

## AANVAL

Nadat fase 6 beëindigd is en de verdediger al zijn zandlopers heeft opgebruikt, begint er een aanval. Eerst worden de wapens afgevuurd, gevolgd door het gevecht aan de muren. Alles wordt bepaald in opeenvolgende fases.

### I - Vuurgevecht

- Fase 1 - Kanonnen
- Fase 2 - Wapentuig
- Fase 3 - Scherpschutters
- Fase 4 - Goblins

### II - Gevecht (aan de muren)

- Fase 1 - Ketels
- Fase 2 - Slingerwapens
- Fase 3 - Opdrachten
- Fase 4 - Sterkte bepaling
- Fase 5 - Ziekenhuis

### III - Barbacane

## I VUURGEVECHT

### 1. DE VERDEDIGER VUURT ZIJN KANONNEN AF

De verdediger duidt het voorterrein en de vesting, waar hij met zijn kanonnen naar wil vuren aan. Hij draait vervolgens 1 kaart per kanon open, en verwijdt uitgeschakelde eenheden van de aanvaller. Na het afvuren van alle kanonnen worden de kaarten opnieuw geschud, en als stapel naast het bord gelegd.



Gemist



Goblin



Goblin  
of orc



Goblin,  
orc of  
trol

### 2. DE EVENHOGES VUREN

De aanvaller kiest muurdelen waar hij naar wil schieten vanuit de evenhoges, draait voor elke toren de bovenste kaart open van elke stapel en voert de gevolgen uit.



Geraakt



Gemist



Het vuur openen op de aanvallende eenheden barbacane.

De aanvallende eenheden kunnen hier enkel onder vuur worden genomen door scherpschutters en kanonnen in de torens en de muurdelen die grenzen aan de barbacane.

## 3. DE SCHERPSCHUTTERS OPENEN HET VUUR

Scherpschutters op de muren en in de torens die zich niet in een gevecht bevinden kunnen de aanvaller nu bestoken. De verdedigers kunnen schieten naar de vesting verbonden met hun muurdeel via paden, of als ze zich in een toren bevinden naar de overliggende of aangrenzende vesting van de toren. Elke scherpschutter die schiet voegt +1 toe aan de sterkte. De totale waarde van de sterkte die de vesting bereikt, bepaalt de totale waarde van de eenheden die sneuvelen van de aanvaller. (De verdediger bepaalt welke eenheden worden uitgeschakeld)

**Opmerking:** Om aanvallende eenheden uit te schakelen dient de sterkte van de verdediger gelijk of hoger te zijn dan de sterkte van de aanvallende eenheden.

**Opmerking:** Als er zich aanvallende eenheden op een muurdeel bevinden, zijn de scherpschutters die zich hier bevinden verwikkeld in een gevecht, zij kunnen niet schieten.

## 4. DE GOBLINS OPENEN HET VUUR

Goblins op de vestingen, die worden vergezeld van een schutterexpert, kunnen het vuur openen op de muren van de burcht (verbonden door de wegen). Als er zich op dat muurdeel scherpschutters bevinden, worden deze uitgeschakeld. 1 goblin schakelt 1 scherpschutter uit. Goblins schieten niet naar de muurdelen waar gevochten wordt.

## II GEVECHT (AAN DE MUREN)

### 1. KETELS

De verdedigers gieten het dodelijke goedje uit de ketels over de aanvallende troepen. De aanvaller verwijdt de eenheden die omkwamen door de ketels.

### 2. SLINGERWAPENS

De verdediger duidt aan welke muurdelen aangrenzend aan de torens met een slingerwapen worden aangevallen. Vervolgens wordt een kaart per aanval opengedraaid van de geraakt/gemist stapel.

De aanvaller verwijdt de zwakste eenheid van dat muurdeel, maar enkel als deze op de kaart is vermeld.

### 3. OPDRACHTEN

De aanvaller draait de opdracht fiches open (als ze gedekt waren) en voert hun effect uit.

### 4. STERKTE BEPALING

De sterkte van de eenheden wordt bepaald aan beide kanten van de muur. Elke speler rekent de totale sterkte uit voor zijn troepen per muurdeel.

## AANVALLER STERKTE

- Elke goblin = +1 sterkte (of +3 bij goblins razernij)
- Elke orc = +2 sterkte
- Elke trol = +3 sterkte
- Vaandel = +1 sterkte
- Altaar = +1 sterkte

## VERDEDIGER STERKTE

- Elke scherpschutter = +1 sterkte
- Elke soldaat = +1 sterkte
- Elke veteraan = +3 sterkte



- Elk muurdeel (steen of hout) = +1 sterkte
- Officier = +1 sterkte bij elke eenheid en de actie "toespraak"
- Krijger = +2 sterkte

## VOORDEEL VAN DE STERKSTE

De confrontatie wordt gewonnen door de speler met de hoogste sterkte. De sterkte van de verliezer wordt afgetrokken van die van de winnaar, dit noemen we het voordeel. De speler die de confrontatie verliest, verliest een aantal van zijn eenheden die deelnamen aan dat conflict. Het verlies (in sterkte) is gelijk aan het voordeel. Deze eenheden worden uitgeschakeld en van het bord verwijderd (aanvaller) of in het ziekenhuis geplaatst (verdediger). De speler die de confrontatie verliest, bepaalt welke eenheden worden verwijderd.

**Voorbeeld:** De verdediger heeft 2 soldaten en 1 scherpschutter op de muur, de muur bestaat uit 2 stenen muurdelen. De totale sterkte van de verdediger =  $2+2+1+2=7$ . De aanvaller heeft 2 trollen en 1 orc op de muur.  $3+3+2=8$ . De aanvaller heeft een sterkte voordeel van 1. De eenheden van de verdediger die worden uitgeschakeld komen overeen met 1 sterkte. Er sneuvelt dus een scherpschutter.

Er wordt altijd afgerond in het nadeel van de verliezende speler, dus een eenheid van de verliezende speler wordt ook uitgeschakeld als de sterkte van de eenheid groter is dan het voordeel.

**Voorbeeld:** De verdediger heeft 2 soldaten en 1 boogschutter op de muur, de muur bestaat uit 2 stenen muurdelen. De totale sterkte van de verdediger =  $2+2+1+2=7$ . De aanvaller heeft 3 orcs op de muur =  $2+2+2=6$ . De verdediger heeft een voordeel van 1. De aanvaller moet eenheden verwijderen gelijk aan dit voordeel. 1 orc heeft sterkte 2, maar wordt uitgeschakeld zoals in bovenstaande regel beschreven.

## BARBACANE

Als de aanvaller een stormram heeft gebouwd, beukt deze elke speelronde in op de poorten. (Zie stormram regels)

## BINNENDRINGEN IN DE BURCHT

Als de aanvaller zijn voordeel (in sterkte) zo groot is dat hij nog steeds een voordeelrestant heeft nadat alle verdedigende troepen van een muurdeel zijn verwijderd (zijn voordeel dus groter is dan de sterkte van de verdediger), breekt hij door de muur, en neemt de aanvaller de burcht in. De overige gevechten op de muren worden beslecht, de roempunten worden geteld en het spel eindigt.

**Voorbeeld:** de verdediger heeft 2 krijgers. De muur bestaat uit 2 stenen muurdelen. De totale sterkte van de verdediger is  $2+2+2=6$ . De aanvaller heeft 3 trollen en 2 orcs op de muur,  $3+3+3+2+2=13$ . De aanvaller zijn voordeel is dus 7. De verdedigende eenheden met een sterkte van 6 sterven. Het overgebleven voordeel van 1, wil zeggen dat de aanvaller de burcht is binnengedrongen! Het spel is voorbij, roempunten worden geteld.

Als de aanvaller er niet in slaagt bij een van de muurdelen binnen te dringen, eindigt de speelronde, en begint de volgende ronde.

## EINDE VAN DE SPEELRONDE

Alvorens aan de volgende ronde te beginnen:

- Spelers verwijderen alle fiches die aan het einde van deze spelronde niet meer geldig zijn.
- De aanvaller verwijdert alle eenheden op de fasekaarten, met uitzondering van de eenheden die in het kamp verblijven.
- De verdediger verwijdert alle zandlopers die gebruikte acties aanduiden (Opmerking: zandlopers die deels aangekochte acties aanduiden, blijven op het bord liggen)
- De aanvaller geeft 1 roempunt aan de verdediger.

De aanvaller begint de volgende ronde met Fase 1 - Grondstoffen

### Voorbeelden van een vuurgevecht



2 scherpschutters op muurdeel (b) mogen op alle eenheden op vesting (e) schieten. Hun gezamenlijke sterkte is 2, niet voldoende om een trol uit te schakelen (daarvoor is een vuursterkte van 3 nodig). Ze kunnen wel een goblin uitschakelen, daarvoor hebben ze maar een vuursterkte van 1 nodig.

De scherpschutter op muurdeel (d) kan niet schieten op de orc op vesting (d), omdat deze niet via een weg verbonden zijn.

De scherpschutter op muurdeel (a) kan niet schieten omdat deze zich in een gevecht bevindt met een orc.



2 scherpschutters op muurdeel (b) mogen op alle eenheden op vesting (e) schieten. Hun gezamenlijke sterkte is 2, ze kunnen dus de orc uitschakelen (sterkte van 2), of de goblin (sterkte van 1). Om de trol uit te schakelen is een sterkte van 3 nodig, dit kan worden bereikt door 1 van de scherpschutters in de toren (c) bij in te schakelen.

De scherpschutter op muurdeel (a) kan schieten naar de eenheden op vesting (d) en/of vesting (e). De goblin op vesting (e) kan schieten op de scherpschutter op muurdeel (a), muurdeel (b) of de toren (c) als hij niet voordien niet werd uitgeschakeld door de scherpschutters. De goblin op vesting (d) kan niet schieten, omdat er geen schutterexpert fiche is geplaatst.



## ROEM

De roempunten stellen de kronieken voor, waarin het verloop van het gevecht vereeuwigd zal worden. De spelers trachten zoveel mogelijk van deze kronieken te verzamelen als bewijs van hun geleverde strijd en heldendaden.

Het roembord en de roempunten fiches worden gebruikt om de roempunten van de speler aan te duiden. Er zijn in het spel 3 mogelijkheden om roempunten te verdienen of te verliezen.



### ROEMPUNTEN VOOR HET VERSTRIJKEN VAN TIJD

Bij het begin van het spel heeft de aanvaller 10 roempunten. Hij geeft de verdediger aan het einde van elke ronde 1 roempunt, telkens hij er niet in is geslaagd de burcht binnen te dringen. Hoe sneller de aanvaller de burcht binnendringt, hoe meer roempunten hij overhoudt.

### ROEMPUNTEN VOOR ROEMRIJKE DADEN (AANVALLER)

De aanvaller kan roempunten verdienen door volgende roemrijke daden te volbrengen. Elke van deze volbrachte daden levert hem 1 roempunt op. De volgende roemrijke daden zijn beschikbaar in het spel:



#### TROLLENAANVAL

**Voorwaarde:** 4 trollen bij een muurdeel op een willekeurig moment in het spel.



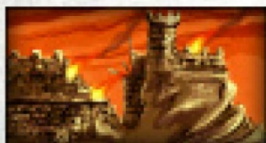
#### BLOEDRITUELEN

**Voorwaarde:** De aanvaller heeft minstens 12 goblins opgeofferd bij rituelen.



#### GROTE BELEGERING

**Voorwaarde:** De eenheden van de aanvaller bevinden zich op minstens 7 verschillende muurdelen op een willekeurig moment tijdens het spel.



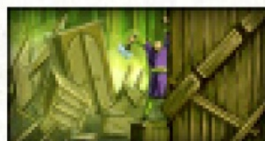
#### VERVALLEN MUREN

**Voorwaarde:** De aanvaller vernietigt 2 keer een muur, zodat daar geen muurdelen (steen, hout) meer aanwezig zijn. Deze voorwaarde kan voldaan worden bij 1 muur (nadat de muur hersteld werd door de verdediger) of 2 verschillende muren.

**Opmerking:** De eerste keer dat een dergelijke situatie zich voordoet, wordt aangeduid door de vervallenmuur fiche op de vervallen muur te plaatsen.

### ROEMPUNTEN VOOR STANDVASTIGHEID (VERDEDIGER)

De verdediger begint het spel met 4 roempunten op 4 verschillende velden van het roembord. Vanaf de 5de speelronde kan de verdediger een van deze roempunten opgeven voor oneervolle daden, en een speciale actie te gebruiken gelinkt aan de velden. Elke van deze acties kan tijdens het spel slecht 1 keer worden gebruikt. Er mag slechts 1 roempunt per beurt worden opgegeven. Er zijn 4 oneervolle daden in het spel:



#### BARRICADES

**Effect:** +4 zandlopers om in te zetten in de werkplaats. Deze zandlopers mogen worden gebruikt om dezelfde actie 2 maal in een beurt te gebruiken.



#### SCHANDELIJKE ONDERHANDELINGEN

**Effect:** +3 zandlopers voor de verdediger



#### OP ZIJN LAATSTE BENEN

**Effect:** De verdediger verwijdert alle zandlopers die reeds gekozen acties aanduiden bij één van gebouwen. De kostprijs voor de acties in het gekozen gebouw wordt 1 zandloper goedkoper, een minimumprijs van 1 zandloper is steeds van toepassing.



#### OPEN DE KERKERS

**Effect:** De gevangenen uit de kerkers verschijnen op het binnenplein. De verdediger ontvangt 1 veteraan en 1 soldaat.

### TOENEMENDE ROEMPUNTEN



#### ROEMPUNTEN VOOR HET Vernietigen van de POORTEN (AANVALLER)

- +1 roempunt voor de vernietiging van de 1ste poort
- +1 roempunt voor de vernietiging van de 2de poort
- +3 roempunten voor de vernietiging van de 3de poort





## DE BURCHT BINNENDRINGEN

+3 roempunten voor het binnendringen in de burcht.

+1 roempunt voor elk volgend muurdeel waar een doorbraak gebeurt.



## PUNTEN VOOR DE EREWACHT

Vanaf de 6de speelronde ontvangt de verdediger 1 roempunt voor elke afgewerkte speelronde, waar de 2 soldaten zich nog in de erewacht bevinden.

## DE WINNAAR

Aan het einde van het spel (nadat de aanvaller de burcht binnendrong), worden de roempunten geteld. De speler met de meeste roempunten is de winnaar.

Als de aanvaller na 10 spelrondes, de burcht niet is binnengedrongen, wint de verdediger sowieso.

## GELIJKSPEL

Bij een gelijkspel, wordt een extra aanval uitgevoerd, slaagt de aanvaller erin om dan de burcht binnen te dringen, wint hij met 1 roempunt verschil. Als de aanvaller de burcht niet kan binnendringen, wint de verdediger met 1 roempunt verschil.

## 3 SPELER SPEL

In een 3 spelerspel is er 1 verdediger en zijn er 2 aanvallers. Elke aanvaller valt één van de zijden van de burcht aan. Het doel blijft hetzelfde, als de aanvaller winnen, winnen ze beide. De regels voor het 2 speler spel zijn van toepassing, mits de volgende aanpassingen:

### EEN ZIJDE VAN DE BURCHT KIEZEN

De aanvallers kiezen elk een kant van de burcht. Bij het uitsturen van de troepen en alle andere acties, blijft elke aanvaller op zijn respectieve zijde van de burcht.

### VOORBEREIDING VOOR DE AANVALLERS

De aanvallers beslissen welke fasekaarten ze voor het spel willen gebruiken. De kaarten voor 3-4 spelers worden verdeeld in afzonderlijke stapels per fase. De aanvallers ontvangen de Fase 1 kaarten bevoorrading, Fase 6 kaarten, troepenverplaatsing en kamp kaarten. Ze trekken willekeurig 3 fasekaarten per fase, voor fase 2 tot 5, elke aanvaller kiest hieruit 1 kaart, de derde kaart wordt niet gebruikt.

**Opmerking:** Bekijk de fasekaarten grondig, en beslis welke kaarten een complementair voordeel kunnen opleveren voor de aanvaller.

**Opmerking:** De kostprijs voor sommige acties kan verschillen voor een 3-4 speler spel ten opzichte van het 2 speler spel.

**Opmerking:** Bij het begin van het spel ontvangen de aanvallers 3 extra grondstoffen.

## FASES

De aanvallers voeren samen de acties uit in elke fase.

## ACTIES VAN DE ANDERE AANVALLER GEBUIKEN

**Kostprijs:** 1 (extra) zandloper

Indien gewenst, kan een aanvaller een actie op zijn fasekaart ter beschikking stellen aan de andere aanvaller, rekening houdend met de regel van maximum 1 actie per speelronde. Als een speler een actie beschikbaar stelt voor een andere aanvaller, kan hij de actie zelf niet meer gebruiken.

De verdediger ontvangt de extra zandloper van de speler die de actie gebruikt.

## FASE 1 - BEVOORRADING

Elke aanvaller trekt ongezien 10 willekeurige eenheden uit het zakje, en ontvangt 5 grondstoffen.

## TROEPENVERPLAATSING

**Kostprijs:** 1 zandloper

**Effect:** Een speler kan 3 van zijn eenheden van hetzelfde type aan zijn medeaanvaller geven.

## FASE 6 – TROEPENVERPLAATSING

### TROEPENVERPLAATSING

Beide spelers kunnen hun troepen naar het voorterrein verplaatsen, en naar hun respectieve zijde van de burcht. Beide spelers mogen hun eenheden naar de stormram verplaatsen.

### OPDRACHTEN

De aanvallers bepalen samen hoe ze de opdrachten gebruiken.

## DE ESSENTIE VAN EEN 3 SPELER SPEL

Een 3 speler spel belooft goede samenwerking tussen de aanvallers. De aanvallers moeten hun acties goed coördineren, anders zal de verdediger makkelijk een dreiging van één van de aanvallers afslaan, als de andere aanvaller niet voor voldoende dreiging zorgt. Enkel gecoördineerde acties - consequente wapentuigproductie, gelijktijdige aanvallen - nemen het voordeel van de verdediger weg. De aanvallers moeten niet te weigerachtig staan voor het gebruik van de acties van de andere aanvaller als dat nuttig kan zijn. Bepaalde situaties rechtvaardigen de extra kostprijs van 1 zandloper als er vooruitgang kan worden geboekt.



## 4 SPELER SPEL

In een 4 speler spel, vervullen 2 spelers de rol van aanvaller, en 2 spelers de rol van verdediger. De overwinning is gemeenschappelijk, ofwel winnen de beide aanvallers, ofwel allebei de verdedigers. De spelregels voor een 2 spelerspel, met de aanpassingen voor 3 spelers zijn van toepassing, met volgende aanpassingen.

## EEN ZIJDE VAN DE BURCHT KIEZEN

Ook de verdedigers kiezen een zijde van de burcht. Alle acties gekozen door een van de verdedigers zijn van toepassing op hun zijde van de burcht. Elke verdediger stuurt zijn troepen aan zijn zijde van de burcht aan.

De verdediger kan ervoor kiezen om eenheden of helden van zijn zijde van de burcht naar de zijde van zijn medespeler te sturen, dit doet hij door zijn eenheden naar het binnenplein te sturen, waar zijn medespeler ze kan oppikken om aan zijn zijde van de burcht in te zetten. Eenheden en helden in de gebouwen zijn beschikbaar voor beide verdedigers.

## BEVOORRADING

Bij het begin van elke spelronde ontvangen de verdedigers 1 stenen muurdeel (1 muurdeel voor beide spelers) en elke verdediger ontvangt 1 zandloper.

## ZANDLOPERS

In een 4 speler spel heeft elke verdediger een verschillende kleur zandlopers. Elke verdediger ontvangt zandlopers in 1 kleur, voor de acties die de aanvaller aan dezelfde zijde van de burcht heeft gebruikt. De verdedigers gebruiken deze zandlopers zoals in het gewone spel, met als enige verschil dat een actie enkel kan worden gekocht met zandlopers in een en dezelfde kleur. Het is niet toegestaan een actie te beginnen betalen met zandlopers in 1 kleur en voor de verdere betaling zandlopers in een andere kleur te gebruiken. Van zodra een zandloper in 1 kleur werd geplaatst, wordt deze actie dus geblokkeerd voor de andere verdediger.

## De plaatsing van de grondstoffen en eenheden bij aanvang van elke spelronde is afhankelijk van het aantal spelers.

Spelersaantal	Aanvaller:		Verdediger:	
	Grondstoffen	Eenheden	Muurdelen	Zandlopers
2	5	14	1	2
3	5	10	1	2
4	5	10	1 (voor beide spelers)	1 (per speler)



## SPOEDFICHE

Elke speelronde hebben de verdedigers de mogelijkheid om de spoedfiche te gebruiken.

**Kostprijs:** gratis

**Effect:** de spoedfiche kan gebruikt worden om een actie die door een zandloper als gebruikt is aangeduid door de medespeler, te verwijderen. Daardoor kan de speler de vrijgekomen actie toch nog gebruiken.

## DE ESSENTIE VAN EEN 4 SPELER SPEL

Een 4 speler spel is zwaarder voor de verdedigers. Als 1 van de verdedigers een actie gebruikt, wordt deze onbeschikbaar voor de andere verdediger. Om ondanks de 2 bevelhebbers, een stevige en goed samenhangende verdediging van de burcht te bekomen, is degelijk overleg dus vereist.

Het ergste dat de verdedigers kan gebeuren, is dat ze elkaars verdedigingsacties volledig gaan blokkeren. De uitdaging voor de verdedigers bestaat erin elke situatie goed in te schatten aan hun zijde van de burcht, en indien nodig de speler in de meest benarde situatie uit de nood te helpen.

Het heeft geen enkel voordeel dat 1 van de zijden van de burcht ongeschonden blijft, als de andere vroegtijdig wordt uitgeschakeld.

### GAME AUTHOR:

IGNACY TRZEWICZEK

MANUAL: RAFAŁ SZYMA, IGNACY TRZEWICZEK

### BOARD AND BOX GRAPHICS:

MARIUSZ GANDZEL ([www.gandzelart.com](http://www.gandzelart.com))

### TILE GRAPHICS:

MICHAŁ ORACZ, MARIUSZ GANDZEL

### GAME MANUAL AND BACKCOVER GRAPHICS:

TOMASZ JĘDRUSZEK

### GAME GRAPHIC DESIGN:

MICHAŁ ORACZ

PUBLISHER: PORTALul. Św. Urbana 15; 44-100 Gliwice, Poland tel./fax. (+48) (032) 334 85

38 <http://www.wydawnictwoportal.pl> email: portal@wydawnictwoportal.pl

THANKS: Betatesters: Sebastian Szponar, Maciej Janik, Mikołaj Wilczyński, Zbyszek Wilczyński, Tomasz Gala, Marcin Chałubiec, Tomasz Kowalewski, Marcin Kupiec, Marcin Stepniowski, Siman, Wis, Bartek Daciuk, Maja Włodarz, Grzegorz Polewka, Roman Sadownik, Michał Oracz, Rafał Szyma, Neurocide, Mrówka, Tomasz Kołodziejczak, Klema, Piotr Pieńkowski, Artur Jedliński, Sdek, Widlak, Petr Murmak, Merry, Bogas, Adam Kaluza, Alek Pala, Goor, Bors, Jopek, Michał Łodej, Cnidius and additional help: Squirrel, Ragozd, Edrache and the rest of the Poznań crew, Klema, Mst, Widlak, Pancho, Ja\_N, Crystal Viper, Eric W. Martin, Piotr Kątnik and many many others. 44 players have taken part in testing Stronghold. I give You my most sincere thanks for finishing this enormous project with a happy end.

Vertaling: **Christophe Mannaert** ([Christophe.Mannaert@telenet.be](mailto:Christophe.Mannaert@telenet.be))

Nalezen en correcties: **Sven Talboom** (waarvoor dank!)