

HEROES OF Tenefyr



Spelregels

◆ Introductie ◆

Heroes of Tenefyr is een deck-building spel waarbij de spelers samen werken om hun groep van avonturiers sterk genoeg te maken om het naderende kwaad terug te drijven.

◆ Spelmateriaal ◆



4 Hero kaarten
met afbeeldingen
van de 4 helden.



4 Skill kaarten
1 voor de speciale
vaardigheid van
elke held.



48 Basic kaarten
24 Basic 0 kaarten
en
24 Basic 1 kaarten



70 Dungeon kaarten
14 voor elk level



16 Boss kaarten
4 verschillende
bazen met ieder 4
kaarten.



20 Reward kaarten
4 voor elk level



1 Boss spoor



**1 Starting
player fiche**



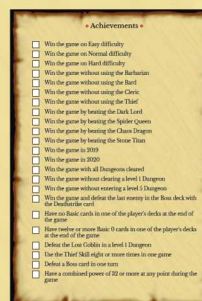
**1 Current
Dungeon fiche**



1 Boss pion



14 Kaart verdelers



1 Achievement blad


◆ Voorbereiding ◆



Het bovenstaande plaatje toont de voorbereiding voor een spel met 3 spelers.

- 1 Elke speler kiest een held (Barbarian, Bard, Cleric of Thief) en neemt de daarbij horende Hero en Skill kaarten.
- 2 Geef elke speler zes Basic 1 kaarten en zes Basic 0 kaarten. Elke speler schudt hun Basic kaarten en hun Skill kaart samen om hun Deck van 13 kaarten te vormen.

In een spel voor twee spelers kiest iedere speler twee helden en neemt de Hero en Skill kaarten voor beiden. Elke speler heeft nog steeds 1 deck, met dezelfde 12 Basic kaarten, maar de speler telt als beide helden. (Je bent een krachtige held met vele vaardigheden) Schud beide Skill kaarten in je deck.

- 3 Sorteert de Dungeon kaarten op level (niveau, het getal linksboven van 1-5) Maak 2 decks van 4 willekeurige kaarten voor elk level. Plaats deze decks gesloten in het midden van de tafel, zodat er in totaal 10 decks liggen (twee level 1 decks, twee level 2 decks, etc.) Draai de bovenste kaart van elk deck open. Deze decks stellen de kerkers vol monsters voor. 
- 4 Plaats alle overige Dungeon kaarten gesloten opzij in een voorraad, genaamd the Reserve. Sommige kaarten, zoals de Thief Skill, maken gebruik van deze kaarten.

- 5 Sorteer de Reward kaarten op level (het nummer links bovenin) en plaats een willekeurige Reward bij elke Dungeon. (Elke level 1 Dungeon krijgt een level 1 Reward kaart, etc.) Dit zijn de beloningen die je krijgt voor het voltooien van een Dungeon.
Doe de overgebleven Reward kaarten terug in de doos. Ze worden niet gebruikt tijdens het spel.
- 6 Kies een Boss willekeurig, of kies zelf tegen welke Boss je wil vechten. Neem alle 4 Boss kaarten die bij deze Boss horen en schud ze door elkaar. Dit is het Boss deck. Plaats het Boss deck rechts van de Dungeons en draai de bovenste kaart open. Doe de andere Boss kaarten terug in de doos. Ze worden niet gebruikt tijdens het spel.
- 7 Plaats het Boss spoor naast het Boss deck, met de normale kant boven en plaats de Boss pion op de start plek: Easy, (makkelijk) Normal (normaal) of Hard. (moeilijk)
- 8 Kies wie de start speler is en geef deze speler de starting player fiche.



◆ Doel van het spel ◆

Spelers betreden Dungeons om monsters te verslaan en verzamelen zo nieuwe kaarten waarmee ze hun decks verbeteren totdat de kwade Boss aanvalt. Als je de Boss weet te verslaan wint iedereen, zo niet, dan verliest iedereen.
Dit is een coöperatief spel, dus jullie werken allemaal samen om de Boss te verslaan.

◆ Jouw deck ◆

Elke speler heeft een eigen deck van kaarten, en dit stelt je held voor.
Jouw deck is in het begin klein en eenvoudig, maar als je vijanden verslaat groeit je deck met de beloningen die je verzamelt. Op die manier wordt je held machtiger.

Elke speler begint met 12 Basic kaarten en 1 unieke Skill kaart. Er zijn twee type Basic kaarten: Basic 1 en Basic 0. Basic 1 kaarten representeren een aanval die raakt, met een kracht van 1. Een Basic 0 is compleet mis. (0 kracht)

De Skill kaarten hebben krachtige eigenschappen die gebruikt kunnen worden als ze getrokken worden, en zijn uniek voor elke held.

Elke speler heeft ook een eigen aflegstapel. (discard pile) Als je kaarten aflegt doe je dat in je eigen aflegstapel. De kaarten die in aflegstapels liggen zijn publieke informatie en mogen op elk moment worden bekeken.

Je Hero kaart toont welke held jij bent en is geen onderdeel van je deck.

◆ Het spel in het kort ◆

De helden betreden samen een Dungeon en vechten een aantal rondes tegen verschillende vijanden totdat de Dungeon leeg is, of tot de helden de Dungeon verlaten. Door vijanden te verslaan verbeteren de spelers hun decks met de verzamelde buit van Dungeon kaarten.

Als een Dungeon is voltooid krijgen de spelers een extra beloning, die vaak helpt om hun decks verder te verbeteren, of een tijdelijk voordeel geeft.

Tijdens het spel zal de Boss pion vooruit bewegen op het Boss spoor, totdat het vak met de schedel wordt bereikt.

Op dat moment valt de Boss aan en komt het spel na dat gevecht tot een einde.

◆ Dungeon kaart voorbeeld ◆

Alle Dungeon kaarten bestaan uit twee delen. Een vijand deel, en een buit deel. Het vijand deel (bovenkant) wordt gebruikt in Dungeons. Als een held de vijand verslaat krijgt deze het buit deel van de kaart. De buit (onderkant) stelt een gevonden voorwerp voor, of een nieuwe techniek, en geeft de held meer opties in gevechten.



- 1 Kracht**
De kracht van de vijand hangt af van het aantal spelers. Met 3 spelers heeft deze vijand 5 kracht.
- 2 Dungeon level**
Deze kaart hoort bij een level 1 Dungeon.
- 3 Naam**
Dit is een orc.
- 4 Speciale regels**
Veel vijanden hebben speciale regels die tijdens een gevecht van toepassing zijn.
- 5 Kracht**
Als een held deze kaart gebruikt heeft het 1 kracht.
- 6 Naam**
Deze aanval heet Quick Strike.
- 7 Speciale Regels**
De meeste kaarten hebben speciale effecten die gebeuren als de kaart wordt gespeeld.
- 8 Sfeertekst**
Dit heeft geen invloed op het spel.

◆ Een Dungeon betreden ◆

Spelers kiezen samen welke Dungeon ze in willen gaan. Het wordt geadviseerd om te beginnen met een Level 1 Dungeon, maar dat hoeft niet.

Dungeons bevatten ieder 4 vijanden die verslagen moeten worden. De bovenste kaart is open, en toont de eerste vijand, maar de rest van de vijanden zijn verborgen.



◆ Gevechten ◆

Na het betreden van een Dungeon is het tijd om de eerste vijand te bevechten. De meeste vijanden hebben speciale regels die plaats vinden aan het begin van, of tijdens het gevecht. De kracht van een vijand staat linksboven op de kaart en is afhankelijk van het aantal spelers. Beginnend bij de startspeler zijn de spelers omstebeurt en met de klok mee aan de beurt.

Een beurt van een speler bestaat uit de volgende stappen:

Draw step

Als eerste trek je 3 kaarten van je deck. (sommige vijanden kunnen er voor zorgen dat je meer of minder kaarten trekt)

Als je minder dan 3 kaarten over hebt in je deck trek je alle overgebleven kaarten.

Dan kies je of je deze kaarten wil houden of niet. Als je de kaarten niet wil houden leg je alle kaarten af en trek je opnieuw 3 kaarten.

Je mag deze stap zo vaak uitvoeren als je wil, totdat je deck leeg is.

Play step

Tijdens de play step moet je alle kaarten uit je hand uitspelen, maar jij kiest in welke volgorde je dat doet. Als je een kaart uitspeelt leg je deze voor je neer en pas je het effect op de kaart toe voordat je een volgende kaart speelt.

Alle kaarten hebben een getal voor kracht, linksboven op de kaart. Dit getal wordt toegevoegd aan de totale kracht voor dit gevecht.

Veel kaarten hebben speciale effecten die gebeuren op het moment dat de kaart wordt gespeeld. Voor sommige kaarten moet je een kaart uit je hand of deck afleggen. Een kaart die al is gespeeld zit niet meer in je hand en kan dus niet afgelegd worden.

Je moet alle kaarten uit je hand spelen, ook als een kaart een negatief effect zou hebben. Alle gespeelde kaarten blijven voor je liggen tot het eind van het gevecht.

End step

Controleer of de vijand is verslagen. Als de totale kracht van alle spelers groter of gelijk is aan de kracht van de vijand, dan is de vijand verslagen en eindigt het gevecht. Als de vijand niet is verslagen, is de volgende speler aan de beurt.

Als alle spelers aan de beurt zijn geweest, en de vijand is niet verslagen, dan worden de helden verslagen en eindigt het gevecht.

Als je geen kaarten meer in je deck hebt raakt je held uitgeput. Je komt nog steeds aan de beurt, maar je kan geen bijdrage leveren aan het gevecht.

◇ Voorbeeld gevecht ◇



Deze Kobold heeft een kracht van 3, in een spel met 3 spelers. Bob trekt en speelt een Basic 1 en twee Basic 0 kaarten. Suzie trekt drie Basic 0 kaarten. Ze besluit haar hand af te leggen en trekt nu twee Basic 1 kaarten en een Basic 0.

Bob en Suzie hebben samen 3 kracht, en dat is genoeg om de Kobold te verslaan.

Suzie pakt de buit, en de derde speler is niet aan de beurt gekomen omdat de Kobold al was verslagen.

◇ Eind van een gevecht ◇

Sommige vijanden hebben effecten die aan het eind van een gevecht gebeuren. Verplaats de Starting player fiche altijd naar de volgende speler, met de klok mee. Alle kaarten die in dit gevecht zijn gespeeld worden in de aflegstapels gelegd.

Een gevecht kan op 2 manieren eindigen:

1. De totale kracht van alle spelers is gelijk aan, of groter dan de kracht van de vijand: de helden winnen!
2. Alle spelers zijn aan de beurt geweest en hun totale kracht is minder dan de kracht van de vijand: de vijand wint!

Een gevecht winnen

Draai de vijand kaart om zodat de buit zijde makkelijk leesbaar is, en leg deze daarna in de aflegstapel van de speler in wiens beurt de vijand is verslagen.

Daarna moeten de spelers samen beslissen of ze verder willen gaan in de Dungeon (zonder de overige kaarten in de Dungeon te bekijken)

- Als je besluit om verder te gaan: Draai de bovenste kaart van de huidige Dungeon open en begin het volgende gevecht.
- Als je besluit om te stoppen ga je gezamenlijk de Dungeon verlaten en uitrusten. Zie "De Dungeon verlaten" op pagina 7.

Als alle vijanden in een Dungeon zijn verslagen, dan is de Dungeon voltooid. Je verlaat de Dungeon en krijgt een beloning.

Zie "De Dungeon verlaten" en "Dungeon Rewards" op pagina 7.

Een gevecht verliezen

Als de vijand niet is verslagen nadat elke speler aan de beurt is geweest, dan wint de vijand en worden de helden uit de Dungeon geschopt.

- Laat de vijand kaart open in de Dungeon liggen
- Zie "De Dungeon verlaten" op pagina 7.

◆ De Dungeon Verlaten ◆

Als je de Dungeon verlaat, vrijwillig of gedwongen, gebeuren er een aantal dingen:

- Verplaats de Boss pion één stap vooruit op het Boss spoor als je vrijwillig de Dungeon hebt verlaten -of- verplaats de Boss pion twee stappen vooruit als je door de vijand de Dungeon uit bent geschopt.
- Als er een gesloten kaart bovenop een Dungeon ligt, draai deze dan open zodat de volgende vijand zichtbaar is.
- Alle spelers schudden hun aflegstapels weer terug in hun decks.
- Als je de Dungeon hebt verlaten omdat de laatste vijand in die Dungeon is verslagen, dan krijg je een beloning. Zie "Dungeon Rewards" hier onder.



◆ Dungeon Rewards ◆

Je krijgt een beloning voor het verslaan van alle vijanden in een Dungeon. Het effect op de reward kaart moet meteen gebruikt worden. Er zijn twee soorten reward kaarten:

Each player chooses one

In dit geval mag elke speler één van de twee opties kiezen. Iedereen krijgt een eigen beloning.

Choose one together

In dit geval kies je de beloning samen, en als de beloning een enkele kaart is krijgt slechts één speler die kaart.



Na het voltooien van de Dungeon gaan onze helden naar het dorp om hun beloning te halen.

Suzie kiest er voor om twee Basic 0 kaarten uit haar deck te verwijderen. Jack doet hetzelfde.

Bob heeft een kaart die hij aan Jack wil geven, dus hij kiest de andere reward.

Ze hebben allemaal hun aflegstapel terug in hun deck geschud en zijn klaar voor de volgende Dungeon.

◆ Einde van het spel ◆

Elke keer dat de helden een Dungeon verlaten wordt de Boss pion vooruit verplaatst. Als de Boss pion het einde van het Boss spoor bereikt (gemarkeerd met een schedel), dan valt de Boss aan en zullen de helden er tegen moeten vechten.

Je mag er ook voor kiezen om de Boss al eerder te bevechten als je dat wil.

Het Boss deck telt als een Dungeon, en het gevecht werkt net zoals normaal, behalve dat Boss kaarten geen buit hebben (Maar er kunnen ook normale vijanden in het Boss deck zitten die wel buit hebben).

Elke Boss heeft 4 verschillende kaarten, die de verschillende stadia van het gevecht voorstellen. Je kan niet vluchten, dus alle kaarten in het Boss deck moeten achter elkaar verslagen worden. Als de helden er in slagen om alle kaarten in het Boss deck te verslaan win je het spel! Zo niet, dan verlies je.

◆ Optionele regel ◆

Als je met drie spelers speelt, of in je eentje, zullen er helden zijn die niet worden gebruikt. Tijdens de voorbereiding kan je de Dungeon kaarten met buit voor die helden uit het spel verwijderen. Je kan deze kaarten makkelijk herkennen aan het symbool van de held rechts bovenin.



◆ Verduidelijkingen en keywords ◆

Als een kaart de spelregels tegenspreekt, volg dan de spelregels op de kaart.

Als er op een kaart staat dat je iets moet doen, maar je kan dat niet, doe dan zoveel mogelijk. Tenzij het een conditie is. (zie hier onder)

Bijvoorbeeld, als op een kaart staat dat je drie extra kaarten mag trekken, en je hebt maar één kaart in je deck, dan trek je alleen die ene kaart.

Remove (Verwijder)

Het verwijderen van een kaart uit je deck of aflegstapel houdt in dat de kaart in de voorraad komt te liggen. Het is vaak een goed idee om Basic 0 kaarten te verwijderen.

At the start of the combat (Aan het begin van het gevecht)

Veel vijanden hebben een effect dat aan het begin van het gevecht gebeurt. Dit gebeurt voordat de spelers aan hun beurten beginnen.

At the end of the combat (Aan het eind van het gevecht)

Dit gebeurt als de vijand is verslagen.

Dungeon

Als ergens het woord Dungeon op een kaart staat kan dit ook betrekking hebben tot het Boss deck. Bijvoorbeeld, als je de kaarten in een Dungeon op een andere volgorde mag leggen, mag je dit ook met het Boss deck doen.

Conditie

Als een kaart een conditie heeft om iets te doen, en je kan niet volledig aan deze conditie voldoen, dan gebeurt het effect niet. Bijvoorbeeld: een kaart met de tekst "Discard the top two cards of your deck to double the total power of one other player", en je hebt maar één kaart in je deck, dan kan je het effect niet gebruiken. Maar je kan de kaart nog wel spelen voor de kracht die je er van krijgt.

Zoeken

Met sommige kaarten mag je je deck doorzoeken naar een kaart. Als je dat doet, schud dan daarna altijd je deck.

Timing

In sommige gevallen is de volgorde waarin effecten gebeuren van belang. Als dit het geval is beslist de speler die aan de beurt is in welke volgorde effecten gebeuren. Bijvoorbeeld: als een vijand kaart alle Basic kaarten -1 kracht geeft, en jij hebt een Basic 1 kaart, en een kaart die de kracht van een kaart verdubbelt, dan kan je er voor kiezen om eerst de Basic 1 kracht te verdubbelen, en daarna -1 kracht te geven.

The Reserve (de voorraad)

Dit zijn alle ongebruikte Dungeon kaarten van level 1 tot level 5. Als er op een kaart staat dat je een kaart uit de voorraad moet pakken, en er zijn geen kaarten meer van dat specifieke level, dan mag je een kaart van 1 level lager pakken.

Moeilijke keuzes

Als de helden samen een beslissing moeten maken (bijvoorbeeld voor een beloning) en de spelers kunnen het niet eens worden, dan mag de speler met de starting player fiche beslissen.

Monsters op pad

Sommige vijanden verplaatsen naar een andere Dungeon. Als er geen Dungeon is om naar te verplaatsen, maak dan een nieuwe Dungeon met enkel die vijand, maar voeg geen nieuwe Reward kaart toe. Vergeet niet om de starting player fiche door te geven, zelfs als er geen echt gevecht plaats heeft gevonden.

Blijvende Effecten

Tenzij het anders is vermeld blijft het effect van een vijand actief tijdens de beurten van alle spelers. Bijvoorbeeld: als er op een vijand kaart "This enemy gets -1 power for each Basic 0 card in each discard pile" staat, en een speler legt tijdens hun beurt een Basic 0 kaart af, dan wordt de vijand zwakker.

Current Dungeon fiche

Je kan dit fiche gebruiken om aan te geven in welke Dungeon je bent.

◆ Solo versie ◆

Het is mogelijk om Heroes of Tenefyr in je eentje te spelen, met een paar aanpassingen.

Jouw deck

Kies 2 helden en neem hun Hero en Skill kaarten. Voeg 12 Basic 1 en 12 Basic 0 kaarten toe om je deck te maken.

Gevechten

De kracht van vijanden is hetzelfde als in een spel met twee spelers.

Je hebt 2 beurten om vijanden te verslaan, en je combineert de kracht van beide beurten.

Als een kaart het over andere spelers heeft, mag dit ook op jou van toepassing zijn.

Als een kaart het over de starting player heeft, heeft dit betrekking op je eerste beurt.

◆ Snelle versie ◆

Met een paar kleine aanpassingen kan je een snellere versie spelen.

Vorbereiding

Draai het Boss spoor om naar de zijde waar "Quick mode" op staat.

Maak slechts 1 Dungeon voor elk level, dus in totaal 5 Dungeons and voeg geen Boss toe.

Andere spelregels

Behandel level 5 als het Boss deck. Versla deze op het eind om te winnen.

Elke keer dat de Boss pion verplaatst krijg je nieuwe kaarten uit "the reserve" die je naar keuze aan decks van spelers mag toevoegen. Als je twee plekken vooruit gaat krijg je kaarten van beide symbolen.

Het symbool hiernaast betekent bijvoorbeeld dat je 3 willekeurige level 1 kaarten uit de voorraad krijgt.



◆ Credits ◆

Spel ontwerp, ontwikkeling, grafisch ontwerp: Pepijn van Loon.

Illustraties: Emanoel Melo, Frank Attmannspacher, Manolis Frangidis, Jimmy Nijs.

Spel testen: Nick Valk, Remco de Louw, Shannon Wijnands, Sander van der Ham, Douglas Pluijlaar, Luan Stotijn, Ronald Brans, Amber Wondergem, Alex Ottens, Gineke Tempelaars, Maurice Termorshuizen, Mitchel Voorjans, Jelle Bouman, Pim Arts, Jordi Stevens, Cor van Loon, Marco van Loon, Loek Iedema, Lars Kuijpers, Flip van Spaendonck.

Dank aan de Founders of Tenefyr: Ghyslain Abel, Scott "Aldie" Alden, Daniëlle van Avendonk, Craig Bagwell, Phil and Kristen Bardaville, Ira Jacob Blankenship, Eric Bommer, Ronald Brans, Reed Dawley, Oren Douek, Peter Fū, Jonathan A. Gillett, Sander van der Ham & Shannon Wijnands, Dawn Hattle, Andy Hefferan, Geoffrey Hooker, Wim van Iersel, Thanaboon Jearkjirm, Romke de Jong, Jeremy Kear, Dane Kemp, Stefan Koller, Brian Pittman LoGiudice - President Gamers Association of Louisiana, Cor van Loon, Joseph Mazurek, Darin Moore, Eric "Zenofire" Ongchangco, Alex Ottens, Michael G. Palmer, Douglas Pluylaar, Hank Przybylowicz, Ben Roberts, Bill Slaughter, Bas Smeets, Snail, Kevin Spence, Frank Stewart, Max Sundeen, John and Heather Talley, Andrew Thoma, Nick Valk, Vermeille, Tim Voves, Bernard Wells, John W. Wheeling Jr, Anne Spilman White, Steven van Wissen



◆ Spel Overzicht ◆

Kies samen een Dungeon en vecht dan tegen de eerste vijand.

Gevechten

Als je aan de beurt bent:

Draw step

Trek 3 kaarten.

Je mag zo vaak als je wil je hele hand afleggen en 3 nieuwe kaarten trekken.

Play step

Speel alle kaarten uit je hand in een volgorde naar keuze.

End step

Controlleer of de vijand is verslagen, zo niet, dan is de volgende speler aan de beurt.

Eind van het gevecht

Het gevecht is afgelopen als de vijand is verslagen, of als alle spelers aan de beurt zijn geweest.

Als de vijand is verslagen, geef dan de buit aan de speler in wiens beurt de vijand is verslagen.

Leg alle gespeelde kaarten in de aflegstapels en geef het Starting player fiche door aan de volgende speler.

Als je hebt gewonnen

Beslis om verder te gaan of om de dungeon te verlaten.

Als je hebt verloren

Verlaat de dungeon.

De Dungeon verlaten

Plaats de Boss pion 1 stap vooruit, of 2 stappen als je het gevecht hebt verloren.

Draai een gesloten Dungeon kaart om, indien nodig.

Schud je aflegstapel terug in je deck.

Neem een beloning als je de Dungeon hebt voltooid.

Einde van het spel

Als de Boss pion het einde bereikt moet je tegen de Boss vechten.