



OPDRACHTEN

In fase 6, kan de aanvaller opdrachten geven aan de vechtende eenheden. Minstens één van de eenheden in gevecht moet deze opdracht uitvoeren.

Opmerking: Er zijn geen velden voorzien voor de opdrachten, de opdracht fiches worden bij het gekozen muurdeel neergelegd, zodat geen twijfel ontstaat over het gekozen muurdeel.

Opmerking: Als de verdediger erin slaagt alle eenheden die een opdracht hebben ontvangen te verslaan alvorens de opdracht is uitgevoerd, worden de opdracht fiches van het bord genomen.

De aanvaller kan op 2 manieren opdrachten geven:

GEWONE OPDRACHT

Kostprijs: gratis

Effect: De aanvaller legt 1 opdracht fiche open bij een muurdeel naar keuze.

GEHEIME OPDRACHT

Kostprijs: 1 zandloper

Effect: De aanvaller legt een aantal opdracht fiches verdeckt bij muurdelen naar keuze, de fiches worden open gedraaid tijdens de aanval. Er mag slechts 1 opdracht fiche per muurdeel worden geplaatst.

Er zijn 4 verschillende opdrachten beschikbaar in het spel:

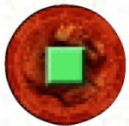


GOBLINS' RAZERNIJ

Effect: De goblins ontsteken in een razernij. De goblins hebben een sterkte van 3. Na het gevecht, onafhankelijk van het resultaat, sterven al deze goblins, en worden van het spelbord verwijderd.

Opmerking: Als de razernij goblins voldoende sterk zijn om het gevecht te winnen, en het kasteel binnen te dringen, doen ze dat ook, ook als er zich geen andere aanvallende eenheden aan dit muurdeel bevinden.

Opmerking: In een gevecht waar de verdediger het voordeel haalt, worden de razernij goblins van het bord verwijderd voor de verliezen van de aanvaller worden berekend.



EXPLOSIEVE ORCS

Effect: Orcs blazen zichzelf op. De aanvaller neemt de ontplofte orcs van het bord. Voor elke ontplofte orc, wordt 1 stenen en alle houten muurdelen van dat muurdeel verwijderd. Een ontplofte orc wordt van het bord verwijderd voor de verliezen worden berekend.



TROLLEN OPROEP

Effect: De aanvaller verplaatst 1 trol, 1 beweging uitvoert naar (of in de richting van) het muurdeel waar de opdracht is gegeven. **Opmerking:** Een valstrik voor trollen blijft van toepassing voor een trol die de oproep beantwoordt.

MISLEIDING

Effect: De Misleiding fiche heeft als enige doel de verdediger te misleiden, deze heeft geen enkel effect op de eenheden.

EINDE VAN FASE 6

Als de aanvaller fase 6 heeft beëindigd, en de verdediger al zijn zandlopers heeft opgebruikt, begint de aanval (zie het hoofdstuk de aanval)



VOORBEELD VAN "GOBLINS RAZERNIJ"



Er bevinden zich 2 orcs, 1 goblin en de vaandel bij een muurdeel aan de kant van de aanvaller. Er bevinden zich 2 soldaten, 1 veteraan en 4 stenen muurdelen aan de verdediger zijde. De aanvaller geeft de "Goblins razernij" opdracht bij dit muurdeel, waardoor de sterkte van de goblins van 1 naar 3 stijgt. De sterkte is dus als volgt: Aanvaller $2+2+3+1=8$, Verdediger $2+2+3+4=11$. De verdediger wint het gevecht met 3 punten. Omdat de aanvaller het gevecht verloor, wordt de goblin van het bord gehaald voor de verliezen worden berekend. Daardoor heeft de aanvaller 5 punten, en de verdediger 11 punten bij de berekening van de verliezen. Beide orcs komen dus om.



Er bevinden zich 2 orcs, 1 goblin en de vaandel bij een muurdeel aan de kant van de aanvaller. Er bevinden zich 2 soldaten en 3 stenen muurdelen aan de verdediger zijde. De aanvaller geeft de "Goblins razernij" opdracht bij dit muurdeel, waardoor de sterkte van de goblins van 1 naar 3 stijgt. De sterkte is dus als volgt: Aanvaller $2+2+3+1=8$, Verdediger $2+2+3=7$. De aanvaller wint het gevecht met 1 punt. Omdat de aanvaller won, wordt de goblin na de berekening van de verliezen van het bord gehaald. Dus de aanvaller heeft 8 punten, de verdediger 7, 1 soldaat komt hierdoor in het ziekenhuis terecht.

FASEKAARTEN - DE ACHTERZIJDE SPECIALE ACTIES

Bij de start van de speelronde van de aanvaller, kan deze ervoor kiezen om de voordelen van de acties op de fasekaarten niet te gebruiken. In dat geval mag hij de fasekaart omdraaien waarop de speciale actie van de fasekaart staat. Een speciale actie mag worden gebruikt tijdens een specifieke fase. Van zodra een fasekaart werd omgedraaid, moet deze ook voor de rest van het spel omgedraaid blijven.

Er zijn 5 van deze acties beschikbaar tijdens het spel.



ALLEN TEN AANVAL!

Fase 1 - Bevoorradings

Kostprijs: Gratis

Effect: De aanvaller stopt met het verzamelen van grondstoffen, en focust op de aanval op de burcht. Hij ontvangt elke speelronde 2 extra eenheden, maar geen grondstoffen meer.



GOEDGEMIKT SCHOT

Fase 2 - Wapentuigen

Kostprijs: 2 zandlopers

Effect: Bij het afvuren van de Katapult, Ballista of Trebuchet, trekt de aanvaller niet 1 maar 2 kaarten de overeenkomstige stapel, en kiest één van deze kaarten. De andere kaart wordt terug aan de stapel toegevoegd.

De aanvaller kondigt deze actie aan in fase 2 en geeft de verdediger onmiddellijk 2 zandlopers.



UITRUSTINGSOVERDRACHT

Fase 3 - Uitrusting

Kostprijs: 1 zandloper

Effect: De aanvaller kan een uitrustingsfiche naar keuze verplaatsen naar een andere plaats, aan dezelfde kant van de burcht



TRAININGSOVERDRACHT

Fase 4 - Training

Kostprijs: 1 zandloper

Effect: De aanvaller mag een trainingfiche verplaatsen naar een ander vestingveld, aan dezelfde kant van de burcht, of een saboteurfiche verplaatsen naar een ander gebouw.



ONTSNAP AAN DE DOOD

Fase 5 - Rituelen

Kostprijs: 1 zandloper

Effect: De aanvaller neemt 3 goblins van de stapel "uitgeschakelde eenheden" (niet deze op het roembord) en plaatst deze op het voorterreinveld.

Opmerking: Dit is enkel mogelijk als er uitgeschakelde goblins beschikbaar zijn.

BOEK VAN DE VERDEDIGER

DOEL VAN DE VERDEDIGER

Het doel van de verdediger is om ervoor te zorgen dat de aanvallers de burcht niet betreden en zoveel mogelijk roempunten te behalen.

VERDEDIGENDE EENHEDEN

De verdediger heeft de volgende eenheden ter beschikking:



Scherpschutter - sterkte 1



Soldaten - sterkte 2



Veteranen - sterkte 3 (niet beschikbaar bij het spelbegin)

ZANDLOPERS EN ACTIES

De acties die de aanvaller uitvoert, kosten tijd: dit levert de verdediger een aantal zandlopers op. Elke actie van de verdediger kost ook tijd, een aantal zandlopers dat nodig is. De verdediger kan de zandlopers gebruiken om zijn eenheden te verplaatsen binnen de burcht en acties uit te voeren.

De speelronde van de aanvaller is verdeeld in fases. Na elke van deze fases voert de verdediger zijn acties uit. De verdediger moet alle zandlopers gebruiken die hij voor die fase heeft ontvangen.

Als de verdediger klaar is, is de aanvaller weer aan zet. Als de verdediger geen zandlopers ontvangt, begint de aanvaller onmiddellijk aan de volgende fase.

Bij het begin van elke speelronde ontvangt de verdediger 1 stenen muurdeel en 2 zandlopers om te gebruiken na Fase 1 – Bevoorradings.

VERPLAATSEN BINNEN DE BURCHT

EENHEDEN EN HELDEN VERPLAATSEN

Kostprijs: 1 zandloper

Effect: Een eenheid of held mag worden verplaatst naar een vrij veld:

- van een muurdeel naar een aangrenzend muurdeel
- van een muurdeel naar een gebouw of het binnenplein
- van een gebouw naar het binnenplein of een muurdeel
- van een muurdeel naar een aangrenzende toren
- van een gebouw of het binnenplein naar een toren
- van een toren naar een aangrenzend muurdeel
- van een toren naar een gebouw of het binnenplein.

De barakken, het binnenplein, de erewacht, het wachtergebouw worden als aangrenzend aan elk muurdeel en elke toren beschouwd. Ze zijn ook onderling aangrenzend

De verdediger kan geen eenheden verplaatsen naar de smidse, de werkplaats, de kathedraal en de verkenners barak. De verdediger kan geen eenheden verplaatsen naar torens waar zich reeds een kanon of slingerwapen bevindt.

De helden mogen enkel langs de muren en van/naar het binnenplein worden verplaatst.

Opmerking: Op het binnenplein kan een onbeperkt aantal eenheden worden geplaatst

PLAATSEN WISSELEN

Kostprijs: 1 zandloper

Effect: In plaats van een eenheid naar een vrij veld te verplaatsen, mag een eenheid wisselen van plaats met een andere eenheid.

ACTIES

De verdediger gebruikt zandlopers om de acties in de verschillende gebouwen te gebruiken. Het is niet noodzakelijk om alle zandlopers te hebben voor de actie, hij kan zandlopers verzamelen tijdens de volgende rondes. Hij plaatst de zandlopers op het bord tot het benodigde aantal is bereikt, waarna hij de actie uitvoert. Zo ondervindt de speler hoe kanonnen, ketels stelselmatig worden gebouwd in de gebouwen.

Elke beschikbare actie in de burcht mag slecht 1 keer per speelronde worden gebruikt. Nadat de actie is gebruikt, wordt een zandloper naast het actieveld gelegd om aan te geven dat de actie reeds werd uitgevoerd. De andere zandlopers die werden gebruikt voor de actie worden van het spelbord verwijderd.

Specifiek voorbeeld: De verdediger heeft 4 zandlopers gebruikt voor het bouwen van een kanon, maar omwille van de saboteur, is de kostprijs gestegen tot 5. Het kanon wordt afgewerkt van zodra de saboteur wordt verwijderd, omdat de gevraagde prijs is betaald. Er zijn 8 acties beschikbaar in de gebouwen binnen de burcht.



SMIDSE



KANON

Kostprijs: 4 zandlopers

Plaatsing: De kanonfiche wordt in een toren naar keuze geplaatst.

Effect: Tijdens de aanval vuurt het kanon naar de aanvallende eenheden in de volgende gebieden:

- het voorterrein aan de overeenkomstige kant van de burcht,
- de vesting tegenoverliggend of aangrenzend aan de toren met het kanon,
- Op een evenhoge geplaatst aan een muurdeel bij de toren met het kanon.

Om te bepalen of een kanon mis of raak schiet, wordt de "geraakt" kaartstapel van de verdediger gebruikt.

De verdediger duidt aan op wat hij wil schieten, en draait een kaart open. Als er met meerdere kanonnen wordt geschoten, draait de verdediger per kanon 1 kaart open. Daarna worden alle kaarten opnieuw geschud.

Als de kaart een aantal "geraakt" eenheden toont, kiest de verdediger 1 van de geraakte eenheden, deze eenheid is uitgeschakeld. Bij de "gemist" kaart, worden er geen eenheden uitgeschakeld.

Opmerking: Het kanon kan worden vernietigd door de katapult van de aanvaller.



KETEL TEGEN TROLLEN

Kostprijs: 3 zandlopers

Plaatsing: Een ketelschijfje wordt op een muurdeel naar keuze geplaatst.

Effect: Tijdens de aanval, schakelt de ketel 1 trol uit bij dit muurdeel

Opmerking: Niet op alle muurdelen kan een ketel worden geplaatst.



KETEL TEGEN ORCS

Kostprijs: 2 zandlopers

Plaatsing: Een ketelschijfje wordt op een muurdeel naar keuze geplaatst.

Effect: Tijdens de aanval, schakelt de ketel 1 orc uit bij dit muurdeel

Opmerking: Niet op alle muurdelen kan een ketel worden geplaatst.



KETEL TEGEN GOBLINS

Kostprijs: 2 zandlopers

Plaatsing: Een ketelschijfje wordt op een muurdeel naar keuze geplaatst.

Effect: Tijdens de aanval, schakelt de ketel alle goblins uit bij dit muurdeel

Opmerking: Niet op alle muurdelen kan een ketel worden geplaatst.



WERKPLAATS



SLINGERWAPEN

Kostprijs: 4 zandlopers

Plaatsing: Een slingerwapen wordt in een toren geplaatst.

Effect: De verdediger kiest een muurdeel aangrenzend aan de toren met slingerwapen, draait een kaart open van de geraakt stapel, de zwakste eenheid aangegeven door de kaart wordt uitgeschakeld. Herhaal dit voor elk slingerwapen.

Na het afvuren van alle slingerwapens worden de kaarten opnieuw geschud. Een "gemist kaart", schakelt geen eenheden uit.



STELLINGEN

Kostprijs: 2 zandlopers

Plaatsing: Een stellingfiche wordt bij een muurdeel naar keuze geplaatst.

Effect: Een stelling biedt plaats aan een extra eenheid van de verdediger. Er mag slecht 1 stelling worden geplaatst per muurdeel.



POORTVERSTERKING

Kostprijs: 1 zandloper

Plaatsing: Poortversterking zorgt voor toename in de sterkte van de poort.

Opmerking: De maximum sterkte van een poort bedraagt 8.



MUURVERSTERKING

Kostprijs: 2 zandlopers

Plaatsing: Een houten muurdeel wordt bij een muurdeel naar keuze geplaatst. Als er zich hier reeds stenen muurdelen bevinden, worden de houten muurdelen bovenop de stenen geplaatst.

Effect: Een houten muurdeel voegt +1 toe aan de sterkte van de verdediger bij dat muurdeel.

Opmerking: Elk muurdeel kan maximum 5 houten muurdelen bevatten.

Opmerking: Als gevolg van een explosieve orc of katapult aanval, worden naast de stenen muurdelen ook alle houten muurdelen verwijderd.



VERKENNERSHOOFDKWARTIER



GOBLIN VALSTRIK

Kostprijs: 2 zandlopers

Plaatsing: Een goblin valstrik wordt op een weg naar keuze geplaatst.

Effect: Een goblin valstrik schakelt alle goblins uit die deze weg gebruiken.

Opmerking: Een valstrik fiche mag niet worden geplaatst op een veld met een brug.



TROL VALSTRIK

Kostprijs: 2 zandlopers

Plaatsing: Een trol valstrik wordt op een weg naar keuze geplaatst.

Effect: Tijdens elke troepenaansturing wordt 1 trol uitgeschakeld die deze weg gebruikt.

Opmerking: Een valstrik fiche mag niet worden geplaatst op een veld met een brug.



WAPENTUIGBESCHADIGING

Kostprijs: 2 zandlopers

Effect: De aanvaller neemt 1 van de "gemist" kaarten die reeds naast het speelbord liggen, en schudt deze terug in een van de katapult of ballista stapels.

Opmerking: Dit heeft geen invloed op een Trebuchet.



EVENHOGE AANVAL

Kostprijs: 1 zandloper

Effect: De aanval schakelt 1 eenheid uit in de evenhoge. De eenheid wordt bepaald door de verdediger.



KATHEDRAAL



SCHERPSCHUTTER ZEGENING

Kostprijs: 2 zandlopers

Plaatsing: Plaats een scherpschutter zegeningfiche aan een kant van de burcht naar keuze.

Effect: Alle scherpschutters die niet betrokken zijn in een gevecht, mogen het vuur openen op een vesting naar keuze aan de betrokken kant van de burcht. Dit geldt enkel voor de beurt waarin de actie is gekocht.



BOVENAARDS LICHT

Kostprijs: 4 zandlopers

Plaatsing: Bij een muurdeel naar keuze

Effect: De aanval bij dit muurdeel wordt niet uitgevoerd. Enkel van toepassing in de ronde dat deze actie werd gekocht.



SCHERPSCHUTTER IN DE TOREN

Kostprijs: 2 zandlopers

Plaatsing: De verdediger verwijdert een eenheid van de aanvaller naar keuze van het bord.



OPDRACHT VERWARRING

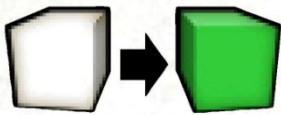
Kostprijs: 2 zandlopers

Effect: De verdediger neemt 1 van de opdrachten die de aanvaller heeft gespeeld weg van het bord, zonder deze te bekijken.



BARAKKEN

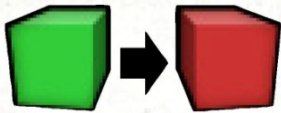
Trainingsacties mogen meermaals per ronde worden gebruikt.



EEN SCHERPSCHUTTER TRAINEN TOT SOLDAAT

Kostprijs: 2 zandlopers

Effect: De verdediger vervangt 1 van de scherpschutter in de barakken door een soldaat.



EEN SOLDAAT TRAINEN TOT VETERAAN

Kostprijs: 2 zandlopers

Effect: De verdediger vervangt 1 soldaat in de barakken door een veteraan.

Opmerking: Er mogen zich op geen enkel moment tijdens het spel meer dan 4 scherpschutters, 2 soldaten en 1 veteraan in de barakken bevinden.



WACHTPOST

De wachters zorgen ervoor dat de verdediger saboteurs uit de burcht kan verwijderen.

SABOTEURS OPSPOREN

Kostprijs: 3 zandlopers en 1 eenheid

Effect: Als er zich saboteurs in de burcht bevinden, kan de verdediger een eenheid aanwijzen om deze allemaal uit de burcht te verwijderen.

Opmerking: Om deze actie te kunnen gebruiken moet er zich minstens 1 eenheid in de wachtpost bevinden



ZIEKENHUIS

Alle (rechtstreeks in een gevecht aan de muren)uitgeschakelde eenheden van de verdediger komen hier terecht. Op het einde van de beurt worden 2 eenheden naar keuze terug op het binnenplein gezet. De overige eenheden sterven en worden van het bord verwijderd.

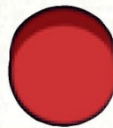


EREWACHT

Bij het begin van het spel, voeren 2 soldaten de rol uit van erewacht op het binnenplein. De verdediger mag deze volgens de verplaatsingsregels verplaatsen naar een willekeurig muurdeel. Als deze soldaten zich bij het begin van de 6de speelronde nog steeds op het binnenplein bevinden, ontvangt de verdediger 1 roempunt op het einde van elke opeenvolgende speelronde en voor het eerst op het einde van ronde 6. (Zie Roem).

HELDEN

2 helden geven ondersteuning bij de bescherming van de burcht. De officier en de krijger. Elk van hen beïnvloedt het muurdeel waar ze zich bevinden op een andere manier. Elk van hen kan ook een extra actie uitvoeren om de verdediger te helpen in zijn strijd tegen de aanvaller.



OFFICIER

Kenmerk: Elke eenheid krijgt +1 sterkte, omwille van de invloed van de officier.

Actie: Toespraak

Kostprijs: 1-4 zandlopers

Effect: Voor elke betaalde zandloper voegt de officier +1 sterkte toe aan dit muurdeel.



KRIJGER

Kenmerk: +2 sterkte bij het muurdeel waar de krijger aanwezig is.

Actie: Aanval

Kostprijs: Afhankelijk van de sterkte van de aan te vallen eenheid.

Effect: De krijger kan 1 aanvallende eenheid uitschakelen bij hetzelfde muurdeel. Hij schakelt een goblin uit voor 1 zandloper, een orc voor 2 zandlopers en een trol voor 3 zandlopers.