

# Stronghold

## Spelregels



### Het Spelverloop - algemene informatie

Stronghold wordt gespeeld over 10 rondes. Elke ronde bestaat uit 6 opeenvolgende fases, afgerond door een aanval.

Elke aanvaller zijn speelronde bestaat uit een aantal fases als voorbereiding op de aanval.

In de eerste fase, de bevoorradingsfase, ontvangt de aanvaller nieuwe troepen en grondstoffen. In de tweede fase, gebruikt hij de ontvangen grondstoffen om wapentuig te maken: dodelijke ballista's vernietiging zaaiende catapults of enorme trebuchets. In de derde fase zorgt hij voor de uitrusting van zijn troepen, ze ontvangen schilden, van gif voorziene wapens of vaandels. In de daaropvolgende vierde fase, zorgt de aanvaller voor training. Veedrijvers, kwartiermeesters en andere gespecialiseerde individuen verschijnen op de vestingen. In de zesde fase zoeken de sjamaans hun heil in de zwarte magie, door goblins te offeren zorgen zij voor extra aanvalsvoordelen. Ten slotte beveelt de aanvaller zijn troepen in de zesde fase ten strijde te trekken. De aanval begint

Alle acties die de aanvaller uitvoert, kosten tijd. Deze tijd wordt door de verdediger gebruikt om zijn kasteel op de aanval voor te bereiden. In Stronghold wordt de gebruikte tijd voorgesteld door zandlopers. Na elke actie geeft de aanvaller een aantal zandlopers aan de verdediger. Na elke fase van de aanvaller moet de verdediger alle zandlopers gebruiken.

Binnen de muren van het kasteel, bevinden zich verschillende gebouwen waar de verdediger deze zandlopers kan benutten, om zijn verdediging te verbeteren. In de smidse smeedt de smid dodelijke ketels en kanonnen. In de werkplaats bouwt de timmerman stellingen, om extra troepen te kunnen plaatsen, hij versterkt de muren en de poorten. In de barakken treint de verdediger zijn troepen. Verkenners rukken uit naar de vesting, om belegeringswapens te saboteren en valstrikken uit te zetten.

Na de zesde fase, begint de aanval. De strijd barst los, de kanonnen op de muren bulderen, projectielen van de aanvaller beuken in op de muren, Scherpschutters zorgen voor een regen van pijlen, dan wordt het gevecht woeliger. De ketels, leeggegoten vanop de kasteelmuren, zorgen voor bloederige slachtpartijen. De aanvallers trachten de verdedigers te slim af te zijn.

Als de aanvallers erin slagen door de verdediging te breken, al is het maar in een deel van de omwalling, en de burcht binnen te dringen, eindigt het spel. Beide spelers tellen hun punten, Is de aanvaller er niet in geslaagd het kasteel binnen te dringen, begint een nieuwe speelronde.

### Spelmateriaal

- 1 speelbord
- 1 roembord
- 29 roemfiches
- 200 aanvalstroepen (60 goblins, 100 orcs & 40 trollen)
- 16 grondstoffen
- 49 fasekaarten (23 voor 2 spelers, 26 voor 3 en 4 spelers)
- 11 oorlogstuig "geraakt" kaarten
- 25 oorlogstuig "gemist" kaarten
- 5 stormramfiches, 11 wapentuigfiches aanvaller (4 ballista's, 4 catapults, 3 torens), 5 trainingfiches, 12 rituelefiches, 21 uitrustingsfiches, 2 altaar beïnvloedingsfiches.
- 4 aanvalstuig kaarten aanvaller (2 altaar, 2 trebuchets)
- 24 zandlopers (in 2 kleuren)
- 41 troepen verdediging (17 boogschutters, 20 soldaten, 4 veteranen)
- 28 muurdelen (23 stenen, 5 houten)
- 6 verdediger "geraakt" kaarten
- 2 heldenschijfjes
- 9 ketelschijfjes (3 tegen goblins, 3 tegen orcs, 3 tegen trollen)
- 6 valstrikfiches ( 3 voor goblins, 3 voor trollen), 3 platformfiches, 3 palissadefiches, 6 wapentuigfiches verdediging (3 kanonnen, 3 slingerwapens), 1 haastfiche, 1 scherpschutter zegening fiche, 1 geheimzinnige blik fiche.

Als op een gegeven moment tijdens het spel alle beschikbare stukken van een type in gebruik zijn, kunnen deze niet meer worden gebruikt, tenzij dat reeds geplaatste stukken terug ter beschikking komen. Dit geldt niet voor de zandlopers.

**Voorbeeld:** De verdediger heeft 3 ketels tegen trollen ter beschikking, de verdediger kan geen 4de ketel bouwen omdat er niet voldoende grondstoffen aanwezig zijn in het kasteel.





# Het speelbord



## VELDEN OP HET BORD

Op het bord bevinden zich velden waar fiches, kaarten en troepen worden geplaatst. Tenzij anders aangegeven mag maar een voorwerp op een veld worden geplaatst.

## ZONES OP HET BORD

De versterkte burcht is verdeeld in 2 zones: oost en west. Er mogen geen troepen of fiches van de aanvaller van oost naar west worden verplaatst tijdens het spel

## VOORTERREIN & VESTING

Op het voorterreinen en aan de veestingen bevinden zich velden voor de troepen die op weg zijn naar de burcht. Alvorens de troepen de muren van de burcht bereiken, moeten ze stoppen op het voorterrein, vervolgens aan de vesting, daarna bereiken ze pas de muren van de burcht. Wapentuig en versterkingen worden gebouwd op het voorterrein, ook de trainingfiches worden hier geplaatst.



## BESCHRIJVING VESTING

- 1 - Wapentuigveld
- 2 - Troepenveld
- 3 - Dekkingveld
- 4 - Trainingficheveld

## WEGEN

Het voorterrein en de vesting zijn verbonden door wegen, die door de aanvallende troepen worden gebruikt. De aanvallende troepen kunnen enkel vooruittrekken richting de muren, niet terugtrekken. Op de paden zetten de verkenners hun valstrikken, en bouwen de aanvallers hun bruggen.



## VALSTRIKVELD

De verdediger kan hier een goblin-val of trol-val plaatsen. De aanvaller kan er een brug plaatsen.

## MUURDELEN

De muren van de burcht zijn verdeeld in verschillende zones. Hier zal het gevecht tussen de aanvaller en verdediger plaats vinden.





# Het speelbord



## MUURDELEN

- 1 - Troepenveld aanvaller
- 2 - evenhoge veld
- 3 - Uitrustingsfiche veld
- 4 - Troepenveld verdediger
- 5 - Ketelveld
- 6 - Muurdeel veld voor stenen en houten muurdelen (muurdelen kunnen worden gestapeld)
- 7 - Heldenschijf veld
- 8 - Stellingfiche veld

## TORENS

In de torens kunnen de verdedigers kanonnen en slingerwapens plaatsen. Scherpschutters kunnen vanuit de torens dekking geven aan de troepen op de wallen.



## DE BARBACANE

In spellen waar de aanvaller een stormram ter beschikking heeft, is er een barbacane bestaande uit 3 poorten. Elke poort heeft een initiële sterkte van 8. De huidige sterkte van een poort wordt aangeduid op het sterktespoor.



## Barbacane

- 1 - Stormram-onderdeel velden
- 2 - Stormram-bemannings velden
- 3 - Eerste poort
- 4 - Tweede poort
- 5 - Derde poort
- 6 - Poortsterktespoor



## EEN 2 SPELER SPEL VOORBEREIDING

(De aanvaller gebruikt de initiële fasekaarten)

- 1 - Roembord
- 2 - Roemtegels verdediger
- 3 - Zandlopers
- 4 - Kaarten "Geraakt" verdediger
- 5 - Valstriktegels (tegen goblins & trollen)
- 6 - Wapentuigfiches verdediger (Kanonnen en slingerwapens)
- 7 - Scherpschutter zegening fiche & bovenaards lichtfiche
- 8 - Houten muurdelen
- 9 - Troepen verdediger - soldaten
- 10 - Troepen verdediger - veteranen
- 11 - Stenen muurdelen
- 12 - Ketelschijfjes (tegen trollen, orcs en goblins)
- 13 - 10 roemfiches (aanvaller) op het roembord
- 14 - Kaarten "Geraakt" aanvaller
- 15 - Roemtegels aanvaller (donkere zijde)
- 16 - Pallisadefiches
- 17 - Opdrachtfiches
- 18 - Grondstofblokjes
- 19 - Zakje met blokjes (troepen aanvaller)
- 20 - Trainingtegels (saboteur, schutterexpert), wapentuigfiches (ballista, katapult), uitrustingsfiches (bruggen, vaandels, schilden) en ritueel-fiches (bloedstenen, storm, geesten)
- 21 - Speelbord
- 22 - Fasekaarten aanvaller
- 23 - Stellingfiches



## GEBOUWEN IN DE BURCHT

Een smidse, een werkplaats, een verkenner barak, een kathedraal, een ziekenhuis, barakken, een erewacht en wachtergebouw. Deze gebouwen worden uitvoerig beschreven in het boek van de verdediger.



### GEBOUWEN

- 1 - Zandloper veld
- 2 - Symbolen voor acties, gekocht met de zandlopers
- 3 - Veld dat aanduidt welke actie deze ronde niet beschikbaar is (na de aankoop)
- 4 - Saboteur veld



### Troepenvelden in de gebouwen van de verdediger

- 1 - Veld voor een eenheid
- 2 - Veld voor een eenheid (aangeduide scherpschutter startpositie)
- 3 - Scherpschutter veld (aangeduide scherpschutter startpositie)
- 4 - Soldaten veld
- 5 - Soldaten veld (aangeduide soldaten startpositie)
- 6 - Veteraan veld

## 2 speler spel

**Opmerking:** De basisregels zijn opgesteld voor een 2 speler spel. Een beschrijving voor een spel met 3 of 4 spelers vind je aan het einde van de regels.

### SPELVOORBEREIDING

Leg het speelbord klaar op tafel, het roembord ernaast. De roemtegels worden op het roembord geplaatst, 10 op het boek van de aanvaller, 1 roemtegel op de 4 velden van de verdediger. De overige roemtegels worden naast het roembord gelegd.

De spelers bepalen welke rol ze gaan vervullen - aanvaller of verdediger.

### VOORBEREIDING VOOR DE AANVALLER

De aanvaller stopt al zijn troepen in het zakje, legt de grondstoffen en fiches naast het bord klaar. Hij trekt fase 1 en fase 6 kaarten en 1 kampkaart van de stapel, en legt deze voor zich neer. Vervolgens trekt hij 2 van de 5 kaarten van elke overige fase, en kiest voor elke fase die kaart welke hij wil gebruiken.

De keuze is van groot belang, deze gaat de strategie voor de rest van het spel bepalen. De overgebleven fase kaarten gaan terug in de doos, deze worden dit spel niet meer gebruikt.

**Opmerking:** willekeurig getrokken kaarten zorgen voor een minder voorspelbaar spelverloop en vragen iets meer ervaring van de aanvaller. Bij de eerste spellen is het best de set gemarkeerde kaarten te gebruiken. Dit laat toe het spel te starten zonder de voorbereidende fase. Deze kaarten zijn gemarkeerd met een ster.

De aanvaller ontvangt 5 grondstoffen bij aanvang van het spel.

### VOORBEREIDING VOOR DE VERDEDIGER

De verdediger plaatst zijn troepen en 2 stenen muurdelen per muursectie. Een stip in de kleur van de eenheid geeft aan welke eenheid waar moet worden geplaatst. Deze stippen geven enkel de startpositie van de eenheden aan, en spelen verder in het spel geen rol meer.

De verdediger zet 2 soldaten op wacht op het erewachtveld, en 1 scherpschutter in het wachtergebouw. Hij plaatst 4 scherpschutters en een soldaat in de barakken. De overige eenheden worden naast het bord klaargezet.

De helden worden op hun voorziene muursecties klaargezet. Alle overige stukken worden naast het bord gelegd.

De verdediger ontvangt 4 zandlopers bij aanvang van het spel.





## Boek van de aanvaller

### DOEL VAN DE AANVALLER

Het doel van de aanvaller is binnen dringen in de burcht en zoveel mogelijk roempunten verdienen.

### TROEPEN VAN DE AANVALLER

Tijdens het spel heeft de aanvaller volgende troepen ter beschikking.

-  Goblin - Sterkte 1
-  Orc - Sterkte 2
-  Trol - Sterkte 3

### Fases

De acties aangegeven op de fasekaarten zijn acties die de aanvaller tijdens het spel ter beschikking heeft. De fasekaarten worden op volgorde gelegd, en komen met de volgende voorbereidende fases overeen:

- Fase 1 - Bevoorrading
- Fase 2 - Wapentuigen
- Fase 3 - Uitrusting
- Fase 4 - Training
- Fase 5 - Rituelen
- Fase 6 - Troepenverplaatsing

Op elke fasekaart staan de beschikbare acties. De aanvaller bepaalt zelf hoeveel van deze acties hij gebruikt - hij kan ze allemaal, helemaal geen of enkele gebruiken. Elke actie mag slechts 1 keer worden gebruikt per spelronde.

Elke actie heeft een kostprijs - het aantal eenheden dat nodig is om de actie uit te voeren (deze eenheden worden weggelegd). Daarenboven moet er voor de acties in fases 2 en 3 ook een aantal grondstoffen worden betaald.

Elke eenheid die voor een actie wordt gebruikt, levert de verdediger 1 zandloper op. De meeste acties in het spel kunnen sneller (sterkere eenheden inzetten) of trager (meer maar zwakkere eenheden inzetten) worden uitgevoerd.



**Voorbeeld:** De aanvaller kan een katapult bouwen door 1 trol of 2 orcs hiervoor in te zetten. De verdediger ontvangt hiervoor respectievelijk 1 of 2 zandlopers.

Als de aanvaller alle geplande acties in een fase heeft uitgevoerd, verklaard hij die fase als afgerond. Na de aanval, moet de verdediger alle zandlopers die hij die fase heeft ontvangen gebruiken (als hij er heeft ontvangen). Als de verdediger hiermee klaar is, begint de aanvaller aan de volgende fase.

Nadat fase 6 is uitgevoerd, en de verdediger zijn zandlopers heeft opgebruikt, begint de aanval.

**Opmerking:** De verschillende fases worden in de juiste volgorde doorlopen, je kan niet terug naar een vorige fase gaan in dezelfde speelronde.

**Opmerking:** Sommige acties kosten enkel zandlopers.

**Opmerking:** Acties mogen enkel worden betaald met eenheden die nog niet werden ingezet op het bord.



In fase 1 ontvangt de aanvaller eenheden en grondstoffen.

### NIEUWE EENHEDEN

De aanvaller trekt ongezien 14 eenheden uit het zakje, deze worden gebruikt voor de acties in deze spelronde.




### GRONDSTOFFEN

De aanvaller ontvangt 5 grondstofblokjes.

Daarenboven kan de aanvaller de actie **"THE RESOURCE GAIN"** gebruiken

**Kostprijs:** 1 eenheid naar keuze (1 zandloper)

**Effect:**

-  Goblin levert 1 extra grondstof op
-  Orc levert 2 extra grondstoffen op
-  Trol levert 3 extra grondstoffen op

De aanvaller kan niet meer dan 1 eenheid toewijzen voor het verwerven van extra grondstoffen.

**Opmerking:** De aanvaller kan dus tot maximum 8 grondstoffen verwerven (5+3 als hij een trol inzet voor extra grondstoffen)

**Opmerking:** In de eerste ronde, heeft de aanvaller nog 5 extra grondstoffen ter beschikking, zoals aangegeven in de voorbereiding voor de aanvaller.



De aanvaller kan zijn eenheden toewijzen om wapentuig te bouwen. Er zijn 7 soorten wapentuig in het spel:



### BALLISTA

**Kostprijs:** 6 grondstoffen en een trol of 2 orcs (respectievelijk 1 of 2 zandlopers voor de verdediger)

**Een ballista klaar maken:** De aanvaller neemt 2 "geraakt" kaarten en 5 "gemist" kaarten, en legt ze als stapel op het bord.