

Plaatsing: De aanvaller legt de stapel op een vesting naar keuze, en legt daarbovenop een ballistafiche, om aan te geven over welk type wapentuig het gaat.

Bereik: De ballista kan enkel schieten op de muurdelen die via paden met de vesting zijn verbonden.

Effect: De aanvaller duidt het muurdeel aan waarop hij wil schieten en draait de bovenste kaart van de stapel open. Is het een "gemist" kaart, mist de ballista zijn doel, de kaart wordt weggelegd.

Als het een "geraakt" kaart is, schakelt de ballista 1 eenheid uit op het gekozen muurdeel. Als er ook aanvallers op de muur aanwezig zijn, wordt de sterkste van hen ook uitgeschakeld.

De "geraakt" kaart wordt terug onder de andere kaarten geschud.

Opmerking: Verkenners kunnen de ballista als doel kiezen



KATAPULT

Kostprijs: 6 grondstoffen en 1 trol of 2 orcs (respectievelijk 1 of 2 zandlopers)

Een katapult klaar maken: De aanvaller neemt 2 "geraakt" kaarten en 5 "gemist" kaarten, schudt ze grondig en vormt hiermee een stapel

Plaatsing: De aanvaller legt de stapel op een vesting naar keuze, en legt daarbovenop een katapultfiche, om aan te geven over welk type wapentuig het gaat.

Bereik: De katapult kan enkel schieten op de muurdelen die via paden met de vestingwal zijn verbonden.

Effect: De aanvaller duidt het muurdeel aan waarop hij wil schieten en draait de bovenste kaart van de stapel open.

Is het een "gemist" kaart, mist de katapult zijn doel, de kaart wordt weggelegd.

Als het een "geraakt" kaart is, vernietigt de katapult 1 stenen muurdeel.

Bevinden er zich ook houten muurdelen bij het geraakte stenen muurdeel, worden ook deze vernietigd.

Bevindt er zich geen muurdeel meer, waar de katapult schiet, dan wordt een ketel die aan dat muurdeel is geplaatst of een kanon of slingerwapen in de toren grenzend aan dat muurdeel vernietigd. (zie afbeelding onder)

De "geraakt" kaart wordt terug onder de andere kaarten geschud.



Opmerking: Verkenners kunnen de katapult als doel kiezen



ALTAAR

Kostprijs: 4 grondstoffen en 1 ork of 2 goblins (respectievelijk 1 of 2 zandlopers)

Plaatsing: De altaarfiche wordt op een voorterrein naar keuze geplaatst.

Bereik: Alle muren van de burcht aan de zijde van het altaar liggen binnen bereik

Effect: Het altaar geeft de aanvaller +1 sterkt voor het muurdeel dat door de aanvaller werd gekozen. Er kan elke beurt een ander muurdeel worden gekozen, het muurdeel wordt gekozen in de fase troepenaansturing.



Opmerking: Er zijn geen velden voorzien om de altaarfiches te plaatsen, de fiche wordt geplaatst bij het muurdeel dat wordt gekozen om twijfel te voorkomen.



PALLISADE

Kostprijs: 4 grondstoffen en 1 orc of 2 goblins (respectievelijk 1 of 2 zandlopers)

Plaatsing: De pallisadefiche wordt op een vesting naar keuze geplaatst.

Effect: Dekking geeft bescherming aan de troepen die zich op deze vestingwal bevinden. Beschietingen van de scherpshutters hebben hier geen effect.



STORMRAM

Kostprijs: 3 grondstoffen en 1 orc of 2 goblins (respectievelijk 1 of 2 zandlopers)

Plaatsing: De stormram wordt voor de poort geplaatst. Elk volgende deel van de stormram op een van de volgende velden voor de poort.

Effect: Om de stormram te gebruiken zal de aanvaller zijn troepen daar naartoe moeten sturen. Er zijn 2 velden voor de bemanning aan elk van de delen van de stormram. Enkel de volledig bemande onderdelen (2 eenheden) van de stormram kunnen worden gebruikt.

Voor elk volledig bemande onderdeel daalt de poortsterkte met 1. Als de sterkte van de poort is teruggebracht tot 0, ontvangt de aanvaller:

- 1 roempunt voor de 1ste poort, hij verplaatst alle stormram onderdelen en bemanning voor de 2de poort.
- 1 roempunt voor de 2de poort, hij verplaatst alle stormram onderdelen en bemanning voor de 3de poort.
- 3 roempunten voor de 3de poort. De vernietiging van de 3de poort wordt aanzien als binnendringen in de burcht, dan eindigt het spel

Opmerking: Als de sterkte van een poort onder 0 zakt, worden de eventuele minpunten afgetrokken van de sterkte van de volgende poort



TREBUCHET

Kostprijs: 8 grondstoffen en 1 trol of 2 orcs (respectievelijk 1 of 2 zandlopers)

Een trebuchet klaar maken: De aanvaller neemt 2 "geraakt" kaarten en 5 "gemist" kaarten, schud ze grondig en vormt hiermee een stapel

Plaatsing: De aanvaller legt de stapel op een voorterrein naar keuze, en legt daarbovenop een trebuchetfiche, om aan te geven over welk type wapentuig het gaat.

Bereik: de trebuchet kan elk muurdeel aan de eigen kant van de burcht raken.

Effect: De aanvaller duidt het muurdeel aan waarop hij wil schieten en draait de bovenste kaart van de stapel open. Is het een "gemist" kaart, mist de trebuchet zijn doel, de kaart wordt weggelegd.

Als het een "geraakt" kaart is, vernietigt de trebuchet 1 stenen muurdeel.

Bevinden er zich ook houten muurdelen bij het geraakte stenen muurdeel, worden ook deze vernietigd.

Bevindt er zich geen muurdeel meer, waar de trebuchet schiet, dan wordt een ketel die aan dat muurdeel is geplaatst vernietigd.

De trebuchet kan geen kanon of slingerwapen in de toren vernietigen.

Opmerking: de trebuchet bevindt zich te ver van de burcht om geraakt te worden door de verkenner van de verdediger.



EVENHOOG

Kostprijs: 8 grondstoffen en 1 trol of 2 orcs (respectievelijk 1 of 2 zandlopers)

Plaatsing: De fiche wordt bij het gekozen muurdeel gelegd, er zijn slechts 4 muurdelen waar de toren kan worden geplaatst.

Effect: De aanvaller stuurt troepen naar de toren in fase 6. De troepen trekken direct van het kamp naar de toren, zonder te stoppen op het voorterrein of de vestingwal. De toren geeft plaats aan 3 eenheden van de aanvaller bij het gekozen muurdeel.

Opmerking: Na de speelronde, moeten alle eenheden uit de toren worden verplaatst naar de muur, als er vrije ruimte is.

Opmerking: wapentuig kan niet worden vernietigd

Opmerking: Er mogen zich tijdens een spel niet meer dan 4 werptuigen op het bord bevinden (ballista, katapult, trebuchet)



FASE 3 - UITRUSTING

Na het bouwen van het wapentuig, begint de aanvaller met het uitrusten van zijn troepen. Hij kan 2 soorten uitrusting geven, dat door zijn troepen aan een muurdeel wordt gebruikt. Het spel bevat 7 soorten uitrusting:



VAANDELS

Kostprijs: 1 grondstof en 1 orc of 2 goblins (respectievelijk 1 of 2 zandlopers)

Plaatsing: De vaandelfiche wordt bij het gekozen muurdeel geplaatst.

Effect: +1 sterkte voor de aanvallers bij het gekozen muurdeel.



LADDERS

Kostprijs: 2 grondstoffen en 1 orc of 2 goblins (respectievelijk 1 of 2 zandlopers)

Plaatsing: De ladderfiche wordt bij het gekozen muurdeel geplaatst.

Effect: Zorgt voor een extra positie voor de aanvaller bij dit muurdeel.



TOUWEN

Kostprijs: 2 grondstoffen en 1 orc of 2 goblins (respectievelijk 1 of 2 zandlopers)

Plaatsing: De touwfiche wordt bij het gekozen muurdeel geplaatst.

Effect: Tijdens fase 6 mag de aanvaller 1 eenheid verplaatsen van het muurdeel naar een aangrenzend muurdeel.



TUNNEL

Kostprijs: 1 grondstof en 1 orc of 2 goblins (respectievelijk 1 of 2 zandlopers)

Plaatsing: De tunnelfiche wordt bij het gekozen muurdeel geplaatst.

Effect: tijdens fase 6 mag de aanvaller 1 eenheid rechtstreeks naar dit muurdeel verplaatsen.

Opmerking: Als de aanvaller twee troepenverplaatsingen uitvoert in zijn speelronde, mag hij de tunnel voor beide verplaatsingen gebruiken.



BRUG

Kostprijs: 1 grondstof en 1 orc of 2 goblins (respectievelijk 1 of 2 zandlopers)

Plaatsing: De brugfiche wordt op een weg naar keuze geplaatst.

Effect: De brugfiche voorkomt dat de verdediger op deze weg valstrikken plaatst.

Opmerking: Een brugfiche mag niet worden geplaatst op een veld met een valstrikfiche.



SCHILDEN

Kostprijs: 3 grondstoffen en 1 orc of 2 goblins (respectievelijk 1 of 2 zandlopers)

Plaatsing: De schildfiche wordt bij een muurdeel naar keuze geplaatst.

Effect: Als de aanvallers een gevecht verliezen bij een muurdeel met schilden, wordt het gevecht herbekeken. Elke eenheid krijgt nu +1 sterkte, als de sterkte van de aanvaller nu gelijk is of meer dan de verdediger, gebeurt er niets. Als de sterkte van de aanvaller nog steeds lager is dan de verdediger, wordt een aantal van de eenheden van de aanvaller als resultaat van het herbekeken gevecht verwijderd.



GIF

Kostprijs: 1 grondstof en 1 orc of 2 goblins (respectievelijk 1 of 2 zandlopers)

Plaatsing: De giffiche wordt bij een muurdeel naar keuze geplaatst.

Effect: Als de aanvaller een gevecht wint aan een muurdeel met giffiche, wordt een scherpschutter uitgeschakeld alvorens het resultaat van het gevecht wordt bekeken.

Opmerking: Uitrusting kan op geen enkele manier worden vernietigd.



FASE 4 – TRAINING

Nadat de troepen zijn uitgerust, kan de aanvaller nu zijn troepen beginnen trainen. Hij mag 2 verschillende trainingfiches op elke vesting leggen. (met uitzondering van de saboteur en de artillerist - meer info, zie verder)

Er zijn 7 soorten training beschikbaar in het spel:



ARTILLERIST

Kostprijs: 2 orcs of 3 goblins (respectievelijk 2 of 3 zandlopers)

Effect: De aanvaller voegt een extra "geraakt" kaart toe aan de stapel voor één van de wapentuigen. De stapel wordt herschud.

Opmerking: Niets houdt de aanvaller tegen om extra artilleristen te trainen voor hetzelfde wapen tijdens de volgende rondes.



KWARTIERMEESTER

Kostprijs: 2 orcs (2 zandlopers)

Effect: In fase 6, mag de aanvaller 2 eenheden meer plaatsen in één van de vestingen als aangegeven. In de vesting kunnen dus 9 i.p.v. 7 eenheden worden geplaatst.



LOOPGRAVENMEESTER

Kostprijs: 2 orcs (2 zandlopers)

Effect: Bij het gebruik van scherpschutters door de verdediger, wordt de sterkte van de aanvalseenheden in de vestingen verdubbeld.



SCHUTTEREXPERT

Kostprijs: 1 orc of 2 goblins (respectievelijk 1 of 2 zandlopers)

Effect: Elke goblin op deze vesting mag het vuur openen op de muren (die via wegen zijn verbonden met deze vesting) of de tegenoverliggende toren. Een goblin kan schieten op 1 scherpschutter. Als er een gevecht bezig is op de muren, schieten de goblins niet.



DRIJVER

Kostprijs: 2 orcs (2 zandlopers)

Effect: Eenheden op zijn vesting mogen tijdens fase 6 worden verplaatst naar een aangrenzende borstwering, of terug worden gezet naar het voorterrein.

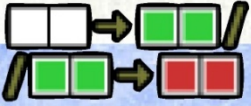


SABOTEUR

Kostprijs: 2 orcs of 3 goblins (respectievelijk 2 of 3 zandlopers)

Plaatsing: De saboteur wordt in een gebouw in de burcht naar keuze geplaatst.

Effect: Alle acties in dit gebouw kosten 1 zandloper meer.



TRAINER

Kostprijs: 2 orcs of 2 goblins (2 zandlopers)

Effect: De aanvaller ontvangt 2 eenheden: 2 orcs als hij met goblins betaald heeft of 2 trollen als hij met orcs betaald heeft. De nieuwe eenheden worden in het kamp geplaatst.



FASE 5 – RITUELEN

Het laatste deel van de voorbereidingen vindt plaats in de 5de fase.

De zwarte magie van de sjamaans zal de aanvallers helpen om de burcht in handen te krijgen. In tegenstelling tot de vorige acties, is het effect van de rituelen slechts tijdelijk. Als de speelronde is afgelopen, worden alle ritueelfiches weer van het bord verwijderd.

Opmerking: Goblins die voor de rituelen worden ingezet, worden op het bloedrituelen veld op het roembord geplaatst. (zie hoofdstuk Roem)

Er zijn 7 rituelen beschikbaar:



BLOEDSTENEN

Kostprijs: 2 goblins (2 zandlopers)

Plaatsing: De bloedsteen wordt op een katapult naar keuze gelegd.

Effect: Als de katapult de muur raakt, vernietigt deze niet alleen een stenen muurdeel, maar ook een eenheid van de verdediger naar keuze.



BEZETEN

Kostprijs: 1 goblins (1 zandloper)

Plaatsing: De bezeten fiche wordt op een held naar keuze gelegd.

Effect: De held kan zijn actie niet gebruiken:

- De officier kan niet spreken
- De krijger kan de eenheden van de aanvaller niet aanvallen.

Opmerking: Bezeten heeft geen effect op de eigenschappen van de held, de krijger voegt dus nog steeds +2 toe aan de muursterkte.



VUUR

Kostprijs: 2 goblins (2 zandlopers)

Plaatsing: De vuurfiche wordt op één van de gebouwen binnen de burcht gelegd.

Effect: Elke actie in dat gebouw kost een zandloper meer



SCHIMMEN

Kostprijs: 1 goblins (1 zandloper)

Plaatsing: De schimfiche wordt in het ziekenhuis geplaatst.

Effect: De eenheden van de verdediger die niet kunnen worden gered in het ziekenhuis, eindigen op het voorterrein als manschappen voor de aanvaller.

(Scherpschutters worden goblins, soldaten worden orcs en veteranen worden trollen)



PANIEK

Kostprijs: 2 goblins (2 zandloper)

Effect: Als er zich meer dan 1 eenheid van de verdediger op het binnenplein van de burcht bevindt, wordt de zwakste eenheid uitgeschakeld. Als de eenheden even sterk zijn, wordt 1 van de eenheden uitgeschakeld.



STORM

Kostprijs: 1 goblin (1 zandloper)

Plaatsing: De stormfiche wordt op een een muurdeel naar keuze geplaatst.

Effect: De kostprijs om een eenheid of een held naar dit muurdeel te verplaatsen kost 1 zandloper meer.



ONGELUK

Kostprijs: 3 goblins (3 zandlopers)

Plaatsing: De ongelukfiche wordt op een ketel naar keuze geplaatst

Effect: De ketel schakelt geen troepen van de aanvaller uit. Als er een eenheid van de verdediger zich op het muurdeel bij de ketel bevindt, met gelijke sterkte als de eenheid van de aanvaller die door de ketel zou worden getroffen, dan wordt deze verdedigende eenheid uitgeschakeld.

Een ketel tegen trollen, schakelt een veteraan uit, ketel tegen orcs, een soldaat, ketel tegen goblins, een scherpshutter.

6

FASE 6 - TROEPENVERPLAATSING

Alle eenheden die door de aanvaller in de vorige fases niet zijn gebruikt, worden terug in het kamp geplaatst, van waaruit ze naar de muren gestuurd kunnen worden.

De eenheden die zich in een gevecht aan de muren bevinden ontvangen hun bevelen, eenheden die niet deelnemen aan het gevecht blijven in het kamp.

VERPLAATSING VAN DE EENHEDEN

De aanvaller heeft de keuze uit 2 verschillende acties: Kleine troepenverplaatsing en Grote troepenverplaatsing. Deze acties geven de aanvaller de mogelijkheid om zijn troepen van het kamp naar het bord te verplaatsen, en de eenheden op het bord verder te verplaatsen via de wegen.

DE VERPLAATSLINGEN GEVEN DEZE MOGELIJKHEDEN:

- Eenheden verplaatsen van een vesting naar een muurdeel naar keuze, vervolgens ...
- Eenheden verplaatsen van het voorterrein naar een vesting naar keuze, vervolgens ...
- Eenheden verplaatsen van het kamp naar een voorterrein en de barbacane.

Opmerking: De verplaatsingsacties laten het toe troepen van alle voorterreinen, vestingen en van het kamp te verplaatsen, niet enkel één van deze per keer.

Opmerking: De speler kan geen eenheden terugtrekken die in een gevecht verwikkeld zijn aan de muren.

Opmerking: Elk muurdeel heeft slechts een beperkt aantal plaatsen voor eenheden. Hetzelfde geldt voor het voorterrein, er mogen hier niet meer dan 10 eenheden aanwezig zijn, 7 eenheden op de vestingwallen.

Opmerking: Er kan van bovenstaande regels worden afgeweken door bepaalde acties op de fasekaarten

Opmerking: Het uitsturen van eenheden naar evenhoges, of door een tunnel wordt meegeteld in het totaal aantal verplaatsingen in een troepenverplaatsing (voorbeeld: Kleine verplaatsing laat het toe 3 eenheden van het kamp naar de toren en 2 eenheden van het kamp naar het voorterrein te sturen, dat zijn 5 eenheden in totaal)

Opmerking: Binnen de dubbele barbacane, mogen niet meer dan 2 eenheden per stormramonderdeel worden geplaatst.

KLEINE TROEPENVERPLAATSING

Kostprijs: 3 zandlopers

Effect: De aanvaller mag tot 5 eenheden verplaatsen

GROTE TROEPENVERPLAATSING

Kostprijs: 5 zandlopers

Effect: De aanvaller mag tot 7 eenheden verplaatsen



HET KAMP

Alle eenheden die niet op het bord worden geplaatst tijdens de troepenverplaatsing, blijven in het kamp. De plaatsen in het kamp zijn beperkt, hoe meer eenheden zich hier bevinden, hoe meer kosten.

Kostprijs: Tot 3 eenheden in het kamp, geen kosten, 4 tot 7 eenheden kost 1 zandloper, 8 tot 11 eenheden kost 3 zandlopers en 12 of meer eenheden kost 6 zandlopers.

Effect: Eenheden die zich in het kamp bevinden, mogen in de volgende ronde niet worden gebruikt voor acties, de aanvaller kan deze enkel gebruiken voor een troepenverplaatsing. (d.w.z. ze kunnen enkel naar het bord worden verplaatst, in de volgende speelronde)



Voorbeeld van een kleine troepenverplaatsing.

De aanvaller kiest voor de actie kleine troepenverplaatsing (a), dat levert de verdediger 3 zandlopers op. Hij verplaatst het maximum aantal eenheden op beide voorterreinen (c, d).

4 eenheden moeten in het kamp achterblijven, dat levert 1 zandloper op voor de verdediger.

Tijdens dezelfde kleine troepenverplaatsing, verplaatst de speler 4 eenheden van het westelijke voorterrein (c), 1 naar vesting (e) en 3 naar de andere vesting (f).

De speler kan niet meer eenheden naar deze vesting (e) verplaatsen, aangezien daar reeds 6 eenheden aanwezig zijn, en het maximum 7 is.

De aanvaller verplaatst het maximum aantal toegelaten 5 eenheden (voor kleine troepenverplaatsing), van het oostelijke voorterrein: 2 naar de vesting (g), 1 naar vesting (h) en 2 naar vesting (i).

De aanvaller verplaatst 3 eenheden van de vesting (f) naar muurdeel (j).

Hij kan niet meer eenheden verplaatsen, aangezien het maximum bij dat muurdeel 3 is. De speler verplaatst 2 eenheden van de vesting (g): 1 eenheid naar muurdeel (k), en 1 eenheid naar muurdeel (l)

Heel deze verplaatsing levert de verdediger 3 zandlopers op voor de verplaatsing, en 1 zandloper voor het kamp.

