

Monsters of Loch Lomond

SPELREGELS

SPELVERLOOP

Vanaf de startspeler nemen spelers om de beurt deel in wijzerzin. Verwijder alle Tokens uit de stapel en schud de kaarten goed tussen de rondes. De oudste en wijste speler begint in de eerste ronde. In de volgende ronde is de startspeler degene die "SAORSA!" riep in de vorige ronde.

Tijdens je beurt

Je kunt kiezen uit één van de volgende opties:

- Trek een kaart uit de **Open Highland**-stapel. Je mag deze kaart ruilen met een van de kaarten in jouw clan door deze met de afbeelding naar beneden te plaatsen en de kaart uit jouw clan te verwerpen.



OVERZICHT

In *Monsters of Loch Lomond* ben jij de leider van een Schotse clan die strijdt met andere clans om controle te krijgen over het gebied rond Loch Lomond. Elke nacht komen monsters en andere legendarische wezens zoals de beroemde Kelpies uit de mistige wateren van Loch tevoorschijn en vallen de lokale nederzettingen aan. Jouw clan moet zich verdedigen en deze monsters achtervolgen naar de open hooglanden of rivaliserende clans. Het doel van het spel is om te ontdekken waar de monsters zich verstoppen, ze weg te jagen en jouw clan het sterkste in het gebied te maken.

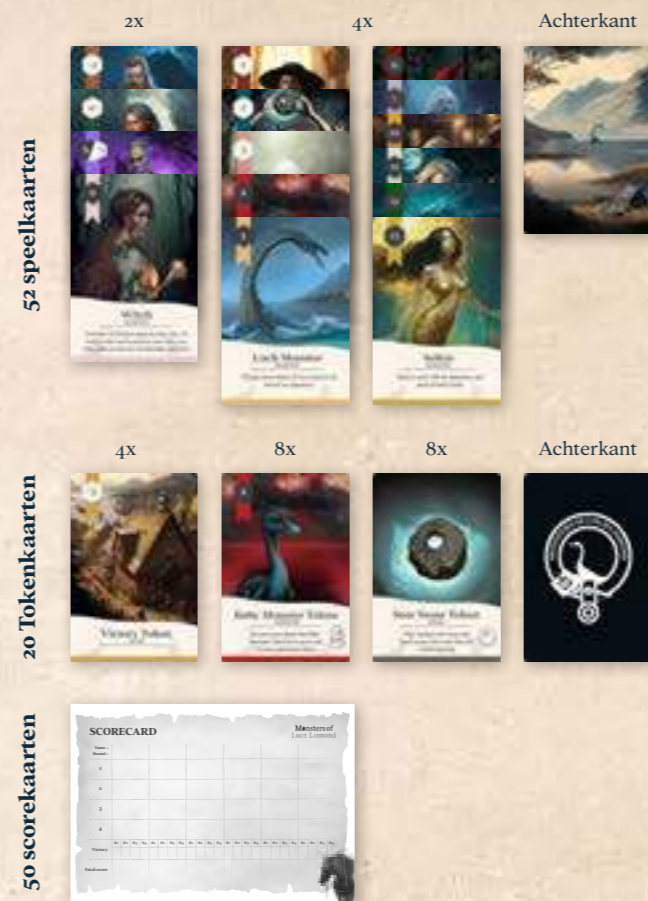
Doel van het spel

In elke ronde is jouw doel om alle Monsterkaarten uit jouw clan weg te jagen. De Monsterkaarten hebben puntenwaarden die negatief van invloed zijn op je score. De speler met de laagste hoeveelheid punten na vier rondes wint het spel!

Door gebruik te maken van magische krachten probeer je de monsters te vinden die zich in jouw clan verstoppen en jaag je ze weg naar de Open Highlands of naar een van de concurrerende clans. Naast de grote meermonsters zijn er ook veel Schotse legendarische wezens aanwezig in het gebied rond Loch Lomond. Deze legendarische wezens vormen een enorme bedreiging voor de veiligheid van jouw clan. Hun magische krachten kunnen echter ten goede worden gebruikt en blijken cruciaal te zijn om het monster dat zich in jouw clan verbergt te vinden en te verwijderen.



COMPONENTEN



SET-UP & START VAN HET SPEL

Opstelling

- Leg de Tokenkaarten open aan de zijkant van de tafel.
- Schud de overige kaarten goed en leg vier kaarten met de afbeelding naar beneden voor elke speler. Dit vormt de clans van de spelers en moet worden geplaatst als 2 bovenste kaarten en 2 onderste kaarten.

Belangrijk: deze kaarten mogen niet van volgorde veranderen, tenzij een van de acties dit vereist.

- Alle andere kaarten worden met de afbeelding naar beneden in het midden van de tafel geplaatst en vormen de Gesloten Highland-stapel.

Start van het spel

- Elke speler mag één keer kijken naar de 2 onderste kaarten. Zorg ervoor dat je ze goed onthoudt.
- Wanneer iedereen haar 2 kaarten heeft gezien, kan de bovenste kaart van de Gesloten Highland-stapel worden omgedraaid en ernaast worden geplaatst. Dit is het begin van de Open Highland-stapel.

Voorbeeld van een opstelling voor 4 spelers: Open en Gesloten Highland-stapels in het midden, de twee onderste kaarten in je clan kun je eenmalig bekijken. Tokens worden apart gestapeld in voorraad. Tijdens het spel verdiende Tokens worden open voor je gehouden.



Je kunt op elk moment tijdens jouw beurt een van jouw Tokens spelen, zelfs voordat je een kaart trekt. (Meer over de Tokens in de sectie over Tokens.)

SHOO!! (WEGWEZEN!!)

Wordt er door iemand een kaart boven op de Open Highland-stapel gelegd en jij weet dat dezelfde kaart ook in jouw clan of die van een rivaal zit? "SHOO!!"

Door deze kaart van jouw of de clan van je rivaal op de Open Highland-stapel te leggen, jaag je deze kaart weg naar de Open Highlands.

Alleen de persoon die als eerste "SHOO!!" riep mag deze actie uitvoeren.

Als je een kaart uit jouw eigen clan wegspeelt, heb je direct één kaart minder, en als je de kaart van een rivaal wegspeelt, ontvangt hij of zij een kaart naar keuze uit jouw clan.

Let op! Heb je de verkeerde kaart te pakken? Zonde! Als straf trek je een extra kaart uit de Gesloten Highland-stapel en leg je deze zonder te kijken met de afbeelding naar beneden in jouw clan, naast je andere kaarten. Ook de eerste kaart blijft liggen.

Een "SHOO!!" heeft geen invloed op de oorspronkelijk verworpen kaart. Als de kaart is gespeeld vanuit de Gesloten Highland-stapel, voltooi je nog steeds de actie van die kaart.

SAORSA!! (VRIJHEID!!)

Jouw doel is om de laagste hoeveelheid punten te hebben en alle monsters uit jouw clan te verwijderen. De Monsterkaarten zijn alle kaarten met een waarde van 4 en hoger. Bijv.: het "Monster Ei" (3) is nog geen monster.

Zodra je denkt dat jouw clan vrij is van monsters en je de laagste hoeveelheid punten

"SAORSA!!"



hebt, roep je "SAORSA!!" aan het begin van jouw beurt. Nadat je dit hebt gedaan, is jouw beurt voorbij en kunnen er geen verdere acties worden ondernomen.

Laatste ronde

Na "SAORSA!!" komt elke andere speler één laatste keer aan de beurt. De kaarten van de speler die "SAORSA!!" riep, zijn bevroren tijdens deze laatste ronde, de kaarten van de andere spelers blijven in het spel. 'Baby Monster Token' of de actie van 'Red Cap' zijn niet meer toegestaan tijdens de laatste ronde.

Punten tellen

Na het einde van de ronde telt elke speler het totale aantal punten in hun clan. De score wordt bijgehouden in het scoreboek. Je verdeelt nu ook de verdiende Tokens. Het doel is om zo min mogelijk punten te hebben. Het spel eindigt na vier rondes.

Victory-Token

Heb je "SAORSA!!" geroepen zonder monster in jouw clan, en had je ook de laagste score? Dan win je een Victory-Token! Dit Token is -3 punten waard aan het einde van het spel. Deel je de laagste score met een andere speler? Je riep als eerste "SAORSA!!", dus je wint nog steeds het Overwinningstoken. Als je niet de laagste punten hebt, maar geen monsters in jouw clan hebt, wordt er deze ronde geen Token gewonnen en wordt een Victory-Token apart gezet.

Onjuiste SAORSA!!

Je hebt "SAORSA!!" geroepen, maar je hebt nog steeds een monster in jouw clan? Dit telt als een onjuiste "SAORSA!!". Je krijgt 8 strafpunten.

Eind van het spel

Het spel eindigt na vier rondes.



TOKENS

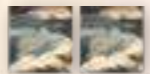
Seer Stone Token (Ziener Steen) 8x

Als je aan het einde van de ronde een 'Braham Seer' in jouw clan hebt, ontvang je voor elke Braham Seer een Seer Stone Token. Dit Token kan worden bewaard en later in het spel worden gespeeld tijdens een van jouw beurten. Het Seer Stone Token geeft je de mogelijkheid om een kaart van jouw keuze te zien. Het wordt verworpen nadat het is gebruikt.



Baby Monster Token 8x

Als je aan het einde van de ronde nog steeds een 'Monster Egg' in jouw clan hebt, ontvang je voor elk Monster Egg een Baby Monster Token. Dit Token kan worden bewaard en later in het spel worden gespeeld tijdens een van jouw beurten. Speel het Baby Monster Token door de kaart open in een van de clans van je tegenstanders te plaatsen. Dit telt als een extra Monsterkaart in de clan van je tegenstander. Het kan worden verwijderd door het te ruilen voor een getrokken kaart of door het boven op een verworpen Baby Monster of Baby Monster-Token te "SHOOen!!".



Voorbeeld Baby Monster Token



niet meer in de clan van een tegenstander worden geplaatst, ze blijven in plaats daarvan op de Open Highland-stapel.



Ghostly Piper (Geest van de doelzakspeler) 4x

Ghostly Pipers zwerven langs de mistige oevers van het meer. Met spookachtige doelzakken in de hand weerklinken hun spookachtige melodieën door de nacht. Pas op voor hun treurige deuntjes, want ze signaleren gevaar of voorspellen noodlot.

Actie: Doorzoek de Open Highland-stapel voor een kaart naar keuze, toon de gekozen kaart aan je tegenstanders en ruil deze met één kaart in je clan,

die je bovenop de Open Highland-stapel plaatst.

Priest of Forvie (De priester uit het dorp Forvie) 2x

Deze magische priester is verjaagd door de mensen van Forvie. Waar hij ook gaat, gebruikt hij zijn krachten voor kwaad en boosaardigheid. Gelukkig kunnen deze krachten in jouw voordeel worden gebruikt, maar om dat te doen, moet de priester eerst worden bekeerd door de missionaris. De Priest of Forvie is normaal gesproken 8 punten waard. Wanneer je zowel de missionaris als de priester van Forvie in je clan hebt, is de priester van Forvie -3 punten waard en is het geen Monster meer.



Witch (Heks) 2x

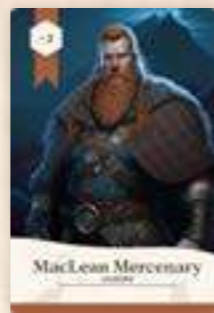
Vrouwen met veronderstelde magische vaardigheden worden met argwaan bekeken door leden van je clan. Deze vrouw is een echte heks, met echte

KAARTENOVERZICHT

Mercenary (Huurling) 2x

Om jouw clan te beschermen tegen de verschillende aanvallen van de Monsters of Loch Lomond, moet je de geharde huurlingen inhuren van de oudste en meest onverschrokken clan in de regio, MacLean. Deze mannen brengen hun bijlen, zwaarden, bogen en pijlen mee waarmee ze tot het einde zullen vechten.

Het behouden van deze mannen in jouw clan kost je sneller de overwinning. Aan het einde van de ronde is elke Huurling van MacLean -2 punten waard bij het tellen van de score.



Peasant (Boer) 2x

Help! Onze clan wordt aangevallen door enkele angstaanjagende Monsters uit Loch Lomond. Reusachtige reptielen kruipen uit het water om eieren te leggen in onze nederzettingen. Een paar moedige clanleden hebben hun hooivorken opgepakt om je te helpen de monsters weg te jagen.

Missionary 4x

Het door clans geregeerde Schotland van de 17e eeuw had weinig op met de katholieke missionarissen uit het zuiden. Deze mannen waren erop gebrand eeuwenoude clan tradities te verdrijven en veroorzaakten daardoor veel problemen en irritatie onder de bewoners van Loch Lomond.

Om deze reden is elke Missionary in jouw clan 1



krachten, en kan grote schade toebrengen aan je clan. Maar als je haar goed behandelt, zal ze je helpen!

Wanneer je de Witch in je clan vindt, draai je de kaart open. Zolang je deze kaart open in je clan hebt, mag je op elk moment tijdens je beurt één kaart naar keuze bekijken. Op dit moment kan iedereen zien dat je de Witch hebt. Zorg ervoor dat je haar wegjaagt voordat de ronde eindigt om de 9 punten te vermijden!

Haar actie verschilt van de acties van andere kaarten, omdat deze niet direct wordt uitgevoerd wanneer de kaart op de Open Highland-stapel wordt gespeeld. Haar krachten worden alleen actief wanneer ze open in de clan van een speler ligt. Ze kan zelfs van de Open Highland-stapel worden gehaald en open worden gelegd om haar krachten te gebruiken.

Broonie 4x

Deze ondeugende huiself is niet te vertrouwen. Hij zal van pas komen om informatie te krijgen over monsters in je clan.

Actie: Bekijk een van de kaarten in je clan.



Baobhan Sith 4x

Baobhan Sith is een vampier-achtige vrouw die danst met mannen om later nietsvermoedend hun bloed te drinken. Wanneer ze wordt vrijgelaten, zal ze je helpen meer kennis te krijgen over de andere clans.

Actie: Bekijk één kaart in de clan van een tegenstander.

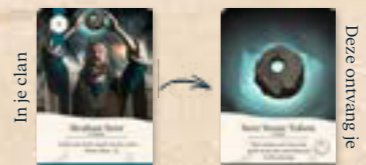
punt waard bij het tellen van de score.

Wel kan de Missionary van grote waarde zijn wanneer ze de Priest of Forvie weten te bekeren. Als beide kaarten aan het einde van de ronde in jouw clan zitten, wordt de Priest of Forvie bekeerd en is hij -3 punten waard in plaats van 8. Een Missionary kan slechts één Priest of Forvie bekeren. Neem een berekend risico om te profiteren van deze krachtige combo!



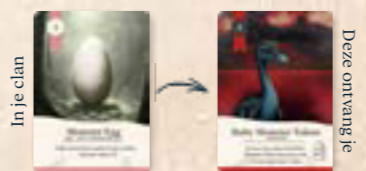
Braham Seer (Braham de Ziener) 4x

Braham wordt beschouwd als een zeer eigenaardig persoon in jouw clan. Clanleden vertrouwen hem niet. Daarom is hij 2 punten waard. Wanneer hij aan het einde van de ronde in jouw clan wordt gehouden, geeft hij je een Ziener Steen-Token.



Monster Egg (Monsterei) 4x

Monster Eggs zijn ongevaarlijk... totdat ze uitkomen! Monster Eggs binnen jouw clan houden is erg riskant. Ze zijn 3 punten waard bij het tellen van de score. Ze bieden echter ook een Baby Monster-Token als ze in jouw clan worden gehouden. Durf je het aan?



Kelpie 4x

Deze legendarische water-Kelpies zijn waarschijnlijk de meest beroemde Schotse wezens na de meermonsters. Ze nemen de vorm aan van een spookachtig paard en leven diep in de meren. Met brute kracht kunnen ze de wateren temmen en zijn ze de baas van alles wat erin zit. Ze kunnen zo de machtige meermonsters moeiteloos uit je clan verwijderen. Gebruik deze krachtige wezens in je voordeel, maar wees voorzichtig om ze niet in je clan te laten.

Actie: Wissel zonder te kijken een kaart uit je clan met een kaart van een tegenstander.



Selkie 4x

Val niet voor de verleidingskracht van de magische Selkie. Ze zal je onder haar betovering brengen en je meevoeren naar de diepte van het meer.

Actie: Wissel een kaart uit je clan met een tegenstander en bekijk beide kaarten. Nadat je naar een van je kaarten hebt gekeken, moet je deze ruilen.

Wees voorzichtig! Wanneer de Selkie wordt afgelegd en de actie wordt gespeeld, en je een andere Selkie vindt in een van de clans, mag je de gevonden Selkie na de ruil afleggen.



Baby Monster 4x

Vind je deze Baby Monsters schattig? Laat je niet voor de gek houden! Je wilt deze kleine monsters niet in je clan hebben. Wees op je hoede!

De Baby Monster kaart en de Baby Monster Token worden in dit spel behandeld als dezelfde kaart en kunnen daarom altijd samen worden afgelegd met de "SHOO!!" actie bovenop elkaar. Zorg ervoor dat je alle Tokens uit de stapel haalt voordat je schudt voor een nieuwe ronde.

Loch Monster (Meermonster) 4x

's Nachts kruipen Loch Monsters uit de mistige wateren van Loch Lomond en bedreigen ze de nederzettingen en haar bewoners.

Actie: Verander de positie van twee kaarten in de clan van een tegenstander.



Red Cap 4x

Deze moordlustige kobold woont in oude vervallen kastelen, bekend om het rood verven van zijn muts met het bloed van zijn slachtoffers. Dit sluwe, meedogenloze personage deinst nergens voor terug en zal je het leven zuur maken.

Actie: Wanneer je deze kaart uit de Gesloten Highland-stapel haalt om hem te spelen, plaats hem eerst bovenop de Open Highland-stapel, waardoor spelers "SHOO!!" kunnen uitvoeren. Plaats hem vervolgens open in de clan van een tegenstander. (De Red Cap die uiteindelijk op de Open Highland-stapel belandt na "SHOO!!" kan niet worden gebruikt voor een andere "SHOO!!") Na het roepen van SAORSA kunnen Red Caps

CREDITS

Spelontwerp

Peter-Jan van der Veek & Robin Stokkel

Verpakkings-, regelboek- en scorekaartontwerp

Studio Monyet

Copyright

© 2023 Monsters of Loch Lomond

Printed at

Fabryka Kart

Meer informatie

www.monstersoflochlomond.com

Vragen & feedback

info@monstersoflochlomond.com

Voor spelregels in andere talen:
monstersoflochlomond.com/rules

