Bijlagen rakwispel: Ontdekkingsreis

Gebeurtenissen normaal

Alle spelers trekken een kaart van deze stapel. De acties op de kaarten handel je om beurten af. Hieronder staan alle mogelijkheden en een richtlijn voor de afhandeling. Op de kaart zelf staan opties maar niet alle gevolgen.

Een monster tegenkomen: Er wordt gevochten tot het monster verslagen is. Je krijgt voorwerpen afhankelijk van het verslagen monster.

Een grot vinden: Als de spelers de grot betreden, gooien ze met de dobbelsteen. Als je geen toorts gebruikt dan zijn er de volgende mogelijkheden.

* Fakkel gebruiken: Enkel mogelijk als je al een fakkel hebt. Je krijgt een prijs van 20 en hebt de optie om de reuzenspin aan te vallen.
* Weinig verkennen: Je doorloopt de grot ongedeerd en krijgt een willekeurige prijs van 20.
* Veel verkennen: Gooi met de dobbelsteen. Als je minder dan 4 gooit, word je aangevallen door een reuzenspin. Je krijgt nadien een prijs van 30 en de prijs van de reuzenspin.
* Niet betreden: er gebeurt niets

Een tempel vinden: Er wordt geworpen met de dobbelsteen om te bepalen of de avonturiers gewond raken.

* 1 of 2: Je kan de tempel niet betreden en krijgt geen prijs.
* 3 tot 6: Je betreedt de tempel en krijgt een prijs van waarde 40.

Muggenplaag tegenkomen: Je verliest één leven tenzij je EHBO/vaccinatie bij je hebt.

Een inheems dorp ontdekken:

Er zijn enkele opties:

* Stelen:
* 1 of 2 gooien: De plaatselijke bevolking valt aan, geen prijs.
* 3 tot 6 gooien: Je krijgt een prijs van 20.
* Avonturier aanwerven: Voor een prijs van 20 krijg je een extra avonturier met 5 levens. Vanaf nu is je maximumaantal levens 35.
* Onderhandelen: Vervang één of twee voorwerpen van waarde 5 door een voorwerp met waarde 20.

Een vulkaanuitbarsting:

Gooi 3 keer: Gooi je 1 of 2, dan verlies je 2 levens per worp.

of

Verlies 3 levens

Een toren tegenkomen:

Touw gebruiken: je krijgt een prijs van 40

Klimmen zonder touw:

* 1 of 2: Je valt, verliest 2 levens en krijgt geen prijs.
* 3 tot 6: Je betreedt de toren ongedeerd en krijgt een schat van waarde 40.

Een steencirkel vinden: Je krijgt een prijs van 20 als je wilt plunderen.

Een offerplaats ontdekken:

Plunderen: werp met de dobbelsteen.

* 1 tot 2: De inheemse bevolking is boos en valt aan, geen prijs.
* 4 tot 6: Je krijgt een willekeurige prijs van 20.

Waterval: Spelers die deze kaart trekken, komen tot rust bij de waterval. Deze kaart mogen ze bijhouden en gebruiken om niet te hoeven deelnemen aan een waanzinronde.

Gebeurtenissen waanzin

Kannibalisme: Je avonturiers beginnen elkaar op te eten. Verlaag je totale aantal levens tot het dichtste veelvoud van 5.

Verdwaald: Een van je avonturiers is verloren gelopen in de jungle. Verlaag je totale aantal levens tot een veelvoud van 10.

Vloek: De vorige schat was vervloekt en nu draag je de gevolgen. Halveer ofwel je totale aantal levens ofwel het aantal voorwerpen (in prijs) dat je op dat moment bij je hebt. Het verdelen van voorwerpen gebeurt zo correct mogelijk, de laagste stapel wordt verwijderd.

Achterblijven bij bevolking: Gooi met de dobbelsteen. Als je 1, 2 of 3 gooit, heeft dat hetzelfde effect als Verdwaald. Gooi je iets anders, dan gebeurt er niks.

Dierenprijzen

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| Dier | Prijs | Waarde | Dier | Prijs | Waarde |
| Hyena | Hoektand AnimalTooth | 5 | Terreurvogel | Prachtige veerBirdFeather | 30 |
| Panter | Zwarte pelsPantherPelt | 15 | Sabeltandtijger | 1 hoektand en tijgerpels | 5+20 |
| Tijger | Pels met tijgerpatroonTigerPelt | 20 | Velociraptor | Grote klauw, 2 hoektanden | 25+2\*5 |
| Gorilla | 4 grote gorillahandenGorillaPaw | 4\*5 | Triceratops | triceratopsschedelDinosaurSkull | 45 |
| Reuzenspin | Mysterieus gif | 30 | Tyrannosaurus rex | Dino-ei, grote klauw en hoektand  MysteriousEggSmAnimalTooth | 20+25+5 |
| Gigantische schorpioen | Mysterieus gif | 30 | Vleesetende plant | Hoektanden, gif | 5+30 |
| Olifant | SlagtandElephantTusk | 40 | Plaatselijke bevolking | Mysterieuze paddenstoel | 10 |
| Krokodil | 3 hoektandenAnimalTooth | 5\*3 | Vervloekte mens | 5 levens terug | / |
| Mummie | MummieMummy Icon | 30 |  |  |  |

Prijzen schatten

Deze prijzen zijn verkrijgbaar als iemand een gewone tempel of toren verkent.

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 | Gouden amulet | GoldenAmulet | 40 | 4 | Diamanten | Jewels | 40 |
| 2 | Gouden munt | GoldenCoin | 40 | 5 | Gouden schedel | GoldenSkull | 50 |
| 3 | Gouden aubergine | GoldenEggplant | 30 | 6 | Mummie | Mummy Icon | 30 |

Uitrusting

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Jachtgeweer | HuntingRifle | Spelers met dit voorwerp vallen aan met één extra kracht. Bijvoorbeeld: avonturiers vallen hyena aan met twee geweren, 1+2=3. |
| EHBO | FirstAidKit | Spelers met dit voorwerp kunnen op eender welk moment beslissen om hun totale aantal levens eenmalig weer te doen stijgen tot een veelvoud van tien (maximum 30). Spelers met dit voorwerp zijn ook veilig van muggenplagen. |
| Klimgerief | ClimbingGear | Spelers met klimgerief kunnen veilig de toren beklimmen. |
| Toorts | Torch | Spelers met een toorts raken nooit gewond in de grot en kunnen zelf beslissen of ze de gigantische spin zullen aanvallen. |