

# WIZARDS OF WAR REGELBOEK

## INHOUD

- 1 Speelbord.
- 36 Manschappen. (2 tovenaars, 6 goblins, 6 orken, 4 skeletten, 4 hagedismannen, 4 zombies, 4 mummies, 4 minotaurussen and 2 trollen)
- 66 Kaarten. (2 tovenaarkaarten, 34 monsterkaarten and 30 toverkunstkaarten)
- 7 Toverkunst effect tegels.
- 8 Schedel tokens.
- 4 Gevechtdobbelstenen (d6).
- 1 Actiedobbelsteen (d8).

## OVER HET SPEL

Wizards of war is een strategisch twee speler print & play spelletje waarbij twee gemene tovenaars het tegen elkaar op nemen op een speelbord. Dit doen zij door het oproepen van monsters en het toveren van toverkunsten.

## VOORBEREIDING

Het speelbord wordt op tafel gelegd en beide spelers kiezen een tovenaar uit. Pak de desbetreffende manschappen en plaats deze op de Xén op het speelbord.

Schud de toverkunstkaarten en plaats deze met de achterzijde naar boven naast het bord. Doe hetzelfde met de monsterkaarten. Hou een beetje ruimte over voor aflegstapels.

De jongste speler begint het spel.

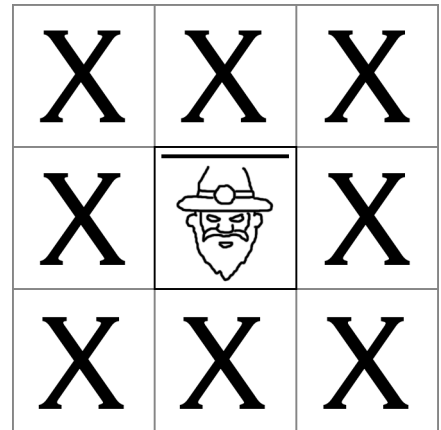
## DOEL

Het doel van het spel is de tovenaar van de tegenspeler verslaan. Dit gebeurt wanneer deze minder dan één leven over heeft.

## HET SPEL SPELEN

Gooi elke beurt de actiedobbelsteen om te kijken wat je mag doen die ronde.

Als je een ork gooit mag je een monsterkaart pakken. Leg het open voor je en pak het desbetreffende manschap. Het monster wordt meteen op het bord geplaatst. Dit gebeurt op één van de vakjes rondom je tovenaars. (Zie plaatje.) Als alle plaatsen bezet zijn gebeurt er niks en moet je je monsterkaart weer inleveren. Als er geen monsterkaarten meer over zijn om te pakken worden alle kaarten van de aflegstapel geschud en mag je hier één van pakken.



*Een monster plaatsen*

Als je de toverstaf gooit mag je een toverkunst pakken. Hou deze geheim voor de andere speler. Je mag zo veel toverkunsten in je hand hebben als je maar wilt. Mochten er geen toverkunst kaarten meer over zijn schud dan de aflegstapel en pak daar ééntje van. Uitzondering: Mocht je de toverstaf gooien en geen monster op het bord hebben dan mag je er ook voor kiezen een monster te nemen in plaats van een toverkunst.

Als je de voetstappen gooit mag je alle manschappen activeren. Met activeren wordt bedoeld per manschap één keer bewegen (Zie kopje: bewegen) en één keer aanvallen (Zie kopje: vechten). De tovenaars mag in plaats van aanvallen ook een toverkunst uit de hand spelen. (Zie: toveren.) Uitzondering: Mocht je de voetstappen gooien en geen monster op het bord hebben dan mag je er ook voor kiezen een monster te nemen in plaats van je tovenaars te activeren.

Als je de voetstappen met een + teken gooit dan mag je alle manschappen activeren alleen gooi je bij elke aanval een gevechtdobbelsteen meer.

## BEWEGEN

Manschappen kunnen het aantal vakjes bewegen zoals aangegeven op hun monsterkaart. Ze hoeven niet het volledig aantal vakjes te bewegen. Ze bewegen horizontaal en vertikaal, niet diagonaal. Manschappen kunnen door vriendelijke manschappen heen bewegen. Maar ze kunnen niet bovenop hun eindigen.

## VECHTEN

Om een manschap van de andere speler aan te vallen moet je naast hem staan. Dit kan verticaal of horizontaal. (Dit geldt niet voor de manschappen die van een afstand kunnen aanvallen, maar daarover meer later.) De aanvaller gooit het aantal gevechtdobbelstenen zoals aangegeven staat op zijn monster kaart. De verdediger doet hetzelfde, alleen kijkt naar zijn verdedigingswaarde.

De aanvaller doet de hoeveelheid schade als dat hij zwaarden gooit. De verdediger countert deze zwaarden door schilden te gooien. De hoeveelheid zwaarden die overblijven bepaald het aantal levenspunten die de verdediger verliest.

Voorbeeld: de aanvaller gooit 3 zwaarden en 1 schild. De zwaarden zorgen ervoor dat hij 3 schade toebrengt. Het gegooide schild doet verder niets. De verdediger gooit 2 zwaarden en 1 schild. De zwaarden doen niets maar het schild stopt 1 schade. De verdediger verliest uiteindelijk 2 levenspunten.

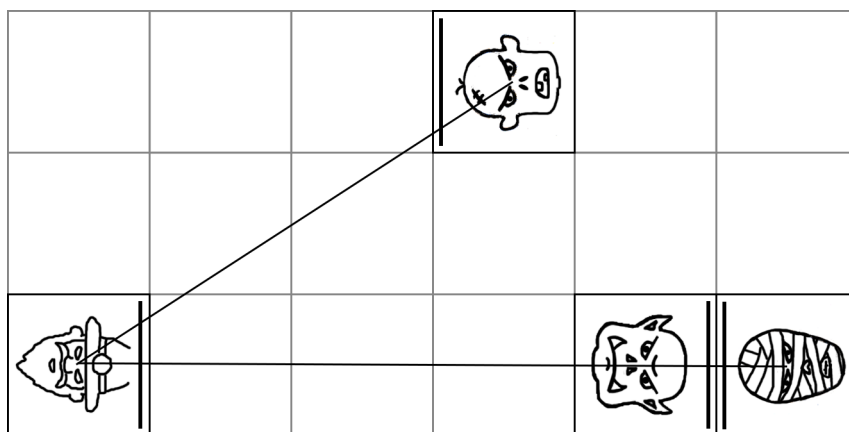
Alle monsters hebben 1 leven, de tovenaars hebben er 4. Je kunt de tovenaar hun levenspunten bijhouden door schedeltokens naast zijn kaart te leggen voor elk verloren levenspunt.

Als een monster geen levenspunten meer heeft dan wordt deze van het bord gehaald en wordt zijn monster kaart op de desbetreffende aflegstapel gelegd.

Als de verdediger genoeg schilden gooit (en het dus overleefd) dan mag deze eenmaal terug slaan. Nu is hij de aanvaller en moet zwaarden gooien. Als na deze aanval er weer geen monsters van het bord worden gehaald stopt het gevecht. Let op dat manschappen die van een afstand aanvallen (zoals de tovenaar) na de verdediging niet terugslaan. Dit staat ook op hun monsterkaart aangegeven.

## SCHIETEN

De hagedisman en de tovenaar kunnen van een afstand aanvallen. Sommige toverkunsten zijn ook bruikbaar van een afstand. Bedenk een lijn van het midden van de aanvaller tot het midden van de verdediger. Tel nu het aantal vakjes waar de lijn over heen gaat. Projectielen gaan alleen horizontaal en verticaal over het bord, niet diagonaal. Als het doel binnen bereik is en geen vijandelijke manschappen het projectiel blokkeren dan kan hij aangevallen worden. Let op: Als je van een afstand aan valt en de verdediger overleeft deze aanval dan mag deze niet een keer terugslaan.



*De tovenaar kan hier de zombie aanvallen (met een afstand van 5 vakjes) of de mummie (ook 5 vakjes). Hij kan namelijk door de vriendelijke ork heen schieten.*

## TOVEREN

Als je de voeten gooit met de actiedobbelsteen mag je een toverkunst spelen uit je hand. Dit gebeurt in plaats van de normale aanval van je tovenaar. Volg de instructies op de toverkunst op. Soms heeft een toverkunst niet alleen een afstand en/of schade maar ook een gebied waarin dit plaats vindt. Pak de desbetreffende toverkunst effect tegel en plaats deze op het speelbord.

Als een toverkunst is gebruikt dan wordt deze afgelegd op de toverkunst aflegstapel. Dit geldt niet voor toverkunsten die meerdere beurten actief blijven (zoals de muur van doornen). Plaats de kaart dan naast het bord tot de toverkunst niet meer actief is.

Er is één speciale toverkunst: de contra spreuk. Deze kan op elk moment gespeeld worden en wordt niet als een actie gezien. Je kunt het gebruiken wanneer de tegenspeler een toverkunst speelt of gebruiken op een toverkunst wat al actief is. Er is wel één ding wat je moet doen: je moet een zwaard gooien met een gevechtdobbelsteen om te zien of de contra spreuk succesvol is.

## TERREIN

Het terrein op het speelbord heeft invloed op lopen en vechten.

Elk vakje waar water op te zien is kost 2 loop punten om naar toe te verplaatsen.

Elk vakje waar een boom, bosje of steen te zien is geeft een extra verdediging tegen afstandswapens. (Dit geldt alleen voor de standaard aanval en niet voor toverkunsten.)

De terrein effecten gelden niet voor grote manschappen (zoals de trol).

## CREDITS

Dit bordspel is gemaakt door Emiel Ament.