ALARÚN

Spelregels voor 2-4 spelers

De oude druïde Alarún brouwt toverdranken voor zijn inwoners met ingrediënten uit het bos van Taliesin. Zo zorgt Alarún ervoor dat zijn dorpsgenoten gezond en sterk blijven. Alarún wordt echter een dagje ouder en vergeet de laatste tijd nog wel eens belangrijke ingrediënten toe te voegen aan zijn toverdranken, met allerlei incidenten tot gevolg. Het dorpshoofd is daarom dringend op zoek naar een opvolger. Alarún heeft voor zijn opvolging een ogenschijnlijk eenvoudig spel ontwikkeld. Als jij de beschikbare ingrediënten het beste weet te combineren, brouw je de krachtigste toverdranken. Het dorpshoofd benoemt jou dan tot de nieuwe druïde van het dorp!

Inhoud van de doos

1 speciaal ingrediënt

Centum auri

98 gekleurde ingrediënten

Twee keer 7 ingrediënten in 7 verschillende kleuren

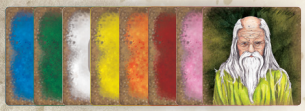
Fungi Magica
geluk

Maanbessen
genezing

Calendula
eeuwige jeugd

Feniksveren
bescherming

7 Alarún kleurkaarten



Drakeneieren
kracht

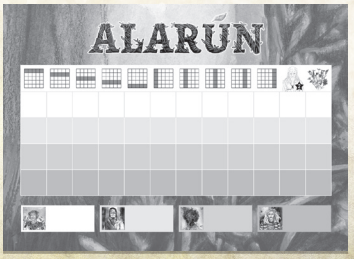
Mandragora
liefde

Mirre
harmonie

Alarún

puntenkaart

scoreblok



4 druïdeleerlingen

Voorbereiding

Speel je met 2 spelers, leg dan naast de 3 open ingrediëntkaarten nog 3 **gesloten** ingrediëntkaarten op tafel.

1 Schud de stapel **ingrediëntkaarten** en leg 3 ingrediënten open in het midden van de tafel.

2 Deel alle spelers eveneens 3 ingrediëntkaarten, die elke speler op de hand neemt.

3 Leg de overige ingrediënten als trekstapel gedekt op tafel. Zet **Alarún** hier bovenop.

4 Kies een **druïdeleerling** en plaats deze voor je op tafel. Dit is je startkaart voor je magisch vierkant. Tijdens de puntentelling telt deze kaart als ingrediënt naar keuze, in een kleur naar keuze.

5 Elke speler neemt een **kleurkaart van Alarún**. Leg ook deze kaart voor je op tafel en houd de kleur geheim.
De kleurkaart maakt geen onderdeel uit van je magisch vierkant. Aan het einde van het spel ontvang je 2 bonuspunten van Alarún voor elk ingrediënt in deze kleur in je magisch vierkant. Elke kleur heeft een uniek symbool waarmee je de kleuren kan onderscheiden.
De kleur die je druïdeleerling aanneemt tijdens de puntentelling, telt niet mee voor de kleurenbonus van Alarún.

Centum auri

Er is 1 zeer zeldzaam ingrediënt: Centum auri. Dit ingrediënt schud je mee in de stapel ingrediënten en plaats je net als alle andere ingrediënten in je magisch vierkant. Het Centum auri is ★ 10 punten waard. Het Centum auri onderbreekt je toverdranken in de rij en kolom waar het ligt. Heb je het Centum auri op de hand, dan is het toegestaan om deze te wisselen met een ingrediënt in het midden van de tafel.

Doel

Scoor de meeste punten door zo krachtig mogelijke toverdranken te brouwen en zo veel mogelijk bonuspunten te verdienen. Je verzamelt gedurende het spel 24 ingrediënten en combineert deze zo goed mogelijk tot jouw persoonlijk magisch vierkant van 5x5 kaarten. Aan het einde van het spel is je vierkant compleet. De ingrediënten in elke rij en elke kolom vormen een toverdrank waarmee je punten scoort.

Er zijn 2 manieren om je toverdranken steeds krachtiger te maken:

1. plaats hetzelfde ingrediënt in verschillende kleuren ononderbroken in dezelfde rij of kolom.

2. plaats verschillende ingrediënten in dezelfde kleur ononderbroken in dezelfde rij of kolom.

Spelverloop

Het spel van Alarún verloopt over 8 ronden, die elk op dezelfde wijze verlopen. In deze 8 ronden plaats je 24 ingrediënten die samen jouw magisch vierkant van 5x5 kaarten vormen. Je druïdeleerling completeert je magisch vierkant.

De speler die als laatste in een bos is geweest begint het spel. Speel vervolgens met de klok mee.

Acties

In je beurt heb je de keuze uit één van de onderstaande acties:

Wisselen
Wissel 1 ingrediënt uit je hand met 1 van de 3 ingrediënten die open op tafel liggen.

Passen
Wissel geen ingrediënt.

Wisselen én passen
Wissel alle 3 de ingrediënten uit je hand met alle 3 de ingrediënten die open op tafel liggen. Dat is tegelijkertijd een pas. Door deze actie wissel en pas je dus in dezelfde beurt.

Speel je met 2 spelers, dan is een **vierde actie** mogelijk. In het midden van de tafel liggen 3 gesloten ingrediëntkaarten. De vierde actie is het omdraaien van deze 3 gesloten ingrediëntkaarten. Verwijder de 3 ingrediëntkaarten die al open lagen en leg deze op een open aflegstapel.

Einde van je beurt en einde van de ronde

Je beurt is voorbij nadat je één van de acties hebt uitgevoerd.

Op het moment dat een speler past, neemt deze speler Alarún en plaatst deze voor zich. De ronde eindigt nadat de overige spelers nog eenmaal één van de acties uitgevoerd hebben. Nadat je hebt gepast, mag je diezelfde ronde dus niet meer wisselen.

Ronde 1 Het begin van je toverdranken

Aan het einde van ronde 1 legt elke speler zijn of haar 3 ingrediënten open voor zich op tafel. Alle ingrediënten die je in je magisch vierkant plaatst moeten aan ten minste 1 zijde aansluiten aan je druïdeleerling (je startkaart) of aan een ander ingrediënt. Je mag elk ingrediënt aan elk willekeurig ander ingrediënt aanleggen.

Janneke legt 2 drakeneieren naast haar druïdeleerling en 1 feniksveer erboven.

Ronde 2-8 Je toverdranken worden krachtiger

Vanuit de vorige ronde liggen er 3 (of 6) ingrediënten in het midden van de tafel:

Speel je met 2 of 3 spelers, leg dan al deze ingrediëntkaarten af op een open aflegstapel.
Leg vanuit de trekstapel 3 nieuwe ingrediënten open in het midden van de tafel.

Leg met 2 spelers ook 3 nieuwe, gesloten ingrediëntkaarten in het midden neer.

Speel je met 4 spelers, laat dan de 3 ingrediënten in het midden van de tafel liggen. Hiermee begin je de volgende ronde.

Alle spelers krijgen 3 nieuwe ingrediënten van de trekstapel.

De speler die in de vorige ronde als eerste paste, begint de volgende ronde. Hij of zij plaatst Alarún weer op de trekstapel. Alle spelers hebben weer de keuze uit de acties zoals beschreven.

Aan het eind van ronde 2 tot en met 8 plaatst elke speler zijn of haar 3 ingrediënten in het eigen magisch vierkant, wederom volgens de regel dat ten minste één zijde van het ingrediënt aansluit aan de druïdeleerling of aan een ander ingrediënt.

LET OP!
Het magisch vierkant mag niet groter worden dan 5x5 ingrediënten.

Puntentelling

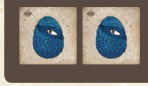
Na ronde 8 volgt de puntentelling. De ingrediënten in elke rij en elke kolom van je magisch vierkant vormen een toverdrank.

Bepaal de kracht van je 10 toverdranken

1) Kies voor welk ingrediënt in welke kleur je druïdeleerling telt.

2) Bepaal per rij en per kolom je score, met behulp van de tabel hiernaast.

Hoe meer ingrediënten van **dezelfde kleur** of van **dezelfde soort** ononderbroken naast elkaar liggen, hoe hoger je score per toverdrank.



Als hetzelfde ingrediënt in dezelfde kleur 2x in een rij of kolom ligt, dan telt deze 1x, maar onderbreekt de toverdrank niet.

Je scoort per rij en per kolom éénmaal punten. Liggen er 2 toverdranken in een rij of kolom, dan telt er slechts 1 (de krachtigste).

Centum auri
Het Centum Auri is ★10 bonuspunten waard. Dit ingrediënt onderbreekt toverdranken in de rij én de kolom waar het ligt.

Aantal punten per toverdrank

■	1
■■	3
■■■	6
■■■■	10
■■■■■	15

Vul je 10 scores in op het scoreblok. Bereken vervolgens je kleurenbonus van Alarún en vul deze in. Alle punten bij elkaar opgeteld is je eindscore.

Bekijk de volgende pagina voor een scorevoorbeeld.

Einde van het spel

Het spel eindigt na ronde 8. De druïdeleerling met de hoogste eindscore wordt door het dorpshoofd benoemd tot nieuwe druïde. Bij gelijke stand wint de leerling met de hoogste score voor de toverdranken. Is het dan nog gelijk, dan wordt de overwinning gedeeld.

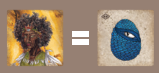
Spelontwerp Ruben Dijkstra & Ruurd Lammers
Grafische vormgeving & illustratie Akha Hulzebos
Dank aan familie en vrienden die hebben getest!

© 2022 Waterfall Games
info@waterfallgames.nl

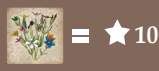
eco friendly game

Fabryka Kart, Podłęże 650, 32-003 Podłęże, Poland

Voorbeeld van een eindscore van Janneke



Ze laat haar druïdeleerling tellen als blauw drakenei.



Het Centum Auri levert haar ★ 10 bonuspunten op.

Ze scoort per rood ingrediënt ★ 2 .

104 punten

Ze scoort in totaal ★ **86 punten** met haar magisch vierkant.

Janneke's eindscore is:
86 + 10 + 8 = **104 punten.**

A ★ ★ ★ X X →

Er liggen 3 in verschillende kleuren ononderbroken naast elkaar. Onderbreekt de reeks , waardoor de niet aaneengesloten ligt en dus niet meetelt.

B ★ ★ ★ ★ ★ →

De druïdeleerling telt als . Daardoor liggen er 5 in verschillende kleuren ononderbroken naast elkaar.

C X ★ ★ ★ ★ →

Er liggen 4 in verschillende kleuren ononderbroken naast elkaar.

D ★ X X X X →

Geen ingrediënten van dezelfde soort of dezelfde kleur liggen ononderbroken naast elkaar.

E ★ ★ ★ X X →

Er liggen 3 in verschillende kleuren ononderbroken naast elkaar. Janneke scoort geen punten voor de 2 in dezelfde rij, aangezien je per rij/kolom slechts één keer punten scoort.

F ★ ★ X X X ↓

Er liggen 2 verschillende **gele ingrediënten** ononderbroken onder elkaar. Hoewel er nog 2 **gele ingrediënten** in kolom **F** liggen, wordt de toverdrank onderbroken door . Daardoor liggen er slechts 2 **gele ingrediënten** ononderbroken onder elkaar.

G ★ ★ ★ ★ X ↓

Er liggen 4 verschillende **witte ingrediënten** ononderbroken onder elkaar.

H ★ ★ ★ ★ ★ ↓

Er liggen 5 verschillende **roze ingrediënten** ononderbroken onder elkaar.

I ★ ★ ★ X ★ ↓

De druïdeleerling telt als blauw drakenei. Daardoor liggen er 5 **blauwe ingrediënten** ononderbroken onder elkaar in kolom **I**. De ligt er echter 2x. Twee exact dezelfde ingrediënten in een rij of kolom onderbreekt de reeks ingrediënten niet, maar het maakt de toverdrank ook niet sterker. Er liggen daarmee **4 verschillende blauwe ingrediënten** ononderbroken onder elkaar in kolom **I**.

J X ★ ★ ★ ★ ↓

Er liggen 4 verschillende **rode ingrediënten** ononderbroken onder elkaar.