtbaar is bij aanvang van het spel.



Necronomicon: Je mag de volgende "Grote Oude" omdraaien (rond R'lyeh). Aangezien de 1ste kaart wordt opgedraaid bij aanvang van het spel, zal je de eerste keer de kaart op veld 2 omdraaien, vervolgens op veld 3, enz. Als laatste wordt de kaart op R'lyeh zelf omgedraaid.



Nus-Elixir: Vermeerder je geestelijke toestand met 1, als de tovenaer zich ook op jouw locatie bevindt, gaat je geestelijk toestand met 2 omhoog. Je kunt niet boven waarde 6 gaan.



Dolk van de N'gaa: Bevindt de tovenaer zich op dezelfde locatie als jij, dan schakel je met de dolk het monster daar uit. Dit geldt ook voor de schaduw bij de universiteit.



Artefacten: Als je het artefact in je bezit hebt dat naast een portaal staat afgebeeld, mag je dat artefact op het portaal leggen om aan te geven dat het portaal is gesloten. Let op: als op het einde van het spel blijkt dat een artefact op een muur werd gelegd, verliezen de spelers het spel. Het portaal aan de universiteit mag met elk artefact worden afgesloten, van zodra de "grote oudere" is verslagen.

Je kan een artefact ook gebruiken om "Thul Saduun" te verslaan. Als je hiervoor een artefact gebruikt wordt dit naast het speelveld afgelegd.

5. Beschikbare voorwerpen nemen en betalen

- Aan het einde van je speelbeurt mag je 1 van de nog beschikbare voorwerpen op jouw locatie nemen, en deze toevoegen aan je spelerbord. Als er zich al 3 voorwerpen of een artefact op je spelerbord bevinden, mag je een voorwerp afleggen, om ruimte te maken voor je nieuwe voorwerp.
- Nadat je een voorwerp hebt genomen, zal je er voor moeten betalen, afhankelijk van de symbolen boven het voorwerp. Afhankelijk van waar het voorwerp zich bevindt moet je:



Verplaatst de Necronsteen 1 of 2 velden verder.



Verminder je geestelijk toestand met 1 of 2.



Draai de bovenste monsterkaart open, en voer deze uit.



Draai de bovenste gebeurtenis kaart open, en voer deze uit.

Je bent niet verplicht een voorwerp te nemen

Je kunt een zone genomen voorwerp pas in je volgende beurt gebruiken. Als het genomen voorwerp het laatste voorwerp was op een locatie, trek je 3 nieuwe voorwerpen uit de zak en plaatst deze van links naar rechts op de voorwerpvelden.

Bevinden er zich geen voorwerpen meer in de zak, dan worden alle gebruikte en afgelegde voorwerpen terug in de zak gestopt.

C) Een gebeurteniskaart opendraaien

- Als alle spelers klaar zijn met het uitvoeren van hun acties, draait de laatste speler de bovenste gebeurteniskaart open.
- Vervolgens wordt de tovenaer zoveel plaatsen verzet (met de klok mee) als op de kaart staat aangegeven. Na locatie 6 (de Kerk) volgt Locatie 0 (de universiteit). De tovenaer helpt de speler met wie hij zich op dezelfde locatie bevindt, met zijn speciale krachten: Een monster verslaan met de dolk van de N'gaa, Vermeerder je geestelijke toestand met 2 door het Nus-elixer. Daarnaast moet er bij een ontmoeting met een monster niet worden gedobbeld als de tovenaer zich op jouw locatie bevindt.
- De gebeurtenis wordt voorgelezen en uitgevoerd.
- Als de gebeurtenis trekstapel op is, worden de 12 gebeurteniskaarten geschud en 4 kaarten opzij gelegd. De 8 overige kaarten vormen de nieuwe trekstapel.

De startspeler begint de volgende ronde door opnieuw 1 of 2 monsterkaarten open te draaien. De startspeler wisselt nooit.

De schaduwen van de "Grote Ouderen"



Er bevinden zich 6 verschillende "Grote Ouderen" in het spel. De 5 die rond R'lyeh worden geplaatst in het begin van het spel, kunnen enkel verschijnen bij de universiteit door een gebeurteniskaart. Als er zich bij de universiteit een schaduw bevindt, moet je met de dobbelsteen werpen, en de gevolgen ondergaan. Je kunt de schaduw verslaan als je de 3 voorwerpen bovenaan de kaart in je bezit hebt, (je moet de voorwerpen hiervoor niet afleggen). Zolang de schaduw zich bij de universiteit bevindt, is de tekst op de kaart van toepassing.

Als er door een gebeurteniskaart een nieuwe schaduw bij de universiteit wordt gelegd, verdwijnt de vorige kaart in de doos. ALS er zich geen "grote Oudere" kaarten meer bevinden rond R'lyeh, gebeurt er niets.



Zorg ervoor dat je alle "Grote Ouderen" open hebt gedraaid alvorens de Necronsteen het demonenveld bereikt, zoniet verlies je het spel.

R'lyeh

- Als je met een necronomfiche de 6de "grote oudere" kaart omdraait, is bekend wie je moet verslaan om het spel te winnen. Zolang de kaart van de "Grote oudere" openligt, en deze niet is verslagen, is de tekst op de kaart van toepassing.
- Om het spel te kunnen beëindigen, moet een speler zich naar R'lyeh verplaatsen om daar de "grote oudere" te verslaan. Alvorens dit is gebeurd mogen de spelers het portaal aan de universiteit niet sluiten.
- Om je speelstuk naar R'lyeh te verplaatsen moet de speler de "Secret Passage" kaart spelen (Verminder je geestelijke toestand met 1), en de voorwerpen aangegeven op de "grote Oudere" kaart bezitten. De speelfiguur wordt op het veld gezet naast de kaart. Opmerking: Voor Cthulhu heb je 3 dezelfde voorwerpen nodig, voor Dagon 3 verschillende. Hierdoor verliest de "grote oudere" zijn kracht, en is de tekst op de kaart niet langer van toepassing. Als je je naar R'lyeh verplaatst moet je niet met de dobbelsteen werpen. Vanaf dat moment zal de speler in R'lyeh zijn geestelijke toestand met 1 verminderen. Zakt het niveau van je geestelijke toestand tot 0, dan geeft hij alle voorwerpen af, en zal een andere speler naar R'lyeh moeten gaan om de "Grote Oudere" opnieuw te verslaan.
- De speler die strijd levert in R'lyeh voert geen spelersacties meer uit. Opmerking: Monsters en gebeurtenissen hebben geen invloed meer op deze speler.

Opmerking: De "Grote Oudere"-overzichtkaart geeft duidelijk aan welke voorwerpen nodig zijn voor het uitschakelen van de "Grote Oudere", gebruik deze om je beter voor te bereiden.

Je geestelijke toestand daalt tot 0



Als dit gebeurt, eindigt voor jou het spel, je verzamelde voorwerpen worden afgelegd.

Einde van het spel

Er zijn verschillende mogelijkheden om het spel te verliezen, maar slechts één om te winnen:

Je eindigt het spel met verlies als:

- De Necronsteen het demonenveld bereikt alvorens de laatste "grote Oudere"-kaart is opgedraaid.
- De Necronsteen het einde van het Necronspoor heeft bereikt.
- Alle spelers hun geestelijke toestand is gezakt tot 0, de speler die strijd levert in R'lyeh, kan het portaal aan de universiteit niet sluiten. (Er moet 1 speler strijd blijven leveren in R'lyeh).

Je eindigt het spel met winst als:

- De spelers erin slagen om de "grote Oudere" te verslaan en alle portalen te sluiten. De voorwaarde is wel dat er geen artefacten op een muur werden geplaatst (portaal fiches), en bijgevolg nieuwe portalen werden geopend. Als dat is gelukt dan win je het spel.

Controleer na het sluiten van het portaal bij de universiteit of alle portalen met het juiste artefact werden gesloten, en geen nieuwe portalen werden geopend. Als dat is gelukt dan win je het spel.

Puntentelling

Je kunt ook je winst waarderen. Dat doe je door te telen hoeveel velden de Necronsteen nog van het einde van Necronspoor is verwijderd. De spelers tellen daar hun voorwerpen en artefacten die ze nog in hun bezit hebben, en hun gezamenlijke geestelijke toestand bij.

Hogere moeilijkheidsgraad

Om het spel moeilijker te maken voor ervaren spelers kan je volgende aanpassingen gebruiken:

- De spelers starten met een geestelijke toestand van 5 of zelfs 4.
- De Necronsteen start drie velden dicht bij het demonenveld op het Necronspoor.
- 1 monsterpaar wordt uit de Monsterkaarten stapel verwijderd.

Coöperatief Spelen

Het kan nuttig zijn de strategie te bespreken aan het begin van elke speelronde. Denk eraan dat het niet is toegelaten te bespreken wat je op de portaal fiches hebt gezien. Mocht de groep beslissen om de strijd aan te gaan met de "Grote Oudere" en het portaal bij de universiteit te sluiten, dan mag je wel aangeven dat er nog open portalen in Arkham zijn, net zoals je mag aangeven dat er voor zover jij weet geen open portalen meer zijn in de stad.

Auteur: Michael Rieneck

Artist: Franz Vohwinkel

Vertaling & Bewerking: Christophe Mannaert
(Christophe.Mannaert@telenet.be)

GAMEMOB.DE
DIE SPIELE COMMUNITY

DAS INTERNET-MAGAZIN FÜR UNS SPIEL



04.15.2002 21.1