

LARA CROFT  
**TOMB  
RAIDER**  
*the angel of darkness*

**SPELREGELS**



**DE MISDAAD - DE MISSIE - HET SPEL**

*Door Arthur Tebbe*

# INHOUD VAN HET SPEL



Lara  
Croft

Kurtis  
Trent

Pieter  
van Eckhart

Joachim  
Karel

4 speelfiguren



4 personagekaarten



25 speeltegels



1 starttegel



1 infotegel

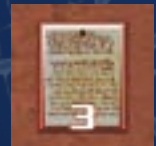
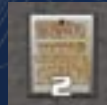
24 x

14 x

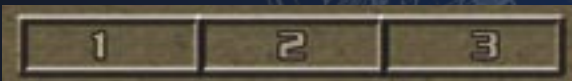
16 x



54 actiekaarten



9 bewijsstukken/schilderijen  
(puntenfiches)



4 actieballkjes



5 discoveryfiches  
(puntenfiches)



1 tijdbom

## DE MISDAAD

In het eerste deel van het computerspel 'The Angel of Darkness' wordt Lara Croft beschuldigd van moord op haar mentor 'Werner von Croy'. Terwijl de politie haar achterna zit, probeert zij de vijf bewijsstukken te vinden waarmee ze haar onschuld kan bewijzen. Tegelijkertijd tracht de duistere alchemist 'Pieter van Eckhardt' vijf 14<sup>e</sup> eeuwse schilderijen uit het museum in zijn bezit te krijgen. Zodra hem dit lukt, kan hij met zijn misdadige organisatie boze krachten op de wereld loslaten. Als handlanger om de vuile karweitjes op te knappen gebruikt hij 'Joachim Karel'. Lara Croft probeert deze 'bad guys' te stoppen. Zij staat hierin echter niet helemaal alleen. Een zekere 'Kurtis Trent' wil de moordenaars van zijn vader wreken en schiet Lara Croft te hulp. Zal het goede of het kwade overwinnen?

## DE MISSIE

De strijd om de punten vindt 's nachts plaats in het museum. Daar glijpen de spelers stiekem naar binnen. Door middel van het opendraaien van speeltegels leggen zij het gangenstelsel van het museum bloot. Daarin bevinden zich vijf geheime kamers waar de punten voor het oprapen liggen. De spelers lopen met hun speelfiguur door de gangen van het museum en proberen als eerste deze geheime kamers op te sporen, er binnen te dringen en de schilderijen of bewijsstukken naar buiten te smokkelen. Maar je tegenstanders zullen er alles aan doen om je te stoppen. Door op je te schieten, het afsluiten van gangen en het stelen van je punten maken ze het je flink lastig. Ook de politie die het museum bewaakt, zit achter je aan. En pas op, want het vijfde en laatste schilderij/bewijsstuk is boobytrapped. Zodra iemand hiermee aan de haal gaat, stort het museum in. Maak dat je op tijd wekomt en ren voor je leven!

## HET SPEL

In dit spel spelen de 'good guys' tegen de 'bad guys'. De partij die aan het einde van het spel de meeste punten heeft, wint het spel. Maar pas op, want wie achterblijft als het museum instort, verliest een punt.

De 'good guys' in het spel zijn Lara Croft en Kurtis Trent. De 'bad guys' zijn Pieter van Eckhardt en Joachim Karel. Afhankelijk van het aantal spelers wordt met verschillende karakters gespeeld.

Bij vier spelers wordt in teams van twee gespeeld. De punten van de spelers in hetzelfde team worden aan het einde van het spel bij elkaar opgeteld.

Bij twee spelers speelt iedere speler voor zich. 1 Speler speelt dan met een good guy en de ander met een bad guy. Bij drie spelers speelt iedere speler voor zich. 1 Speler speelt met Lara Croft en de andere spelers elk met een bad guy.

| Spelers | 'good guys'                | 'bad guys'                           |
|---------|----------------------------|--------------------------------------|
| 2       | Lara Croft                 | Pieter van Eckhardt                  |
| 3       | Lara Croft                 | Pieter van Eckhardt<br>Joachim Karel |
| 4       | Lara Croft<br>Kurtis Trent | Pieter van Eckhardt<br>Joachim Karel |

## DE VOORBEREIDING VAN HET SPEL (afb. 1)

- Schud de speeltegels en leg ze met de rug naar boven in een vierkant van vijf bij vijf.
- Leg de starttegel naast een willekeurige tegel aan één van de zijden van het totale speelveld. De starttegel vormt nu de ingang van het museum.
- Iedere speler kiest een speelfiguur en plaatst deze op de starttegel.
- Schud de discoveryfiches, stapel ze met de rug (zaklamp) naar boven en leg ze naast het speelveld.
- Leg het grootste schilderij/bewijsstuk op de tijdbom, schud de bewijsstukken/schilderijen en stapel ze (met de rug naar boven) op het grootste schilderij. Leg deze hele stapel naast het speelveld. (afb. 2)
- Iedere speler neemt 1 actieblok en legt deze voor zich neer.
- Iedere speler pakt zijn eigen personagekaart en legt deze boven zijn actieblok.
- Sorteert de actiekaarten per soort (energie, munitie en levens), schud ze en leg de drie stapels met de rug naar boven naast het speelveld.
- Iedere speler neemt van iedere kaartsoort er 1 in zijn hand. Dus 1 energiekaart, 1 munitiekaart en 1 levenskaart.
- Leg de infotegel naast het speelveld. Hierop staan als geheugensteun de belangrijkste spelregels visueel weergegeven.

## BEGIN VAN HET SPEL

Lara Croft begint. Daarna is de speler rechts van haar aan de beurt. De 'good' en de 'bad guys' zijn om en om aan de beurt. Ga dus ook zo aan tafel zitten. Bij drie spelers speelt ieder voor zichzelf. In dat geval maakt het niet uit hoe je aan tafel zit.

## DE SPEELBEURT

Tijdens je speelbeurt mag je in totaal drie acties doen. Je mag ook passen. Een enkele actie bestaat uit:

- A** Het pakken van 1 actiekaart (uploaden)
- óf
- B** Het uitspelen van 1 of meerdere actiekaarten van dezelfde soort.

## De actiebalk

De actiebalk is een handig hulpmiddel om bij te houden met welke actie een speler bezig is. Schuif daartoe de personagekaart langs de actiebalk.

### A Het pakken van een actiekaart (uploaden)

Wanneer je als actie kiest om een speelkaart te pakken, mag je van één van de drie soorten actiekaarten er 1 pakken. Sta je op een tegel met een uploadsymbool, dan mag je als je voor uploaden kiest er 2 van deze soort pakken, terwijl dit toch als 1 actie telt. Zodra je door uploaden meer dan 7 kaarten in je handen krijgt, moet je direct het overschot, zonder ze te gebruiken, weleggen op de aflegstapel (ditchen). Je mag zelf kiezen welke kaart je weg legt (dicht). Wanneer de stapel actiekaarten op is, schud je de aflegstapel en gebruikt die daarna als pakstapel. Andere spelers mogen altijd vragen hoeveel kaarten je in je handen hebt. Je moet dan de rug van deze kaarten aan je medespelers tonen, zonder dat je de symbolen van deze kaarten hoeft te laten zien.

### B Het uitspelen van 1 of meerdere actiekaarten van dezelfde soort (afb. 3)

De spelers kunnen hun speelfiguren besturen met drie verschillende typen actiekaarten ofwel de zogenaamde 'controls'. Dit kunnen zijn: munitie, levens of energie. Je mag als actie 1 of meerdere actiekaarten van dezelfde soort uitspelen. Dit doe je door deze kaarten op de aflegstapel te leggen. Op iedere kaart staat een getal. Dit getal geeft aan hoeveel punten deze kaart waard is. Bij het tegelijkertijd uitspelen van meerdere kaarten van dezelfde soort binnen 1 actie, tel je de getallen bij elkaar op.

## Waste

Wanneer je in je actie niet het totaal aantal punten van je uitgespeelde kaarten gebruikt, dan gaan deze verloren (waste). *Dus als je bijvoorbeeld 7 energie uitspeelt, vijf tegels loopt en daar wilt blijven staan om bijvoorbeeld als volgende actie te schieten, dan verlies je 2 energie. Nog een voorbeeld: iemand schiet op je met een kaart die 1 punt waard is. Zelf heb je 1 levenskaart met een 3. Je stopt de kogel, maar je hebt een waste van 2.*

## DE DIVERSE SOORTEN ACTIEKAARTEN (CONTROLS)

### Munitiekaarten (afb. 4)

Als je 1 of meerdere munitiekaarten uitspeelt, kun je op een ander speelfiguur schieten. Op de munitiekaart staat hoeveel hits die waard is. Schieten doe je altijd in een rechte lijn in horizontale of verticale richting. De afstand van het schot is

ongelimiteerd (0-5 tegels), zolang je maar een vrij zicht hebt. Wanneer een muur het vrije zicht afsluit, kun je niet op de andere speelfiguur schieten. Wanneer je op dezelfde tegel staat, kun je ook op elkaar schieten. Wanneer er zich in de baan van het schot andere speelfiguren bevinden, dan kies je zelf uit op wie je schiet. De starttegel (buiten het museum) is een echte 'safety zone'. Als je op de starttegel staat mag je niet schieten en kan er ook niet op je geschoten worden (afb. 5).

### Levenskaarten (afb. 6)

Als er op je geschoten wordt, moet je hits incasseren. Dit doe je door levens uit te spelen. Speel net zoveel levens uit als het aantal hits dat je krijgt. Wanneer je onvoldoende levens hebt, ga je 'knock out' en moet je jouw volgende speelbeurt overslaan. Lever al je kaarten in en leg je speelfiguur plat neer op de speeltegel waar je staat (afb. 7). Nadat je een ronde niet hebt meegedaan, krijg je een 'restart' en neem je van elke kaartsoort er 1 in je hand. Dus 1 levenskaart, 1 munitiekaart en 1 energiekaart. Zet je speelfiguur weer rechtop en speel je beurt.

*Bijvoorbeeld: Een speler schiet met drie munitiekaarten in totaal 6 kogels op je af. Je hebt zelf in totaal 5 levenspunten en dat is te weinig. Je ligt nu 1 beurt uit het spel.*

### Energiekaarten (afb. 8)

Als je 1 of meerdere energiekaarten uitspeelt, kun je iets aan een speeltegel veranderen of met je speelfiguur lopen. Je kunt de volgende zetten doen:

| Zetten                             | Energiekosten |
|------------------------------------|---------------|
| 1 speeltegel opendraaien           | 1             |
| 1 speeltegel om z'n as ronddraaien | 1             |
| 1 speeltegel lopen                 | 1             |

*Wanneer je 8 energie uitspeelt, kun je bijvoorbeeld in totaal 5 tegels lopen, er 2 opendraaien en er 1 om z'n as draaien. Je mag dus zelf je energie naar eigen inzicht over de mogelijke zetten verdelen. Dit alles geldt als 1 actie.*

### Een speeltegel opendraaien (afb. 9)

Je mag 1 speeltegel opendraaien zodra je speelfiguur op een aangrenzende tegel staat (in horizontale of verticale richting). Het maakt niet uit of de gang doorloopt of niet en of er wel of geen muur tussen staat. Als je de tegel hebt opengedraaid, mag je zelf kiezen hoe je die wilt neerleggen (de gang hoeft niet door te lopen). Als op de tegel een uploadsymbool staat, dan krijg je van dit symbool direct als bonus 1 actiekaart. Staat er een zaklamp op de tegel, dan heb je een geheime

kamer ontdekt en pak je de bovenste discoveryfiche van de stapel. Kijk voor wat er nu verder gebeurt bij 'discoveryfiches'.

### **Een speeltegel om z'n as draaien (afb. 10)**

Je mag 1 speeltegel om z'n as draaien, zodra je speelfiguur op deze speeltegel of op de aangrenzende tegel staat (in horizontale of verticale richting). Het maakt niet uit of de gang doorloopt of niet en of er wel of geen muur tussen staat. Je mag de tegel net zoveel slagen draaien als je zelf wilt (dit kost in totaal 1 energie).

### **Lopen over de tegels (afb. 11)**

Je mag met je speelfiguur alleen lopen (in horizontale of verticale richting) over tegels die open liggen. Je kunt niet door muren lopen.

## **DE SPEELTEGELS**

Er zijn drie soorten tegels die hieronder elk apart worden uitgelegd:

### **Normale tegels (afb. 12)**

Een normale tegel heeft een gangpad en 1 of meerdere muren. Je mag niet door een muur heen lopen naar een aangrenzende tegel. De muur beschermt je tegen kogels en je kunt andere spelers er de weg mee versperren.

### **Tegels met uploadsymbolen (afb. 13)**

Wanneer je een tegel met een kaartsymbool ontdekt (door deze open te draaien), pak je van dit symbool direct als bonus 1 actiekaart. Iedere speler die daarna op deze tegel staat en wil uploaden, pakt van dit symbool 2 actiekaarten in plaats van 1. Krijg je meer dan 7 kaarten in handen, dan moet je direct het overschot ditchen (wegleggen) zonder ze te gebruiken.

### **Geheime kamers (afb. 14)**

Wanneer je een tegel met een zaklamp ontdekt, heb je een geheime kamer gevonden. Pak nu direct de bovenste discoveryfiche (zaklamp) van de stapel. Draai deze open en voer uit wat er op staat. Leg de discoveryfiche open voor je neer. Deze is 1 punt waard.

## **DISCOVERYFICHES (afb. 15)**

Degene die een geheime kamer ontdekt, ontvangt de bovenste discoveryfiche van de stapel. De discoveryfiche is altijd 1 punt waard **(A)**. Ook kun je op de discoveryfiche zien of de geheime kamer door politie bewaakt wordt **(B)** en hoeveel voorwerpen in de geheime kamer liggen **(C)**. Pak dit aantal voorwerpen van de top van de stapel

bewijsstukken/schilderijen en leg deze geopend neer in de geheime kamer. Nu kan je zien hoeveel bewijsstukken of schilderijen er liggen en wat ze waard zijn. De bewijsstukken/schilderijen zijn gestapeld boven op de tijdbom en het 5<sup>e</sup> grote schilderij/bewijsstuk. Hierdoor komt het 5<sup>e</sup> en grootste schilderij/bewijsstuk altijd als laatste in het spel. Deze hoeft echter niet als laatste uit het museum weggehaald te worden.

### **Politiebewaking (afb. 16)**

Wanneer op de discoveryfiche politieagenten staan afgebeeld, dan bewaken zij de geheime kamer. Op de discoveryfiche staat op wie zij jagen. Dit kunnen de good of de bad guys zijn of misschien wel allebei. De personages op wie zij jagen vluchten onmiddellijk uit het museum. Zet ze direct terug op de starttegel. Wanneer dit een van de spelers overkomt, die nog met zijn speelbeurt bezig is, dan heeft hij pech. Zijn speelbeurt wordt meteen beëindigd. Een speelfiguur die op zijn kant ligt (bij een beurt overslaan) wordt ook op de starttegel op zijn kant gelegd.

## **PUNTEN SCOREN**

### **Punten uit het museum smokkelen**

Ga met je speelfiguur een geheime kamer binnen waar bewijsstukken en/of schilderijen liggen en claim een fiche naar keuze door je speelfiguur er op te zetten. Probeer vervolgens het fiche naar de starttegel te brengen. Als dit je lukt, is de fiche van jou.

### **Een bewijsstuk- of schilderijfiche claimen (afb. 17)**

Je claimt een fiche door je speelfiguur er op te zetten. Een eenmaal geclaimde fiche kunnen je tegenstanders alleen van je afpakken als het ze lukt om je neer te schieten en daarna zelf de fiche te claimen. Je mag de geclaimde fiche wel aan je partner in het spel overgeven. Dit kost geen actie en ook geen energie.

Je kunt een fiche van je partner overnemen als je met je speelfiguur op de tegel komt, waar zijn speelfiguur staat. Een geclaimde fiche kun je ook achterlaten op een tegel door er van weg te lopen.

Het claimen van een fiche kost geen energie. Ook het loslaten van een fiche kost geen energie. Je mag slechts 1 fiche tegelijkertijd vervoeren. Een fiche neem je mee door je speelfiguur en fiche tegelijk op te tillen.

### **De starttegel bereiken**

Als je er in slaagt om de starttegel te bereiken met een bewijsstuk of schilderij, dan is die fiche van jou. Maar let op! Niet alle fiches leveren voor jouw personage of team punten op.

## DE PUNTENFICHES

Er zijn drie soorten fiches waar punten mee te scoren zijn, te weten: discoveryfiches, schilderijen, en bewijsstukken. De good en de bad guys kunnen punten scoren met de discoveryfiches en het grote schilderij/bewijsstuk. Maar bij de overige schilderijen en bewijsstukken hangt het er vanaf wie deze fiches uit het museum smokkelt. Het grote schilderij/bewijsstuk is een hele bijzondere puntenfiche omdat het voor Lara het belangrijkste bewijsstuk is, terwijl het tevens voor de alchemist 'Pieter van Eckhardt' het belangrijkste schilderij is. Bovendien is deze puntenfiche extra beveiligd, want zodra het uit de geheime kamer wordt gestolen, gaat er een tijdbom af en begint het museum in elkaar te storten.

### De Discoveryfiches (5 in totaal)

Een discoveryfiche ontvang je als je, door een tegel open te draaien, een geheime kamer hebt ontdekt. Leg de discoveryfiche, die 1 punt waard is, open voor je neer.

### De Bewijsstukken (4 gewone en 'het grote bewijsstuk') (afb. 18)

Lara en Kurtis (de good guys) scoren punten als het hen lukt om de bewijsstukken, waar Lara haar onschuld mee kan bewijzen, uit het museum te halen. Deze punten leg je daarna zichtbaar voor de andere spelers voor je neer.

### De Schilderijen (4 gewone en 'het grote schilderij') (afb. 19)

Pieter en Joachim (de bad guys) scoren punten als het hen lukt om de schilderijen uit het museum te halen. Deze punten leg je daarna zichtbaar voor de andere spelers voor je neer.

### De punten van de tegenpartij vernietigen

Wanneer het Lara en Kurtis lukt om schilderijen uit het museum te halen, vernietigen zij deze punten van de 'bad guys'. Omgekeerd kunnen Pieter en Joachim de bewijsstukken vernietigen door ze uit het museum te halen. Vernietigde punten worden met de rug naar boven neergelegd zodat ze niet zichtbaar zijn.

### De puntenscore bij drie spelers

Wanneer het spel met drie spelers wordt gespeeld, speelt ieder voor zich. Lara kan alleen punten scoren met de bewijsstukken en discoveryfiches, terwijl de 'bad guys' alleen maar punten kunnen scoren met schilderijen en discoveryfiches. De 'bad guys' kunnen nu ook op elkaar schieten en mogen geen fiches meer aan elkaar overgeven. De overige regels blijven gelijk.

### **De puntenscore bij twee spelers**

1 Speler speelt met Lara Croft en de andere speler met de bad guy Pieter van Eckhardt. Lara kan alleen punten scoren met de bewijsstukken en discoveryfiches, terwijl de 'bad guy' alleen maar punten kan scoren met schilderijen en discoveryfiches.

### **Het grote 5<sup>e</sup> schilderij/bewijsstuk**

Als laatste en belangrijkste puntenfiche komt het 5<sup>e</sup> grote schilderij/bewijsstuk in het spel. Maar deze is boobytrapped. Als je dit schilderij in het spel brengt, leg dan de tijdbom onder dit schilderij.

## **HET INSTORTEN VAN HET MUSEUM**

Door het verwijderen van het 5e grote schilderij/bewijsstuk wordt de tijdbom bloot gelegd en geactiveerd. De speler die het 5e grote schilderij/bewijsstuk heeft meegenomen pakt de tijdbom, en legt deze ter markering voor zich neer. De tegel waar de tijdbom op lag, wordt direct met alles wat erop staat of ligt, uit het spel verwijderd. De speler kan nu zijn beurt afmaken (afb. 20).

Iedere volgende speelronde nadat de speler, die de tijdbom heeft, zijn beurt heeft gehad (ongeacht of hij een beurt moest overslaan of hij had gepast), wordt de aangrenzende serie tegels, met alles wat daarop ligt of staat, verwijderd. Dit gaat na iedere speelbeurt van deze speler net zolang door totdat het hele museum is verdwenen. Het is nu belangrijk voor iedere speler om tijdig het museum te verlaten (afb. 21).

## **MINPUNTEN SCOREN**

Spelers die hun speelfiguur verliezen doordat ze in het instortende museum zijn achtergebleven, krijgen 1 minpunt.

## **WINNAAR VAN HET SPEL**

Het team of de speler die de meeste punten heeft nadat het museum volledig is ingestort, wint het spel.

## **VEEL SPEELPLEZIER!**

Lara Croft, het bordspel - ©2003, Identity Games International BV, Rotterdam, Nederland.





**9****10****11**



# 20



# 21





Identity Games International BV | Wijnahven 3E | 3011 WG Rotterdam

[www.identitygames.nl](http://www.identitygames.nl)

*Beste spelvrienden,*

*Wij zijn blij dat je voor een spel van Identity Games hebt gekozen. We hebben onze uiterste best gedaan om voor jou een zo leuk en goed mogelijk spel te maken. Mocht je nog vragen of opmerkingen hebben, dan mail of schrijf je ons gewoon.*

*Mailen doe je naar: [arthur@identitygames.nl](mailto:arthur@identitygames.nl)*

*Met vriendelijke groet,*

*de spellenmakers van Identity Games*

**EIDOS**  
I N T E R A C T I V E

**core**  
design

Lara Croft, het bordspel - © 2003, Identity Games International BV, Rotterdam, Nederland.

Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness © Core Design Limited, 2003.

Published by Eidos Interactive Limited, 2003. Core, Lara Croft and Tomb Raider are registered Trademarks of Core Design Limited. Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness is a trademark of Core Design Limited.

Eidos, Eidos Interactive and the Eidos Interactive logo are trademarks of Eidos Interactive Limited.

All Rights Reserved.

**Spelauteur:** Arthur Tebbe

**Vormgeving:** Lucia Fransen, Identity Design



Wegens de kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.  
Kleuren en inhoud kunnen afwijken van de afbeelding.