

# Avonturenkraker

Spelregels



## Doel van het spel

Maak zoveel mogelijk volledige avonturen. Een avontuur is een reeks van 5 kaarten van dezelfde kleur: Anubiskid (bruin), Betovering (rood), Kamer (groen), Hebbeding (geel) of Toverdrank (paars). Er zitten ook mysteriekaarten (blauw) in het spel. Hiermee kan je avonturen kraken of kaarten stelen. (Hoe je dat doet, lees je verder). Wie de meeste avonturen verzamelt en de meeste punten heeft, wint!



Avontuurkaarten

Mysteriekaart



## Wat heb je nodig?

2 tot 4 spelers.

Een stapel van minstens 50 kaarten. Er mogen dubbels in zitten.

Hoe meer kaarten je hebt, hoe langer het spel duurt. Een stapel van meer dan 100 kaarten is ideaal.

Zorg dat je van elke kleur hetzelfde aantal kaarten hebt.



## Start

Schud de kaarten en geef 5 kaarten aan elke speler. Toon ze niet aan je tegenstanders.

De overige kaarten leg je in het midden op een trekstapel met de afbeeldingen naar beneden.

Alle spelers komen één voor één aan beurt. De jongste speler mag beginnen. Ga daarna de cirkel rond.



## Jij bent aan de beurt

Per beurt mag je al je kaarten spelen als je kan: avontuurkaarten en mysteriekaarten.

Kies welk avontuur je wilt starten en leg een avontuurkaart op tafel met de afbeelding naar boven.

Heb je meerdere kaarten van hetzelfde avontuur? Leg ze op een rijtje.

Je mag maximum 3 onvolledige avonturen voor je hebben liggen.

Aan het einde van jouw beurt, neem je kaarten van de trekstapel tot je opnieuw 5 kaarten hebt.

Daarna is je beurt voorbij.



## Je hebt een volledig avontuur!

Als je een rij kan maken van 5 kaarten van dezelfde kleur, is je avontuur volledig.

Neem alle kaarten van dat avontuur van de speeltafel, óók de begonnen gelijkaardige avonturen van je tegenstanders, en leg ze op jouw scorestapel.

Op het einde van het spel leveren deze kaarten jou punten op.

Ook kaarten van een gekraakt avontuur van je tegenstander worden van jou.

De mysteriekaart van dat gekraakte avontuur komt in een aflegstapel.

Je beurt is nog niet voorbij als je een volledig avontuur hebt. Je mag nog andere avontuurkaarten spelen. Je mag ook nog een mysteriekaart spelen.

Als beloning voor een volledig avontuur mag je een mysteriekaart uit je hand wegleggen op de aflegstapel. Je hoeft ze niet te gebruiken!





## Mysteriekaarten

Elke beurt mag je mysteriekaarten gebruiken. Hiermee kan je het avontuur van een tegenstander kraken of een kaart van een tegenstander stelen.

### Een avontuur kraken

Leg een mysteriekaart op het avontuur van je tegenstander. Zijn avontuur is nu gekraakt en kan niet vervolledigd worden tot het is vrijgemaakt.

Hiervoor betaal je een prijs: neem evenveel kaarten uit jouw scorestapel en leg ze op de aflegstapel.

*Bijvoorbeeld. Je kraakt een avontuur van 4 kaarten. Dan neem je 4 kaarten uit jouw scorestapel en je legt deze op de aflegstapel.*

Je kan dus geen avontuur kraken als je zelf nog geen volledig avontuur hebt.

Ook als jouw avontuur is gekraakt door een tegenstander telt dit mee in het maximum van 3 avonturen die je gelijktijdig tracht te vervolledigen.



Een avontuur vrijmaken  
Een gekraakt avontuur kan je vrijspelen door een ander avontuur te vervolledigen.  
Je legt de mysteriekaart op de aflegstapel.

### Een kaart stelen

Leg een mysteriekaart op je scorestapel en neem een kaart naar keuze weg uit het avontuur van een tegenstander. Deze gestolen kaart mag je gebruiken om jouw avontuur te vervolledigen of om een nieuw avontuur te beginnen. Je mag geen kaart stelen van een gekraakt avontuur.



### Een beurt overslaan

Je kan een beurt overslaan in twee gevallen.

Als jouw 3 avonturen gekraakt zijn. Leg dan 1 gekraakt avontuur op de aflegstapel om ruimte voor een nieuw avontuur te maken.

Als je geen enkele kaart kan spelen. Neem dan een gekraakt of onvolledig avontuur vóór je weg en leg het op de aflegstapel.



### Einde

Het spel loopt af als de trekstapel op is. Als de laatste kaart uit die stapel wordt gehaald, mag iedereen nog 1 keer spelen, inclusief de persoon die de trekstapel opmaakte.

Tel daarna alle punten.

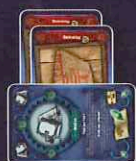


### Puntentelling

Kaarten van avonturen die bij jou gekraakt zijn, krijgen geen punten.

Elke kaart uit jouw onvolledige avonturen en uit jouw scorestapel is 1 punt waard. Behalve de mysteriekaart, hiervoor trek je per kaart 3 punten af. Kaarten in je hand die je niet kon spelen, zijn geen punten waard. Wie de meeste punten heeft, wint!

2 gekraakte kaarten  
**GEEN PUNTEN**



7 ongekraakte avontuurkaarten  
**7 PUNTEN**



Scorestapel



16 avontuurkaarten  
**16 PUNTEN**

3 mysteriekaarten  
**- 9 PUNTEN**

**TOTAAL = 14 PUNTEN**