

Venture Forth  
Een spel van Dan Manfredini

## Overzicht

Over het ganse rijk verspreid zoeken sommigen macht en rijkdom, anderen zoeken wijsheid, maar allen vervolgen ze een eigen persoonlijke queeste. Je leidt je groep in een fantasiewereld bevolkt met avonturiers en vijanden, je werft nieuwe gezellen aan en je dringt door tot een nieuwe wereld van avontuur.

## Doel van het spel

Venture Forth is een spel waarin spelers een gezelschap van avonturiers samenstellen om de wereld te ontdekken. Spelers kunnen will verkrijgen om overwinningspunten te bekomen of om het niveau van hun avonturiers te verhogen, geld om nieuwe avonturiers aan te trekken of zegeningen te bekomen in tempels, en schatten die kunnen gebruikt worden als overwinningspunten of voor hun speciale eigenschappen. Bovendien moeten de spelers leren omgaan met de wanhoop van hun avonturiers, iets wat hun overwinningspunten doet dalen bij de eindafrekening op het einde van het spel.

## Spelmateriaal.

1 tweezijdig spelbord

4 referentiekaarten

ontmoetingskaart voor een avonturier (adventure encounter card) (tekstvak beneden) x 36 (picture)

ontmoetingskaart voor een vijand (enemy encounter card) (geen tekstvak) x 36 (picture)

level I/level II kaarten (tweezijdig) x 20 (picture)

level III kaarten x 20 (picture)

schat (treasure) kaarten x 21 (picture)

spelerspionnen (picture)

scoreblokjes (picture)

munten x 20 (picture)

will x 30 (picture)

verken schijven (explore token) x 22 (picture)

wanhoop (despair) x 15 (picture)

## Spelopstelling

(pictures)

1. Leg het spelbord in het midden van de tafel. Het spelbord is tweezijdig. Het is aangewezen om voor het eerste spel de zijde te nemen met de zee in de hoek.
2. Schudt de ontmoeting kaartstapel (deze bevat zowel avonturiers als vijanden) en leg deze gesloten op het bord.
3. Leg de level I/level II kaarten op een stapel. Schudt ook de level III kaarten en verdeel ze over 3 gelijke stapels.
4. Leg de will, munten, wanhoop en verken schijven (gesloten) naast het bord.
5. Schudt de schatten kaartstapel en leg deze naast het spelbord.
6. Elke speler kiest een kleur en neemt de bijhorende referentiekaart, pion en scoreschijf (leg deze op het vak 0 van het scorespoor).
7. Elke speler trekt 6 ontmoetingskaarten.
8. Bepaal willekeurig de startspeler. Hij neemt drie munten uit de voorraad. Alle andere spelers nemen er vier.
9. Beginnende met de startspeler en vervolgens in klokwijzerzin doet elke speler het volgende:

\* De speler kiest 1 avonturier kaart (een ontmoetingskaart met tekstvak) uit zijn hand en legt deze open voor zich neer. Dit is je gezelschap en je zult het kunnen aanvullen in de loop van het spel. De overige 5 kaarten vormen je starthand.

*Noot : Als een speler maar 1 of geen avonturiers op hand heeft, dan mag hij zijn hand tonen en 6 nieuwe kaarten trekken. Hij schudt vervolgens de 6 afgelegde kaarten opnieuw in de stapel. Hij herhaalt dit zo vaak als nodig.*

\* De speler legt het aantal munten terug in de voorraad gelijk aan de waarde van zijn avonturier. (het getal links boven)

\* De speler neemt een level I kaart en legt deze onder zijn avonturier.

\* De speler zit zijn pion op een tempelvak waar nog geen andere speler staat.

Wanhoop

munten

will

verken

starthand

4 (of 3) munten

beginnende avonturier

level I kaart

## Een ronde spelen

de spelers spelen in klokwijzerzin, beginnende bij de startspeler.

Zeus regel : (sla deze stap over als het bord niet vol ligt). Bij het begin van zijn beurt moet de speler nakijken of alle stappen van het pad gevuld zijn met ontmoetingskaarten. Indien dit het geval is, is Zeus niet gelukkig! Alle wandelende kaarten worden afgeruimd en alle andere kaarten worden wandelend (zie wandel regel)

De actieve speler moet vervolgens één van de volgende acties uitvoeren in zijn beurt :

### ACTIES

- ♣ een kaart spelen : Speel 1 ontmoetingskaart op het bord
- ♣ dring dieper door (venture forth) : beweeg je gezelschap, wikkel een ontmoetingskaart af en ontdek (mogelijks vindt je schatten).
- ♣ Breng een offer in de tempel : Gebruik de eigenschap van een tempel waar je gezelschap zich bevindt.
- ♣ Hergropeer : leg je hand af en trek een nieuwe hand kaarten.

## Ambities en van niveau verhogen.

Om het best te kunnen bepalen welke actie hij op zijn beurt dient te gebruiken, bekijkt hij best de avonturiers die deel uitmaken van zijn gezelschap. Elke avonturier heeft een ambitie (die bepaalt hoe de speler aan punten geraakt) en een niveau (dat bepaalt hoeveel punten hij zal krijgen).

### Ambities

Elke avonturier die op een kaart staat afgebeeld poogt zijn levensdoel te bereiken. Een ambitie is een vaardigheid die de speler toelaat punten te scoren en van niveau te verhogen. Indien de avonturier zijn ambitie verwezenlijkt tijdens een “dring dieper door actie” (zie een ronde spelen : acties) dan mag hij dit aankondigen.

Gebaseerd op het huidige niveau van de avonturier, mag hij will omzetten in punten Alle

avonturiers beginnen op niveau 1. Wanneer de avonturier zijn ambitie verwezenlijkt dat mag de speler een aantal will van die avonturier omzetten om het het getal rechts van de pijl te bekomen.

Op niveau I en II zijn er 2 mogelijkheden voor omzetting. De eerste optie geeft enkel punten. De tweede mogelijkheid stelt je in staat om 1 wanhoop van de avonturier weg te nemen, punten te scoren en van niveau te verhogen. Als de ambitie verwezenlijkt wordt, dan mag je maar één van deze opties kiezen en maar eenmaal per verwezenlijking.

Op een niveau III kaart is er maar 1 mogelijkheid voor omzetting, en 1 vaardigheid die steeds actief is en naar believen kan gebruikt worden.

### **Van niveau verhogen**

Om te verhogen van niveau draai je de level I kaart om naar level II. Om van niveau II te verhogen leg je de niveau II kaart terug en kies je uit één van de drie openliggende niveau III kaarten. Leg deze niveau III kaart onder de avonturier.

Kracht en kost

naam

wens

ambitie

trigger : wat het effect doet afgaan

(picture)

voorbeeld : John heeft een gezelschap met maar 1 avonturier, de dichter. De dichter heeft de ambitie “ontmoet een vijand van kracht 10 of meer”. John gaat verder op pad en zijn eerste ontmoeting is een draak met 12 punten. Omdat hij met zijn dichter een vijand ontmoet heeft van meer dan 10 punten, heeft deze zijn ambitie verwezenlijkt en mag John dit aankondigen. De dichter heeft 4 will en is niveau I. John legt 2 will terug en scoort 4 punten op het scorespoor en verhoogt van niveau. Om dit te doen draait hij zijn kaart om van niveau I naar niveau II. Hij mag bovendien ook 1 wanhoop van zijn dichter verwijderen, wat hij ook doet.

### **Een kaart spelen**

#### **Stap 1 plaatsing**

Indien de actieve spelers voor deze actie kiest, dan kiest hij een ontmoetingskaart uit zijn hand en legt deze open op een leeg vak van het pad op het bord. Vakken situeren zich tussen 2 sites. Elke kaart heeft een kleur dat zijn regio aangeeft, dit zal bepalen waar de kaart kan gelegd worden. De kaart moet aansluitend aan een andere kaart geplaatst worden van dezelfde kleur of aansluitend op een site van dezelfde kleur.

Belangrijk : De kaart moet zo gespeeld worden dat de titels naar de noordkant van het bord wijzen. Dit is belangrijk omdat kaarten zijwaarts kunnen gedraaid worden (ook wandelend genoemd) later in het spel.

(picture)

Voorbeeld : John wil de Corgon kaart spelen welke een kustkaart (blauw) is. Dit zijn de mogelijke locaties waar de kaart kan gelegd worden.

(picture)

Nota van het diagram : er zijn 2 paden tussen de kust en het land.

## **Stap 2 grondstoffen ontvangen**

(picture)

Will : indien de kaart neergelegd wordt op een vakje met een will symbool, dan neemt de actieve speler 1 will schijfje uit de voorraad en legt het op één van de avonturiers uit zijn gezelschap.

*Will wordt gebruikt gedurende de “dring dieper door actie” door de ambitie vaardigheden om punten te verwerven.*

(picture)

Muntstuk : Indien de kaart neergelegd wordt op een vakje met een muntstuk symbool, dan neemt de actieve speler 1 muntstuk uit de voorraad en legt dit op zijn referentiekaart.

*Muntstukken worden gebruikt om nieuwe avonturiers te werven en offers te brengen in de tempels.*

(picture)

Will plus : Indien de kaart neergelegd wordt op een will plus symbool, dan neemt de actieve speler 2 will uit de voorraad en legt die op een van de avonturiers uit zijn gezelschap. Dan neemt de actieve speler 1 will voor elk van de tegenstanders en legt deze op een van de avonturiers van de tegenstanders.

Noot : De voorraad will en munten is onbeperkt. Indien je zonder komt te zitten, neem dan andere zaken als will of munten.

(picture)

Munt of will : Indien de kaart wordt neergelegd op een vak met beide symbolen, kan de speler kiezen welke grondstof hij neemt.

(picture)

Verken : Indien de kaart wordt neergelegd op een vak met het verken teken, dan neemt de speler 1 verkenschijf uit de voorraad, toont dit en legt het naast een pad zonder verkenschijf. Dit is bijkomstig bij de andere voordelen.

## **Stap 3 een kaart trekken**

Uiteindelijk trekt de speler een nieuwe kaart. Hij zou 5 kaarten op hand moeten hebben

Noot : Als de trekstapel leeg is, schudt dan de aflegstapel en maak een nieuwe trekstapel.

## **Dring dieper door**

Als de actieve speler deze actie kiest; dan kiest hij een volledig afgewerkt pad tussen zijn site en een andere site. Een volledig afgewerkt pad is een pad waar alle vakjes tussen beide sites vol liggen met ontmoetingskaarten. De actieve speler zal zijn pion plaatsen op het eerste vak met een ontmoeting op dat pad en deze dan afwikkelen, dan naar de volgende stappen, deze afwikkelen enzovoort.

## **Een avonturier ontmoeten.**

### **Ontmoeting**

Het gezelschap komt een avonturier tegen. Elke ambitievaardigheid die hierdoor verwezenlijkt wordt, wordt nu aangekondigd. Zie ambities.

### **Aanwerven**

Het gezelschap kan deze avonturier aanwerven, sla anders deze stap, over. Om een avonturier aan te werven moet de actieve speler het aantal muntstukken opnieuw in de voorraad leggen dat gelijk is aan de kracht van deze avonturier. Hij neemt dan deze avonturierkaart en legt ze naast de overige

avonturierkaarten in zijn gezelschap. Hij neemt ook een niveau I kaart uit de voorraad en legt deze onder de nieuw aangeworven avonturier. Eens aangeworven maakt de avonturier nu deel uit van dit gezelschap.

Beperking aan gezelschap. Een speler kan niet meer dan 5 avonturiers in zijn gezelschap hebben.

## **Een vijand ontmoeten**

### **ontmoeting**

Het gezelschap ontmoet een vijand. Elke ambitievaardigheid die hierdoor verwezenlijkt wordt, wordt nu aangekondigd. Zie ambities.

### **Nederlaag**

Indien de speler een vijand ontmoet die hij kan verslaan, wordt deze vijand weggelegd. Een vijand kan verslagen worden als zijn kracht kleiner of gelijk is aan de kracht van het totale gezelschap van avonturiers van de speler. De speler heeft de optie de kracht van zijn avonturiers op te pompen door uitvoering te kiezen. Zie uitvoering.

Elke ambitie vaardigheid die door deze ontmoeting wordt verwezenlijkt gebeurt nu. Zie ambities.

Indien de actieve speler de vijand niet kan verslaan moet hij geven wat op de kaart van de vijand als wens vermeld staat.

## **Wat wordt er gewenst**

De vijanden die men ontmoet hebben ook wensen. Indien de speler verslagen wordt, bepalen deze wensen wat er met de avonturiers van de spelers gebeurt.

(picture)

De actieve speler moet 1 will van gelijk welke van zijn avonturiers terug naar de voorraad leggen. Indien hij dit niet kan, moet hij een wanhoop nemen uit de voorraad en dit op één van zijn avonturiers leggen.

(picture)

De actieve speler moet een munt terug in de voorraad leggen. Indien hij dit niet kan, moet hij een wanhoop nemen uit de voorraad en dit op één van zijn avonturiers leggen.

(picture)

De actieve speler moet een wanhoop uit de voorraad nemen en dit op één van zijn avonturiers leggen.

(picture)

Vicious : Wanneer er twee symbolen staan afgebeeld, dan wordt de tegenstander als vicious beschouwd. Beschouw dit als een gewone versie enkel dat de straf tweemaal moet betaald worden.

*Sommige avonturiers verwijzen naar vicious tegenstanders in hun ambitie.*

## **Oppompen**

Telkens een gezelschap een vijand ontmoet heeft de avonturier de optie om zich op te pompen. Om dit te doen moet hij 1 will van die avonturier wegleggen en verdubbelt hij hiermee zijn kracht. Deze kracht blijft enkel voor deze ontmoeting. Deze actie kan maar één keer per avonturier per ontmoeting gebeuren.

*Voorbeeld : John ontmoet een vijand van kracht 6. Hij legt 1 will van zijn kracht 3 avonturier weg zodat deze kracht 6 krijgt en de vijand verslaat.*

## Op de bestemming toekomen

Eenmaal alle ontmoetingen op dit pad zijn afgewikkeld wordt de pion naar de site van zijn eindbestemming verplaatst.

Wandelend regel : Elke kaart op het afgelegde pad wordt hierdoor wandelend (zijwaarts gedraaid zodat de titel naar links wijs). Als een ontmoeting reeds wandelend is, wordt deze ontmoeting weggelegd.

*Noot : de vijand op deze manier afleggen telt niet mee om hem als verslagen te beschouwen.*

De actieve speler neemt dan het ontdek token dat op dit pad lag, indien er één lag. Zie ontdek token.

## Voorbeeld van een dring dieper door actie

Het gezelschap van John, dat enkel uit een boogschutter bestaat, is in het land. De boogschutter heeft level I en heeft 3 will op de kaart liggen. Er is maar 1 afgewerkt pad in het land en dat is het pad naar de bergen. John neemt dus de dring dieper door actie naar de bergen.

John zet zijn pion op de eerste ontmoeting, welke een hopliet is, een avonturier. Het zou 3 munten kosten om deze Hopliet aan te werven. John heeft maar twee munten en kan deze Hopliet dus niet aanwerven.

John zet zijn pion op de volgende ontmoeting en ontmoet een leeuw, een vijand. Gelukkig wil de boogschutter deze leeuw wel eens als doel gebruiken. Zijn ambitie is : “ontmoet een vijand met minder dan 7 punten”.

Omdat hij zijn ambitie behaald heeft, kan hij voor 1 will 3 punten verkrijgen of 2 will spenderen en vier punten krijgen plus een niveau stijgen. Hij besluit het tweede te kiezen. Hij draait dus de niveau I kaart naar niveau II

Nu moet John kijken of hij de leeuw kan verslaan. De kracht van het gezelschap van John is twee en die van de leeuw is vier. Het gezelschap van John kan de leeuw dus niet verslaan en moet de consequenties aanvaarden. De leeuw is een vicious tegenstander met een dubbel will symbool dus moet John 2 will van een willekeurige avonturier afnemen. John ruimt 1 will af bij zijn boogschutter maar kan de tweede will niet betalen. Daarom moet hij 1 wanhoop nemen.

John zet zijn pion op de bergen. Het eerste wat hij nu moet doen is alle ontmoetingen op dit pad wandelend maken. Om dit te doen moet hij ze zijwaarts draaien. Omdat de leeuw al wandelend was uit een vorige beurt, wordt deze nu weggelegd.

John krijgt nu de verkenshijf dat naast het pad lag. Dit zegt dat hij naar 3 schatkaarten mag kijken. Hij bekijkt ze alle 3 en besluit welke hij wil behouden. Hij steekt de twee anderen weer onderaan de schatkistkaarten. Zijn avontuur zit er nu op.

## Offeren in een tempel

Wanneer de actieve speler deze actie kiest, dan kan hij de speciale vaardigheid van de tempel waar zijn pion zich bevindt, nu gebruiken. Noot : sommige tempels komen maar op 1 bordzijde voor, anderen op beide zijden.

(picture)

Tempel van Hestia : De speler mag 1 munt spenderen om 1 will op een willekeurige avonturier te

leggen, indien deze minstens 1 wanhoop heeft liggen. 1 wanhoop wordt in de voorraad teruggelegd.  
Voorbeeld : John heeft maar 1 avonturier met wanhoop, dus besluit hij een offer te brengen aan Hestia. John legt 1 munt terug in de voorraad om 1 will op een willekeurige avonturier te leggen. Omdat zijn avonturier ook een wanhoop had, mag hij deze terug in de voorraad leggen.

Voorbeeld : John besluit een offer te brengen aan Hestia. John spendeert 1 munt om 1 will op een willekeurige avonturier te leggen. Vermits geen van zijn avonturiers wanhoop hebben, gebeurt er verder niets.

(picture)

Tempel van de Muzen : De actieve speler mag 1 munt spenderen om 2 will te verkrijgen. Hij mag deze naar eigen willekeur verdelen over zijn avonturiers.

Voorbeeld : John besluit een offer te brengen aan de muzen. Hij spendeert 1 munt en neemt 2 will waarvan hij er 1 op de boogschutter legt en 1 op de priesteres.

Voorbeeld : John besluit een offer te brengen aan de muzen. Hij spendeert 1 munt en neemt 2 will die hij beiden op zijn boogschutter legt.

(picture)

Tempel van Nike : De speler mag 1 munt spenderen om 2 bijkomende beurten te spelen. Deze actie kan niet meer gebruikt worden in de bijkomende beurten.

Voorbeeld : John besluit een offer te brengen aan Nike. John spendeert 1 muntstuk voor 2 bijkomende beurten. John speelt een kaart als eerste beurt. Als tweede beurt besluit hij de actie dring dieper door te gebruiken.

(picture)

Tempel van Hermes : De speler mag 1 munt spenderen om zijn pion op een willekeurige andere site te zetten.

Noot : Vermits geen paden betreden worden, worden er ook geen kaarten wandelend ten gevolge van deze actie, en wordt er geen verkenshijf genomen.

Voorbeeld : John besluit te offeren aan Hermes. John spendeert 1 munt om zijn pion naar de kust te verplaatsen. Hij slaat alle ontmoetingen over en beweegt alleen zijn pion.

(picture)

Tempel van Hades : De speler mag 1 schatkaart afleggen in ruil voor 2 munten.

Voorbeeld : John besluit een offer te brengen aan Hades. Hij legt 1 schatkaart af en ontvangt 2 munten.

(ontdek)

Tempel van Aphrodite : De speler mag 1 munt spenderen en dadelijk een dring dieper door actie spelen met 1 extra punt voor elke ambitie die hij verwezenlijkt.

Noot : je mag alleen een dring dieper door spelen op afgewerkte paden.

(picture)

Tempel van Demeter : De actieve speler mag 1 kaart afleggen om een willekeurig aantal kaarten af te leggen en andere kaarten te trekken. Hij mag dan maximaal 2 kaarten spelen.

## Hergroeperen

Indien de actieve speler deze actie kiest, dan mag hij een willekeurig aantal kaarten afleggen en hetzelfde aantal opnieuw trekken.

Noot : indien de trekstapel leeg is, schudt de aflegstapel en vorm een nieuwe trekstapel.

## **Ontdek tokens**

Elke keer als een speler een dring dieper door actie afwerkt, krijgt hij, indien beschikbaar, een verkenschijf. Voor elk munt symbool op het token ontvangt hij 1 munt. Voor elk wanhoopssymbool krijgt hij 1 wanhoop op één van zijn avonturiers, voor elk kaart symbool kijk hij naar de 1°; 2° en 3° kaart van de schatkaartenstapel, houdt er 1 van en legt de rest onderaan de stapel.

(picture)

## **Schatkaarten**

Schatkaarten verkrijgt men door verkenschijven. Een schatkaart kan gebruikt worden voor zijn vaardigheid of op het einde ingeruild worden voor punten. Deze schatkaarten worden voor de andere spelers verborgen gehouden.

Noot : De schatkaarten tellen niet mee als deel van je handkaarten (ze tellen niet mee voor je handlimiet, je kunt ze ook niet afleggen tijdens de hergroepeer actie.)

## **Vaardigheden**

Alle schatkaarten hebben een vaardigheid, maar eenmaal deze gebruikt kunnen de schatkaarten niet meer gescoord worden. Om de vaardigheid van een schatkaart te benutten moet de speler deze aan het begin van zijn beurt afleggen. Dit telt niet als een actie van die beurt. Een speler mag bij zijn beurt maar 1 vaardigheid van de schatkaart gebruiken maar mag ze gebruiken ongeacht de wensen van de avonturiers.

(picture)

Type – kracht – naam – vaardigheid

kennis – kracht – weelde

## **Scoren**

Elke avonturier kan op het einde van het spel 1 schatkaart laten scoren. De schatkaart moet dan wel overeenkomen met het wenssymbool van de avonturier. Elke schatkaart is 1,2,3 of 4 punten waard. Deze worden geheim gehouden en pas op het einde van het spel gescoord. Een speler mag schatkaarten behouden zelfs als geen enkele avonturier uit zijn gezelschap deze kaart kan scoren – de wensen tellen maar mee op het einde van het spel.

## **Wanhoop**

Een avonturier kan in de loop van het spel 1 of meer wanhoop krijgen. Wanhoop wordt aan een individuele avonturier toegevoegd, net zoals will. Op het einde van het spel verliest de speler 3 punten per wanhoop dat nog op een van zijn avonturiers ligt.

Voorbeeld : Op het einde van het spel heeft John 2 avonturiers. Er ligt 1 wanhoop op de eerste en 2 op de volgende. Hij verliest dus in totaal 9 punten.

## **Einde van het spel**

Als de laatste verkenschijf geplaatst wordt, is het spel bijna voorbij. Elke speler heeft nog 1 beurt eindigend met de speler die de verkenschijf legde.



Voorbeeld : John speelt een kaart die hem toelaat een verkenschijf te spelen. Dat was het laatste. Rob speelt nog en beurt. Nadien speelt John de laatste beurt van het spel.

### **Score berekenen**

Bijkomend bij de punten gescoord tijdens het spel, ontvangt elke speler nog volgende punten :

wanhoop : elk wanhoop token levert – 3 punten op.

Will : Elke will is 1 punt waard.

Munten : Elke 2 munten is 1 punt waard.

Verken bonus : De speler met de meeste verkenschijven ontvangt bijkomend 2 punten. De speler met het tweede meeste aantal verkenschijven ontvangt 1 punt. Bij gelijke stand krijgen beide spelers de bonus.

De winnaar is de speler met de meeste punten ! Bij gelijke stand is de speler met de meeste verkenschijven de winnaar.

Voorbeeld : Op het einde van het spel maakt John bekend dat hij 2 kennis schatten heeft, 2 weelde schatten en 2 macht schatten (allemaal 2 punten waard). Het gezelschap van John bestaat uit een avonturier met het kennissymbool, en eentje met het weeldesymbool. Daarom scoort één van zijn weeldeschatten 2 punten , één van zijn kennisschatten ook 2 punten en de rest niets. Uit deze bonus krijgt John dus 4 punten.

John heeft ook 2 wanhoop die hij moet aftrekken van zijn totale score. Hij heeft 2 overblijvende will en 3 overblijvende munten. Hij voegt dus 3 extra punten aan zijn totaal toe.

John heeft 5 verkenschijven wat het tweede meest is, dus ontvangt hij nog een extra punt.

### Varianten

Verborgen verkenschijven : Als je een verkenschijf plaatst, dan mag een speler dit teken zelf bekijken, maar legt hij het vervolgens gesloten op het bord.

### Venture Forth

ontwerper : Dan Manfredini

Editor : Matthew Vercant

Productie : James Mathe

Artiest : James Denton

Lay out : Clay Gardner

Regels Layout : Topher McCulloch

Nederlandse Vertaling : Ben Verhaevert en Ellen D'Hondt.