

BATTLE KHANOS

Eric Hanuise - Frederic Moyersoen

De strijd tussen de orcs en de ridders gaat onverminderd verder. Paars en oranje opeengepakt en niemand weet wie deze oorlog zal winnen.

Torens verspreid over het slagveld, vormen de strategische doelen, en het blijkt al snel dat degene die de meeste torens controleert de overwinning zal binnenhalen.

Doel van het spel

De eerste speler die torens controleert voor een totale waarde van 7 punten wint het spel.

Inhoud



58 slagveld tegels



8 toren tegels (4 orcs & 4 ridders)



5 speciale tegels



20 Krachtfiches



30 Controlefiches (10 orcs, 10 ridders, 10 neutrale)

2 spelhulpjes

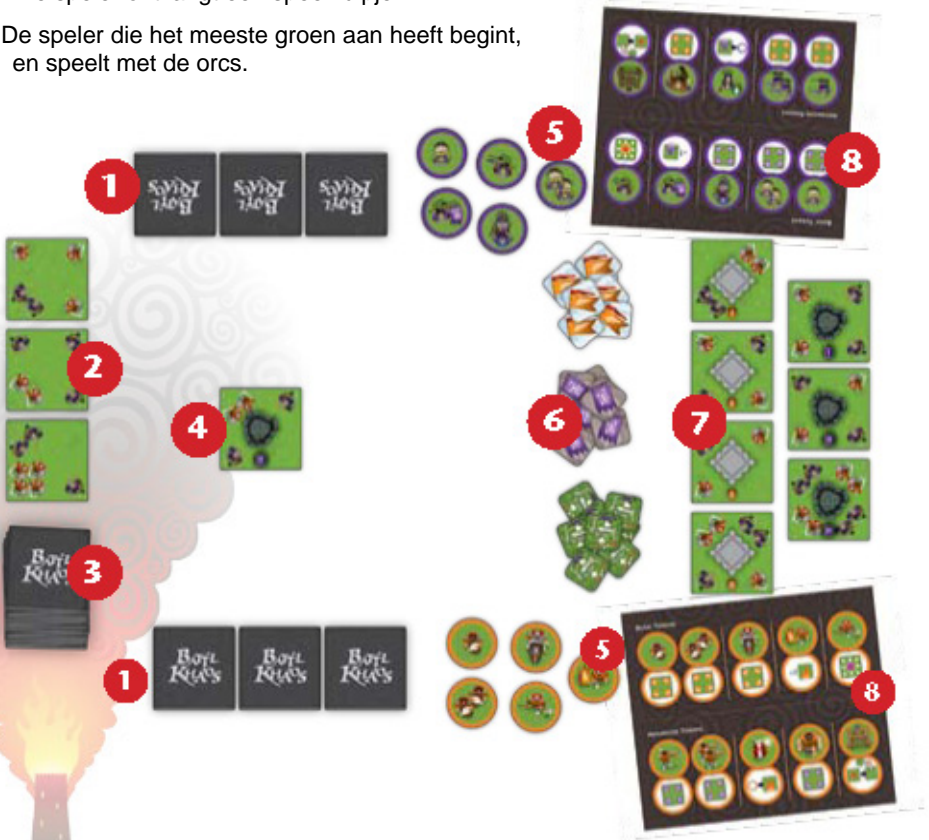
Spelregels

Voorbereiding

1. Schud de slagveldtegels (zonder de 5 speciale tegels bij het basisspel) en geef elke speler 3 tegels.
2. Leg 3 slagveldtegels, met afbeelding naar boven aan de zijkant van het speelveld.
3. De overige slagveldtegels vormen de trekstapel. Leg de trekstapel naast de 3 openliggende tegels.
4. Plaats 1 willekeurig getrokken slagveldtegel in het midden van het speelveld.
5. Elke speler legt zijn 5 basis kracht fiches met afbeelding naar boven voor zich neer. (De overige fiches worden gebruikt in het spel voor Gevorderden)



6. Sorteert de controle fiches in 3 stapeltjes, en leg ze goed bereikbaar.
7. Leg de 7 overige torens met de afbeelding naar boven klaar aan de zijkant
8. Elke speler ontvangt een speelhulpje
9. De speler die het meeste groen aan heeft begint, en speelt met de orcs.



Spelverloop

Een spelbeurt bestaat uit 3 fases:

1. Leg een tegel aan
2. Controleer de meerderheden
3. Een tegel trekken

1. Leg een tegel aan

De actieve speler legt een tegel aan:

Een tegel uit zijn hand of één van de openliggende tegels.

De nieuwe tegel moet aangelegd worden aan de al gelegde tegels, niet diagonaal. Een torentegel mag niet in een van de 8 omringende plaatsen rond een andere torentegel worden gelegd. (zijden en hoeken)

Kracht fiches

Als je een slagveldtegel legt (geen torentegel), kan de speler ook een van zijn krachtfiches op de zonet gelegde tegel leggen. De fiche blijft hier voor de rest van het spel liggen. Er kan nooit meer dan 1 krachtfiche op een tegel liggen tijdens het spel.

Belangrijke opmerking: Je mag geen krachtfiche leggen op een tegel die al vroeger was aangelegd. Je kunt een krachtfiche enkel op je zonet gelegde tegel leggen.

Krachtfiches hebben de volgende eigenschappen:



Trommels

Alle eenheden van de speler worden 1 krijger sterker in elke hoek. (0 blijft 0, 3 wordt 4) Voor de eenheden van de tegenstander geldt dit niet. Bij 2 trommels worden de eenheden 2 extra krijgers sterker.



Leiders

Alle eenheden worden dubbel zo sterk in elke hoek (0 blijft 0, 3 wordt 6). Voor de eenheden van de tegenstander geldt dit niet.



Vaandel

Je mag onmiddellijk nog een tegel aanleggen. Controleer de meerderheden voor beide tegels. Bij het aanvullen van de hand trek je terug tegels tot je er 3 op hand hebt.



Hellebaard

Tijdens zijn volgende beurt mag de tegenstander geen tegel aanleggen in de 8 velden die deze krachtfiche omringen. Deze kracht geldt maar 1 ronde.

Belangrijke opmerking: Als er in een hoek geen krijgers staan, kan je hier ook met de krachtfiches niets aan veranderen.

2. Controleer de meerderheden

Als alle 3 aangrenzende tegels aan een torentegelhoek zijn gelegd, wordt de strijd daar beslecht en nagegaan wie de controle heeft over die hoek. Tel hiervoor het aantal ridders en het aantal orcs. Degene met de meeste krijgers aanwezig, of als enige krijgers aanwezig heeft controleert deze hoek, bij een gelijkspel blijft deze neutraal.

Er wordt een controlefiche op de hoek geplaatst.

Er zijn 4 orcs tegenover 2 ridder aanwezig. Plaats een controlefiche met de vlag van de



Er zijn 5 ridders tegenover 2 orcs aanwezig. Plaats een controlefiche met de vlag van de ridders op de hoek



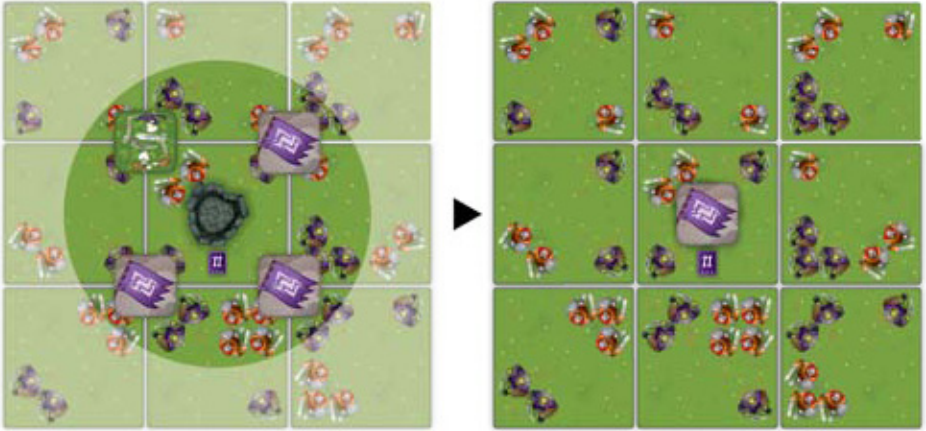
Er zijn 2 ridders tegenover 2 orcs. Plaats daarom een controlefiche met de neutrale vlag op de hoek



Van zodra de er op de 4 hoeken van een torentegel een controlefiche ligt, worden de meerderheden rond de toren bekeken. De zijde die de meeste hoeken controleert, neemt de controle over de toren.

Indien de stand gelijk is bepaalt de kleur van de vlag onder de toren (oranje voor de ridders, paars voor de orcs)

Verwijder de controlefiches van de hoeken en plaatst de winnende controlefiche op de toren



De Orcs controleren 3 hoeken, de ridders 1. Plaats een controlefiche met de vlag van de orcs op deze toren, en verwijder de overige controlefiches op de hoeken.



De orcs winnen de toren met 2 tegen 1.

De orcs winnen dit gelijkspel (omwille van de paarse vlag naast de toren)

3. Een tegel trekken

- Als de actieve speler zijn tegel heeft aangelegd, trekt hij een nieuwe van de verdeckte stapel, of van de 3 openliggende tegels. Spelers moeten steeds hun hand aanvullen tot 3 tegels.

Opmerking: Als een van de 3 openliggende tegels wordt gekozen, wordt een nieuwe verdeckte tegel opengelegd, zodat er terug 3 open tegels beschikbaar zijn.

- Als de actieve speler een torentegel heeft aangelegd, heeft hij nog steeds 3 tegels op hand en wordt er dus geen nieuwe tegel getrokken.

Na deze fase is de actieve speler zijn beurt voorbij.

Einde van het spel

Het spel eindigt van zodra een speler de controle heeft over torens met een totale waarde van 7) De Romeinse cijfers bij de tegels geven de puntenwaarde van de toren weer. Deze speler wint het spel.

Krachtfiches voor het gevorderden spel

Bij aanvang van het spel heb je 3 mogelijkheden om deze fiches te gebruiken:

- Elke speler trekt willekeurig 5 krachtfiches van de 10 beschikbare fiches.
- Elke speler kiest 5 krachtfiches uit de 10 beschikbare fiches.
- 1 speler speelt met de basisfiches en 1 speler met de gevorderden fiches.

In tegenstelling tot de basisregels kunnen de krachtfiches nu worden gelegd op de zonet gelegde tegel, of een van de 8 omringende tegels (de regel; dat er slechts 1 fiche per tegel mag liggen blijft van toepassing)

De gevorderde krachtfiches hebben de volgende eigenschappen:



Toveraar/sjamaan

Leg de toveraar/sjamaan op een vrij veld naast een tegel die je zonet hebt gelegd (dit mag ook op een hoek) Voor de rest van het spel blijft dit veld voorbehouden aan de eigenaar van deze toveraar/sjamaan



Boogschutter

Als een boogschutter op een tegel wordt geplaatst worden de eenheden van de tegenstander 1 krijger zwakker in elke hoek.

(0 blijft 0, 3 wordt 2)

2 boogschutters worden als 2 krijgers zwakker geteld



Reus

Als er een reus op een tegel ligt, wordt de kracht van alle eenheden van de tegenstander op deze tegel teruggebracht tot 1 (0blijft 0, 3 wordt 1)



Katapult

Verwijder de tegel waarop de katapult wordt geplaatst, eventuele krachtfiches op deze tegel worden ook verwijderd. In een volgende beurt kan op de vrijgekomen plaats terug een tegel worden gelegd. De katapult fiche blijft evenwel liggen, en voorkomt dat een andere krachtfiche hier kan worden neergelegd. Een torentegel kan niet worden weggenomen met een katapult.

Belangrijke opmerking: Het is mogelijk dat de controle over een hoek wijzigt nadat een krachtfiche werd gespeeld. En belangrijker eventueel ook de controle over een toren.

Speciale tegels:

Deze extra tegels maken het spel uitdagender, en geven meer mogelijkheden aan de spelers. Deze zijn bedoeld voor gevorderde spelers. Deze tegels hebben invloed op andere tegels en soms op reeds gespeelde krachtfiches. Torens kunnen hierdoor van eigenaar wisselen, dit maakt het spel dynamischer en minder voorspelbaar. Controleer telkens een van deze tegels gespeeld wordt opnieuw de meerderheden, de krachtfiches voor alle geïmpacteerde tegels.

Je kan geen krachtfiche plaatsen als je een van de speciale tegels aanlegt.

Vorbereiding

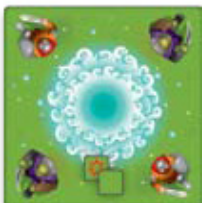
Schud de 5 speciale tegels onder de andere tegels. Het effect van deze tegels is van toepassing van zodra deze worden aangelegd aan een andere tegel.



Tempel

De waarde van de torens aangrenzend aan de tempel verandert naar 3

Tip: Gebruik de tempel om de waarde van een toren die je zeker onder jouw controle krijgt op te waarden.



Magische cirkel

1. verwijder 1 tegel (alle tegels behalve de toren kunnen worden gekozen) van het speelveld. Krachtfiches op die tegel worden ook verwijderd. Leg de tegel terug in de doos.

2. Plaats een extra tegel uit je hand op de vrijgekomen plaats.

3. Trek 2 nieuwe tegels

Tip: Deze tegel is sterker dan de katapult fiche, omdat je de verwijderde tegel hier in een beurt kan vervangen. Gebruik de magische cirkel om een tegel te verwijderen met veel tegenstanders of om de controle over een toren in jouw voordeel te laten kantelen.



Kristal veld

Verwijder een krachtfiche van een tegel. De krachtfiche mag van jezelf of je tegenstander zijn. Leg de fiche terug in de doos



Stenen cirkel

Er mogen geen krachtfiches worden gelegd op deze of aangrenzende tegels. Krachtfiches die reeds op tegels liggen blijven liggen.

Tip: Gebruik de stenen cirkel in een zone die waardevol voor je is.



Kerkhof

Recupereer een van je krachtfiches en leg deze weer bij je overige krachtfiches. De krachtfiche mag van een tegel worden genomen, of mag één van de fiches zijn die je bent kwijtgeraakt door de magische cirkel of het kristal veld.

Credits

Batt'I Khaos Game Design by Eric Hanuise & Frederic Moyersoen
Graphic design and Illustration by Karim Chakroun
Vertaling: Christophe Mannaert (Christophe.mannaert@telenet.be)

2009 © Z-Man Games Inc.
6 Alan Drive
Mahopac, NY 10541
For any comments, questions or suggestions,
please contact sales@zmangames.com

