

KINGS & THINGS

Auteurs: Tom Wham & Doug Kaufman

Uitgegeven door Pegasus Press, 1997

Een fantasiespel rond de bouw van citadellen en bijzondere bewoners.

Vrij vertaald in het Nederlands door [Koen Van Eyck](#) (België).

Schrijf je reacties en suggesties naar de [webmaster](#).

Welkom in de wonderlijke en vrolijke wereld van Kings & Things. Het is een wereld met veelsoortige landschappen en magische voorwerpen, met mythische dieren en dappere helden, met groothertogen en meesterdieven. Bij Kings & Things* glip je in de rol van een kleine edelman die streeft naar de heerschappij over het uiteengevallen koninkrijk Kadab. Je wordt hierin tegengewerkt door 3 andere edelmannen die ook keizer willen worden. Om je heilige missie te vervullen moet je je heerschappij over de veelsoortige landen van Kadab uitbreiden, je inkomen verhogen en ondanks alle wezens die zich bij je zaak aansluiten, legerbendes vormen, machtige helden aanwerven om je leger te leiden, torens, kastelen, burchten en uiteindelijk een citadel bouwen om je aanspraak op de keizerskroon te bezegelen. Klinkt eenvoudig, niet ? Pas op ! Je medespelers lijden aan de onzinnige waanvoorstelling dat het hun goddelijk recht is keizer van Kadab te worden. Zij beschikken over dezelfde mogelijkheden, ze kunnen legers samenstellen en zelfs - slik ! - enkele van je trouwe soldaten stelen, de schoften ! Als ze tijdens dezelfde beurt als jij hun citadel bouwen, dan kan jij enkel nog door verovering van die citadel winnen. Dat wil zeggen dat je je troepen op pad stuurt om een tweede citadel van iemand anders in te nemen. Nog vragen ? Goed ! Lees gewoon verder, daar wordt alles verklaard.

1. Materiaalbeschrijving

Spelinhoud :

- 48 "land"-kaartjes, zij vormen het spelbord
- 363 vierkante spel"markers", zij stellen helden, wezens, vestingen, inkomensmarkers, goudstukken en wapenmarkers voor
- 24 ronde "gevechts"markers, zij markeren de omstreden velden
- 4 schermen, zij verbergen je spelmarkers en geven in 't kort de spelregels weer
- 4 helden-overzichtskaarten, zij geven in 't kort informatie over de bijzondere vaardigheden van de helden
- 2 overzichtskaarten, zij geven in 't kort informatie over magie- en gebeurtenismarkers
- 4 dobbelstenen, zij bepalen de gevechten en de gebeurtenissen
- 1 "dingbuidel", bewaart alle dingmarkers
- 1 plastic buideltje voor de resterende markers
- 1 boekje met de spelregels, beschrijft alle belangrijke regels en geeft informatie over de helden, magie- en gebeurtenismarkers

1.1. landvelden

Historische noot : Ooit waren de landen van Kadab met waarlijk mooi weer gezegend. En we bedoelen werkelijk mooi. Het was zo mooi dat mensen (en dingen) uit heel de wereld er naar toe kwamen om zich hier te vestigen en in de zon te luieren. Toen geurde er het ongeval in de Yazilikuniversiteit, het magische leer- en machtscentrum van het rijk. Toen de oude school in het jaar 250 in de lucht vloog, zette ze meerdere elkaar tegenwerkende vruchtbaarheidsbetoveringen in werking. Die zetten het klimaat en het landschapskarakter van Kadab grondig op zijn kop. Bevroren ijsvlaktes liggen nu onmiddellijk naast dampende jungles en geweldige woestijnen grenzen nu zonder overgang aan groene vlakten.

In Kings & Things* en speel je niet op een gewoon vast spelbord. Je bouwt elk spel een nieuw spelbord op.

De zeshoekige landvelden stellen de 7 verschillende landsoorten (jungle, vlakte, ijsvlakte, gebergte, moeras, woud en woestijn) en de zee voor. Om deze landen zal je moeten vechten. Zo als je later nog zal duidelijk gemaakt worden, zijn alle zeeën onbetreedbaar en kan je er geen speelmarkers op leggen.

1.2. spelmarkers

Historische noot : De levende wezens van Kadab (en zelfs vele niet-levende wezens) zijn sinds de grote knal in de Yazilikuniversiteit alle met, minstens rudimentaire, intelligentie gezegend. Toen de uit de heilige hallen vrijgekomen magie zich over het land neergelaten had, werd het duidelijk dat het leven nooit meer zou zijn wat het geweest was. Keizer Napoleon III had veel voormalig rechtsloze dingen met de "Codex der wetten en dingen" zelfs volledige burgerrechten toegewezen (nog toentertijd in het jaar 248, voor het Imperium onherroepelijk ineens stortte). Daardoor mogen tegenwoordig goblins, dinosaurussen, vliegende eekhoorns, elfen, ossen en zelfs moordpinguïns zich in 's lands politiek mengen (hoewel vele van hen nog steeds enige moeilijkheden hebben deze eer te te beseffen, laat staan ze te waarderen)

Eén van de mogelijkheden om in Kadab aan de macht te komen, bestaat uit de oprichting van legerbendes, die zich om rationele redenen (zoals goud en genoeg eten) bij je aansluiten. Deze legerbendes worden gevormd door individuele wezens.

De speelmarkers met een olifant op de rugzijde, net zoals steden en dorpen, heten "dingen". Alle volgende speelmarkers zijn dingen en horen in het begin van het spel in de stoffen "dingbuidel" : alle landspecifieke wezensmarkers, gebeur-, schat- en magiemarkers en de steden en dorpen. De aan twee kanten geïllustreerde speelmarkers - en alle goudmarkers - behoren tot de overige markers die niet in de dingbuidel of achter het scherm komen. Het zijn de wapenmarkers, vestingen (toren, kasteel, burcht, citadel), gevechtsmarkers, helden, de zwarte wolk en de goudstukken.

1.2.1. wezenmarkers

alle wezenmarkers hebben een naam, gevechtswaarde tussen 1 en 6, een illustratie en een heimatland (hun achtergrondkleur geeft aan welk). Vele wezens hebben nog speciale vaardigheden: ze kunnen vliegen (r), zijn magisch begaafd (H), zijn afstandsvechters (F) of kunnen in de bestorming (S) gebruikt worden.

Deze wezens bevinden zich op het bord of als bevoorrading achter het scherm. Gesneuvelde wezens komen terug in de dingbuidel.

1.2.2. gebeurtenismarkers

de roze gebeurtenissen stellen meestal catastrofale voorvallen voor. Als ze uit de dingbuidel worden getrokken blijven ze zolang achter je scherm tot je ze uitspeelt. Ze kunnen enkel in de gebeurtenissenfase (-> paragraaf 8) uitgespeeld worden. Ze moeten dan getoond worden aan elke speler en de uitwerking moet plaats hebben (-> aanhang : gebeurtenissen). Daarna gaan ze terug naar de dingbuidel.

1.2.3. schatmarkers

de roze schatten zijn dingen als parels, diamanten en schatkisten. Schatmarkers kunnen uit de dingbuidel of bij verkenning buitgemaakt worden (-> paragraaf 10). Leg ze dan achter het scherm en speel ze uit wanneer je bijkomende goudstukken nodig hebt. Schatmarkers zijn nuttig, omdat ze je ware rijkdom verbergen en moeilijker te verliezen zijn dan goud.

Om een schatmarker uit te spelen, toon je hem aan je medespelers en neem je het aangegeven aantal goudstukken uit de bank. Daarna steek je de schatmarker terug in de dingbuidel. Een schatmarker mag op eender welk ogenblik ingewisseld worden.

belangrijk : eenmaal uit de dingbuidel getrokken of bij ontdekkingen buitgemaakt, worden de schatmarkers nooit op het spelbord gelegd.

1.2.4. magiemarkers

de roze magiemarkers stellen magische voorwerpen of betoveringen voor. De uit de dingbuidel getrokken magiemarkers kunnen bij een passende gelegenheid uitgespeeld worden (-> aanhang : magie). Ze blijven dus achter het scherm tot ze uitgespeeld worden. Daarna verdwijnen ze in de dingbuidel.

Historische noot : De magie werd in het verre land Irilax uitgevonden en door de beroemde magiër Yazilik naar Kadab gebracht. Hij stichtte een grote school voor toverkunsten en noemde ze de Yazilikuniversiteit (tovenaars zijn bekend om hun opgeblazen eigenliefde). Toen de universiteit bij vergissing verwoest werd (de fanatieke volgelingen van de aan macht verliezende priesterorde van Sulugi maakten onopzettelijk een enorm tempelartefact op de school en brulden : " Verwoest de afschuwelijke tovenaars !"), veranderde dat niet enkel onherroepelijk het landschap van Kadab. Ook vele geheime en wonderlijke magische voorwerpen werden over het hele rijk uitgestrooit. De edelmannen, die één van deze machtige kleinoden vindt en inzet zoals het hoort, kan misschien diegene zijn die het versplinterde koninkrijk herenigd. Het kan natuurlijk ook iemand anders zijn.

1.2.5. stad en dorp / inkomensmarkers

er zijn 10 inkomensmarkers die enkel op bepaalde aangeduide landvelden gelegd mogen worden (-> paragraaf 3.17). Bovendien zijn er ook nog 12 stad/dorp-inkomensmarkers, die op elke landsoort kunnen gelegd worden. Op elk landveld mag slechts 1 inkomensmarker liggen.

1.2.6. wapenmarkers

met de verschillende wapenmarkers duidt je je bezit of de lege velden die je toebehoren aan. Je kan ze ook plaatsen op je eigen legerbendes in vijandelijk gebied. Omdat er verschillende wapens op beide zijden gedrukt zijn, moeten er genoeg zijn voor iedereen.

1.2.7. vestingen

vestingen zijn alle torens, kastelen, burchten en citadellen. Eens ze gebouwd zijn blijven ze op dat veld, tot ze verwoest worden. Over de bouw van vestingen lees je in paragraaf 12.1

1.2.8. gevechtmarkers

de gevechtmarkers dienen om landvelden aan te duiden waarin vijandelijke legerbendes elkaar treffen om een gevecht te beslechten.

1.2.9. helden

de paarse heldenmarkers kunnen enkel tijdens de helden-aanwerven-fase verworven worden. Aangeworven helden blijven op het spelbord en verbergen zich nooit achter het scherm. Ze hebben net als de wezens een gevechtswaarde. De meesten van hen hebben nog bijzondere vaardigheden (ahang : bijzondere vaardigheden van de helden).

1.2.10. zwarte wolk marker

deze marker geeft enkel aan in welk land de gebeurtenis weerbeheersing actief is.

1.2.11. goudmarkers

de goudmarkers symboliseren het geld in Kings & Things*. Wanneer je goudstukken krijgt neem je het passende aantal uit de bank en leg je ze open voor je neer. Je mag je goud niet voor de andere spelers verbergen.

belangrijk : goudstukken worden nooit in de dingbuidel, achter het scherm of op het spelbord gelegd.

1.2.12. startspelermarker

wie deze marker voor zich heeft liggen begint elke spelfase tijdens deze ronde. Deze marker wordt aan het einde van elke ronde aan de linkerbuur gegeven.

1.3. scherm

het scherm dient om de markers die je op dat ogenblik niet nodig hebt te bewaren. Het verbergt ze ook voor de nieuwsgierige blikken van je medespelers. Je kan er schatten, gebeurtenissen, magiemarkers, inkomensmarkers en wezens achter leggen. Helden, goudmarkers en vestingen mag je er nooit achter leggen. Je vindt er ook een speloverzicht op.

1.4. overzichtskaartjes

1.5. stofbuidel (dingenbuidel)

1.6. dobbelstenen

Met de dobbelstenen beslis je de gevechten, bepaal je het inwonersaantal in een onverkend gebied of bepaal je de uitwerking van gebeurtenissen.

2. Speldoel

Het speldoel van Kings & Things* bestaat erin het koninkrijk Kadab onder jouw wijze en welwillende leiding te verenigen. Wie zijn leidingsbekwaamheid kan bewijzen, mag rekenen op de onsterfelijke dankbaarheid van alle moordpinguins en plunderende kabouters en wordt tot nieuwe koning van Kadab gekroond. Hiertoe volstaat als bewijs dat je een waarlijk indrukwekkende citadel kan bouwen of veroveren.

2.1. hoe men een citadel bouwt

Er zijn 4 niveaus van vestingen. In klimmende volgorde zijn dat : toren, kasteel, burcht, citadel. Je begint met een toren en bouwt deze vesting steeds verder uit, tot je op het laatst een citadel hebt (-> paragraaf 12).

Enkel wanneer je tijdens de vesting-bouw-fase aan de beurt bent, mag je zo'n citadel bouwen. Je moet minstens al een burcht bezitten en een inkomen van minstens 20 GS hebben (bij 2 of 3 spelers slechts 15 GS). Bovendien moet je 5 GS betalen (-> paragraaf 1.2.11).

2.1.1. Je mag geen citadel meer bouwen als je er al één bezit (hetzij zelf gebouwd, hetzij veroverd).

2.1.2. In de vesting-bouw-fase neem je niet echt geld uit de bank, maar tel je je inkomen zoals gewoonlijk samen. Zo kan je controleren of je genoeg goud verdient om een citadel te bouwen.

2.1.3. Eenmaal gebouw, kan een citadel enkel door vijandige verovering verloren worden. Je verliest ze daarentegen niet wanneer je inkomen onder de 20 GS zakt (bij 2 of 3 spelers slechts 15 GS).

2.2. hoe men met een citadel wint

Citadellen zijn reusachtig, citadellen zijn indrukwekkend, citadellen zijn dat wat een edelman toelaat zich boven zijn soortgenoten te verheffen en koning te worden.

Wanneer je de eerste speler bent die een citadel bouwt en er tot het einde van de volgende vesting-bouw-ronde geen enkele andere speler een citadel bouwt, kan het spel enkel nog door verovering gewonnen worden.

2.2.1. Zodra er twee of meer citadellen op het bord staan, kunnen de spelers enkel nog door verovering winnen. D.w.z. dat je nu 2 citadellen nodig hebt om te winnen. Zodra een speler zijn 2de citadel veroverd heeft, heeft hij onmiddellijk gewonnen. Opmerking : aangezien je enkel een citadel mag bouwen als je er nog

geen bezit, moet je je 2de citadel wel veroveren op een andere speler.

2.2.2. Als er slechts één citadel op het bord staat en jij verovert die van je tegenspeler, dan moet je die tot het einde van de vesting-bouw-fase van de volgende ronde houden om te kunnen winnen, net alsof je ze zelf zou gebouwd hebben.

2.2.3. Als je al een citadel gebouwd hebt en je verliest die daarna aan een andere speler, dan mag je een nieuwe eigen citadel bouwen (omdat je er enkel één mag bouwen als je er op dat ogenblik géén bezit), als je aan de inkomensvoorwaarden voldoet.

3. spelopbouw

3.1. het vier personen standaardspel

Voor je ertegenaan kan gaan om het versplinterde koninkrijk Kadab te herenigen, zijn er een rij van dingen die je moet weten en doen. Kings & Things* werkt het best met 4 spelers, maar in het geval je niet zoveel edelmannen kan samenbrengen, blijft het spel ook met 2 of 3 spelers spannend.

Voor het eigenlijke spel kan beginnen moeten een aantal voorbereidingen getroffen worden :

3.1.1. de bank : op deze plaats worden alle belangrijke spelonderdelen bewaart, zodat ze tijdens het spel voor alle spelers makkelijk toegankelijk zijn. Sorteert de vestingen, goudstukken en wapenmarkers naar soort. Leg ze in de doos klaar.

3.1.2. de dingbuidel : uit de dingbuidel vis je toevallige spelmarkers - dingen genaamd - op. Schud alle dingmarkers in de stofbuidel en schud hem goed.

3.1.3. helden : leg toevallig vast welke zijde boven gelegd wordt. Leg ze naast de bank klaar.

3.1.4. leg de landvelden : het is tijd om te zien wat de grote knal met het landschap van Kadab heeft gedaan. Leg vier van de acht zeevelden opzij. Meng alle landvelden en de 4 resterende zeevelden. Leg daarna het speelbord zoals op de onderstaande tekening (-> blz. 5) spiraalvormig van binnen naar buiten, met de beeldzijde naar boven.

3.1.5. startvelden : zoals je op de vorige afbeelding ziet (H), zijn er 4 mogelijke plaatsen van waaruit je je baronie kan opbouwen. Elke speler werpt twee dobbelstenen. De speler met het hoogst aantal ogen mag als eerste zijn startveld uitkiezen. Hij is voor de eerste speelronde de startspeler (startspeler-marker). De andere speler zoeken nu hun startveld uit en gaan desnoods op een andere plaats zitten, zodat het startveld voor hen ligt (zitvolgorde = speelvolgorde). Opmerking : Als het startveld een zeeveld is of aan 2 zeevelden grenst, mag je het verwijderen en vervangen door een bedekt getrokken landveld van de voorraadstapel. Herhaal deze procedure tot je startveld een landveld is waaraan minstens 2 landvelden grenzen.

3.1.6. baroniën oprichten : elke speler krijgt van de bank een stal wapenschilden,

waarvan hij er een op zijn startveld ligt. Daarmee toont hij aan dat dit veld van hem is. Dan kiest ieder op volgorde een 2de veld en markeert het ook met zijn wapenschild. Doe dit ook een derde keer. Het 2de en 3de veld moeten minstens aan één van de vorige landvelden grenzen en mag niet onmiddellijk naast het veld van een andere speler liggen. Zo heeft ieder een baronie die uit 3 velden bestaat.

3.1.7. startleger : vervolgens neemt elke speler 10 GS en een toren uit de bank. Stel je scherm met de burchtzijde naar het spelbord. In volgorde neemt ieder zijn toren en legt die op één van zijn landen.

Vervolgens trekt iedereen - ook in uurwijzerzin - 10 dingen uit de dingbuidel (zonder te kijken). In speelvolgorde mag elke edelman een deel van of al zijn dingen op het spelbord brengen. Daarbij moet je letten op volgende voorschriften :

- inkomensmarkers zijn alle steden, dorpen en andere aan bepaalde landsoorten toegewezen en met goudwaarde voorziene spelmarkers. Je mag in elk veld dat je toebehoort één (en slechts één) inkomensmarker leggen. Dorpen en steden mag je op elk soort land leggen. De andere inkomensmarkers enkel op de aangeduide landsoorten.
- voorbeeld : op de spelmarker olifantenkerkhof staat "nur Dschungel" (enkel jungle). Als je dus een jungleveld bezit, kan je olifantenkerkhof daar leggen. Heb je geen jungle dan kan je olifantenkerkhof niet op het spelbord leggen.
- tot de wezensmarkers behoren moordwasberen, ijswormen en alle ander gedierte dat Kadab bevolkt. Je mag je wezensmarkers op elk van je eigen veld leggen, met een maximum van 10 per veld. Leg ze gesloten - met de olifant naar boven - en op stapeltjes op het door jou gekozen veld.
- magische voorwerpen en schatten (net als de andere niet uitgespeelde dingen) leg je achter je scherm

3.1.8. dingen ruilen : vervolgens mogen alle spelers in speelvolgorde dingen van achter hun scherm ruilen. Elke speler mag voor elk ding dat hij terug in de buidel steekt een nieuw nemen. Bepaal eerst welke dingen je wil teruggeven, neem dan (blind) vervangmarkers. Aansluitend steek je je eigen markers blind terug in de buidel. Wanneer de nieuwe dingen je niet bevallen, heb je pech gehad, je mag niet nog eens ruilen.

Nu mag iedereen, zoals beschreven in 3.1.7. de nieuwe markers terug op het bord leggen. De rest leg je achter je scherm.

3.1.9. niet gebruikte velden schudden : schud alle ongebruikte velden, samen met de in het begin op zij gelegde zeevelden. Stapel ze met de beeldzijde naar onder naast het spelbord op.

3.2. het twee- of driepersonenspel

Bij een spel met 2 of 3 personen is het spelbord kleiner (-> paragraaf 14.3.)

4. spelverloop

Kings & Things wordt in ronden gespeeld. Elke ronde is onderverdeeld in fasen

4.1. de eerste speler

Bij de spelopbouw wordt een speelvolgorde vastgelegd (-> paragraaf 3.1.5.). In elke fase voeren de spelers hun handelingen in deze volgorde uit.

voorbeeld : tijdens de inkomensfase neemt eerst de eerste speler zijn goud uit de bank. Dan doet de speler aan zijn linkerkant dat, enz. Nadat alle spelers hun GS verzamelt hebben, begint de volgende fase.

Bij het begin van de volgende ronde wisselt de speelvolgorde. De voormalige 2de speler (links van de eerste) wordt de nieuwe eerste speler en voert nu elke fase als eerste uit. In het begin van elke volgende ronde wisselt de startspeler op deze wijze.

opmerking : bij een 2-personenspel wisselt de speelvolgorde niet.

4.2. spelrondenverloop

hier volgt een korte verklaring met daarbij een verwijzing naar de overeenkomstige paragrafen.

4.2.1. belasting innen : elke speler berekent zijn belastingen en neemt de overeenkomstige goudstukken uit de bank (-> paragraaf 5). Belasting ontvangen is verplicht.

4.2.2. helden aanwerven : elke speler mag proberen helden aan te werven (-> paragraaf 6). Dit is niet verplicht.

4.2.3. dingen aanwerven : elke speler trekt dingen uit de dingbuidel. De spelers mogen ongewenste dingen van achter hun scherm ruilen. Aansluitend mag iedereen dingen op het bord leggen (-> paragraaf 7.4.). Dingen aanwerven is verplicht.

4.2.4. gebeurtenissen uitspelen : elke speler mag een eigen gebeurtenis-marker van achter zijn scherm uitspelen (-> paragraaf 8). Gebeurtenissen uitspelen is niet verplicht.

4.2.5. legerbendes bewegen : elke speler mag zijn spelmarkers op het bord bewegen (-> paragraaf 9). Legerbendes bewegen is niet verplicht.

4.2.6. verkenning - gevechten uitvechten : elke speler mag nieuwe landen verkennen of gevechten uitvechten (-> paragraaf 10 en 11). Deze fase is niet verplicht. Je kan echter wel tot vechten gedwongen worden.

4.2.7. vestingen oprichten : elke speler mag vestingen bouwen (-> paragraaf 12). Vestingen oprichten is niet verplicht.

4.2.8. bijzondere vaardigheden van de helden : in deze fase mogen de meesterdief en de hoofdmoordenaar (als ze in het spel zijn) hun speciale vaardigheden inzetten. (-> aanhang : bijzondere vaardigheden van de helden). Bijzondere vaardigheden inzetten is niet verplicht.

4.2.9. startspeler wisselen : de 2de speler wordt 1ste speler (-> paragraaf 4.1.)

en krijgt de startspelermarker van zijn voorganger. Het wisselen van startspeler is verplicht.

5. belasting innen

Goudstukken zijn knappe dingen die het waard zijn om te hebben. Ze laten zich uitgeven om aan helden te geraken, om vestingen te bouwen of om verdedigers om te kopen. Je krijgt deze goudstukken tijdens je inkomensfase. Je kan ook goudstukken krijgen als je schatmarkers uit de dingbuidel of van veroveringen uitspeelt.

hoe hoog zijn de belastingen ?

In elke ronde krijg je tijdens je belasting-innen-fase precies zo veel goudstukken als je inkomen van dat moment. Dit inkomen is de nettowaarde van je baronie en wordt door bepaalde dingen mee bepaald. Ingewisselde schatten tellen niet als inkomen.

Je inkomen wordt zo bepaalt :

- 1 goudstuk per landveld dat je toebehoort, plus
- 1 goudstuk per held die je toebehoort, plus
- de som van al de gevechtswaarden van jouw vestingen in goud, plus
- de som van al jouw op het bord liggende inkomensmarkers in goud

6. helden aanwerven

Helden zijn zeer machtige wezens. Op de voor- en achterkant van de heldenmarkers zijn telkens 2 verschillende helden afgebeeld. Enkel degene die naar boven ligt wordt gebruikt. Je kan elke ronde proberen een held toe te voegen aan je legerbende.

6.1. hoe men helden aanwerft

Hoe speel je het klaar om zo'n verheven personen als de de hertenjager, de groothertog en de heer der ijswoestijn er toe te brengen zich bij jouw zaak aan te sluiten en je legerbende te leiden ?

Zoek tijdens je helden-aanwerven-fase een held zonder meester uit uit de voorraad naast de bank en werp met 2 dobbelstenen. Je mag de markers overigens niet omdraaien, maar moet kiezen uit de zichtbare beeldzijden.

Verdubbeld de gevechtswaarde van deze karakters en vergelijk met je werpresultaat. Als je minstens evenveel (of meer) hebt, krijg je de held. Zoniet blijft de held zonder meester, tenzij je goud uitgeeft. (-> paragraaf 6.2.)

6.2. dobbel(steen)resultaten verbeteren

Geld regeert ook in dit spel de wereld ! Vor of na je dobbelsteenworp kan je goudstukken uitgeven om je resultaat te verbeteren.

- voor elke 5 goudstukken die je voor de worp betaalt, mag je het resultaat met 1 verhogen

- voor elke 10 goudstukken die je na de worp betaalt, mag je het resultaat ook met 1 verhogen

voorbeeld : je wil aan je leger de dwergenkonink (gevechtswaarde 5) toevoegen. Je zal dus minstens een 10 moeten gooien. Je legt voor de worp 10 goudstukken in de bank om je worp met 2 te verhogen. Je gooit 7. Daar mag je 2 bij tellen (voor de 10 goudstukken van voor de worp). Nu heb je 9, één te weinig. Nu kan je deze fase beëindigen of 10 goudstukken bijbetalen voor een extra punt. Zo kan je de dwergenkonink toch nog aanwerven.

6.3. bijzondere vaardigheden van de helden

Veel helden bezitten bijzondere vaardigheden. Hun spelmarkers zijn met een sterretje (H) aangeduid. Deze bijzondere vaardigheden zijn allemaal terug te vinden in de aanhang Bijzondere Vaardigheden van de Helden en in de overzichtstabellen.

6.4. helden afkeuren

Tijdens de helden-aanwerven-fase mag elke speler als hij dat wil voor het werpen een aantal helden (of allemaal) van zijn leger afkeuren (terug bij de voorraad helden zonder meester leggen). Dat is een mogelijkheid om andere helden (nl. die op de achterkant) in het spel te brengen. Als het kan zal je een edelman willen afkeuren om een andere te kunnen opnemen. Je mag immers maar één edelman per leger hebben.

6.5. als een held uitgeschakeld wordt

Als een held tijdens een gevecht uitgeschakeld wordt, dan vliegt hij terug naar de voorraad helden zonder meester, naast de bank. Hij kan bij het begin van de volgende helden-aanwerven-fase door eender welke speler aangeworven worden. De speler die de held verloren heeft mag kiezen of hij de held bij het terugleggen omdraait of niet.

6.6. hoe men helden plaatst

Zodra je een held aanwerft, moet je hem op één van je eigen landvelden leggen. Helden mag je nooit achter je scherm bewaren.

7. dingen aanwerven

In de dingen-aanwerven-fase kan je nieuwe wezens aan je leger toevoegen door nieuwe spelmarkers uit de dingbuidel te nemen. Er zijn 3 mogelijkheden om nieuwe wezens te bekomen : kostenloze dingen, betaalde dingen en ruil dingen.

opmerking : in deze fase komen gelijktijdig 3 aanwerf-methoden aan bod. Bepaal eerst het totaal aantal kostenloze dingen, betaalde dingen (maximum 5) en ruil dingen (maximum 5). Neem ze pas daarna allemaal in een keer uit de dingbuidel. Denk eraan je goud te betalen en de afgelegde dingen weg te leggen. Zo eindigt deze fase.

7.1. kostenloze dingen

Per 2 landen die je bezit krijg 1 kosteloos ding (naar boven afronden). Tijdens je eerste ronde krijg je bijvoorbeeld 2 dingen. Neem het passend aantal dingen uit de dingbuidel.

7.2. te betalen dingen

Je mag tegelijkertijd goudstukken aan de bank betalen om soldaten voor je leger aan te werven. Voor elke 5 goudstukken mag je een bijkomend ding nemen. Je mag per ronde in totaal maximum 25 goudstukken uitgeven om dingen te kopen.

7.3. dingen ruilen

Nog tegelijkertijd mag je onbenutte eigen speelmarkers van achter je scherm ruilen tegen nieuwe dingen. Voor elke 2 teruggelegde markers mag je één nieuwe nemen.

- Toon je medespelers eerst open alle spelmarkers die je wil ruilen. Neem dan het aantal dingen dat je in deze fase mag nemen uit de dingbuidel. Leg pas daarna de ingewisselde markers terug in de dingbuidel.
- Je mag gelijk welk onbenut eigen ding ruilen, van eender welke soort.

voorbeeld : je baronie bestaat uit 5 velden, je hebt 40 goudstukken en achter je scherm liggen 5 markers. Je krijgt 3 kosteloze dingen voor je landen, je betaalt 25 goudstukken voor 5 bijkomende betaalde dingen en je ruilt 4 dingen van achter je scherm tegen 2 bijkomende dingen. Zo krijg je in totaal 10 dingen.

opmerking : de 1:1-dingenruil tijdens de spelopbouw kan enkel in het begin van het spel (-> paragraaf 3.1.8.). Zodra het spel begonnen is, is het enige moment waarop je dingen kan ruilen de dingen-aanwerven-fase.

7.4. hoe men dingen plaatst

7.4.1. magie, toevallige gebeurtenissen en schatten : worden, nadat je ze uit de dingbuidel of op een verkend land bekomen hebt, nooit op het spelbord, maar steeds achter je scherm gelegd tot je ze wil gebruiken (-> paragraaf 1.2.)

7.4.2. steden en dorpen : mag je met de voorzijde (met de waarde tussen haakjes) naar boven op een eigen landveld naar keuze leggen. Op dat landveld mag nog geen andere inkomensmarker liggen. Een land kan dus maximum één dorp of stad hebben.

7.4.3. andere inkomensmarkers : dit zijn bvb. olievelden, landbouwgrond en diamantvelden. Zij brengen je rijkdom en verhogen je inkomensniveau. Je mag deze markers enkel op de vermelde landen leggen die je toebehoren. Deze landbinding kan niet door landlords opgeheven worden (-> paragraaf 6 en aanhang).

voorbeeld : olievelden kunnen zonder uitzondering enkel op ijswoestijnen, landbouwgrond enkel op vlaktes en diamantvelden enkel in woestijnen gelegd worden. Zelfs wanneer je de ijswoestijnlord bezit, mag je de olievelden niet in de bergen leggen.

7.4.4. wezens : elk wezen in Kadab heeft bepaalde grondnaden : bijzondere

voeding, brieven van thuis, het bewustzijn dat hij voor volk en vaderland vecht. Dat zijn zaken die enkel door het juiste land of door de juiste landkoning (die dat wezen begrijpt) kunnen geboden worden. Daarom moet elk landveld van de juiste soort of van de juiste landkoning zijn. Je kan natuurlijk wezens ook zonder deze juiste voorwaarden aanwerven, maar het zal dan steeds naar zijn vaderland smachten. Zijn trouw zal tamelijk wankel zijn.

Je mag je wezens met de voorkant naar beneden op elk van je eigen velden leggen. Een wezen is een bedrieger, als je geen land van zijn landsoort hebt, anders is het echt.

Om te overleven en echt te zijn heeft een wezen verzorging nodig. Verzorging is de grondstof die elk wezen nodig heeft om te gedijen, een zinvol leven te leiden en sterke spieren te ontwikkelen. Wezens kunnen op 2 manieren verzorgd worden, door landvelden of door landheren. Een landveld verzorgt automatisch alle wezens van zijn landsoort overal in je baronie, ook als er geen directe verbinding is. Als je dus een moerasveld hebt, worden alle moeraswezens overal in je baronie verzorgd, eender waar ze zijn.

Landheren zijn helden (-> paragraaf 6 en aanhang). Elk van hen heeft een landbeschrijving in zijn naam. Als je een landheer bezit, verzorgt hij automatisch alle wezens van zijn landsoort die op hetzelfde veld staat als hij zelf. Als je bijvoorbeeld een moerasheer hebt, dan verzorgt hij alle moeraswezens op zijn landveld, dus niet diegenen die ergens anders staan.

7.5. bedriegers

zijn wezens die niet door een landveld of landheer verzorgd worden. Ze kunnen zich bewegen, landen verkennen, een gevecht openen, enz. net zoals wezens die wel verzorgd worden. Een bedrieger blijft zolang in het spel tot hij met zijn beeldzijde naar boven gedraaid wordt (dat gebeurt tijdens een gevecht). Op dat moment kan elke, vanzelfsprekend, opmerkelijke speler eisen dat deze marker in de dingbuidel wordt teruggelegd.

Alles niemand merkt dat het een bedrieger is, blijft het in het spel en kan het gewoon vechten. Als later toch nog iemand merkt dat het om een bedrieger gaat, wordt de marker op dat moment uit het spel genomen, behalve als hij al terug met zijn beeldzijde naar onder is gedraaid.

Wanneer je een bedrieger op het bord hebt en nadien een land van zijn soort veroverd (of de juiste landheer aanwerft), dan is het geen bedrieger meer. Het wordt immers verzorgd nu. Omgekeerd kunnen echte wezens bedriegers worden door het verlies van een bepaalde landsoort of landheer.

voorbeeld : een spelmarkerstapel van je leger bestaat uit derwisjen, nomaden en ouder draken - allemaal woestijnwezens. Je bezit echter geen woestijn en ook geen woestijnheer. Het zijn dus allemaal bedriegers. Wanneer je echter in het eerste gevecht van de gevechtsfase een woestijn veroverd, dan gelden al deze wezens in de volgende gevechten als verzorgd.

voorbeeld : je verliest in een gevecht je laatste woestijn. Van dan af zijn al je woestijnwezens bedriegers.

voorbeeld : je verliest een woestijnheer. Vanaf nu zijn alle woestijnwezens in zijn stapel bedriegers (tenzij je ergens een woestijn bezit)

7.6. dingen van het spelbord nemen

7.6.1. wezens mogen niet opzettelijk van het bord genomen worden. Eenmaal geplaatst blijven ze op het bord. Wezens worden enkel verwijderd als ze als bedriegers ontmaskerd, tijdens een gevecht verslagen of na een gebeurtenis verwijderd worden.

7.6.2. inkomensmarkers mogen wel vrijwillig door hun bezitter van het bord verwijderd worden. Je mag dat in elke fase, behalve de gevechtsfase, doen. Verwijderde inkomensmarkers worden terug in de dingbuidel gestoken en niet achter het scherm gelegd.

8. gebeurtenissen uitspelen

in de gebeurtenisfase mag je één gebeurtenismarker van achter je scherm uitspelen. Dat is echter volkomen vrij. Je moet nooit een gebeurtenis uitspelen, gewoon omdat je er een hebt.

Bij het uitspelen van een gebeurtenis zoek je de bijhorende beschrijving in de aanhang of in de overzichtstabel en voert die uit.

9. legerbendes bewegen

Door beweging komen wezens in Kings & Things* van de ene plaats naar de andere. In deze fase mogen als wezens en helden van je leger bewegen. Vestingen, inkomensmarkers en wapenschilden (behalve diegenen die je legerbende aanduiden) bewegen zich nooit van hun plek.

9.1. bewegingwijdte

elk wezen en elke held van je leger mag zich in elke spelronde tot 4 landvelden ver bewegen

9.1.1. alle woestijn-, gebergte-, woud- en jungle velden tellen bij de beweging dubbel, dus voor 2 velden. Alle andere landsoorten tellen slechts voor één veld.

9.1.2. het veld waarin je wezen zijn beweging begint telt niet mee. Het veld waarin het aankomt wel.

9.1.3. wezens mogen zich alleen of in stapels bewegen. Binnen de grenzen van hun bewegingsmogelijkheden kunnen stapels wezens afscheiden of opnemen.

9.2. bewegingsbeperkingen

9.2.1. je mag een speelmarker enkel bewegen wanneer je in deze fase aan de beurt bent (uitzondering : terugtocht-> paragraaf 11.6.)

9.2.2. op het einde van je bewegingen mogen nergens meer dan 10 van je wezens op hetzelfde veld staan. Wapenmarkers, inkomensmarkers en vestingen tellen niet mee. Helden wel.

- ondanks deze beperking kunnen in een veld meer dan 10 wezens staan. De bovengrens beperkt immers enkel de wezens van één speler. Er kunnen dus zelfs 40 wezens op één veld staan, als ze aan 4 spelers toebehoren.
- op velden met een citadel vervalt deze beperking volledig. Je mag een citadel met een onbeperkt aantal wezens en/of helden aanvallen en/of verdedigen.

9.2.3. wanneer bij het begin van de bewegingsfase wezens van jouw leger op hetzelfde veld staan als wezens van een vijandig leger ben je vastgenageld en mag je het veld niet verlaten. Bovendien moeten je wezens hun beweging stoppen zodra ze een veld betreden met gesloten vijandelijke spelmarkers of open spelmarkers met een gevechtswaarde. Een gevechtswaarde is het getal dat een ding hoogstens mag gooien om een treffer te kunnen uitdelen. Het staat onderaan rechts op de spelmarker. Inkomensmarkers (behalve steden en dorpen) hebben geen gevechtswaarde en nemen daarom niet deel aan de strijd.

- door bedriegers kunnen je legers niet vastgenageld worden. Bij het begin van je beweging mag je een speler, wiens spelmarkers je vastnagelen, vragen minstens een echt wezen te tonen. Wanneer hij dat niet weigert (of niet kan), mag je legerbende het veld gewoon verlaten.
- bedriegers kunnen je wezens tot het stoppen van je beweging dwingen

9.2.4. telkens een speelmarker of legerbende bewogen wordt, moet de beweging eerst volledig beëindigd worden voor een andere marker of een andere legerbende bewogen kan worden

9.2.5. wanneer de beweging eindigt in een leeg of vijandig veld, moet voor de duidelijkheid een gevechtsmarker gelegd worden

9.2.6. enkel vliegende wezens kunnen zich over zeevelden bewegen, maar er niet op eindigen. Als een wezen of legerbende toch zijn beweging eindigt in een zee, dan worden alle spelmarkers terstond in de dingbuidel gestoken (uitzondering : magiemarker ballon-> aanhang magie)

9.3. vliegende wezens

niet alle wezens in Kings & Things* zijn landgebonden. Al is op stoffige bodems een passende voortbewegingsmethode is voor walrussen, elfen en meesterschutters; vampiervleermuizen, kabouters en Ghaog II houden zich liever op in de lucht.

Vliegende wezens kunnen over de vijandelijke gebieden vliegen. Vliegende wezens zijn met het vogelsymbool (r) aangeduid.

9.3.1. als een stapel van je wezens op een veld staat (of er vandaan wil vertrekken) waarop gesloten vijandelijke spelmarkers of op vijandelijke spelmarkers met gevechtswaarde liggen, mag je met je vliegende wezens in deze stapel je beweging verder zetten op voorwaarde dat er geen vijandelijke vliegende wezens op het veld open liggen.

- je moet al je vliegende wezens die je wil verder bewegen open leggen (bedriegers kunnen ontdekt worden !)
- je tegenspeler heeft de keuze of hij één of al zijn vliegende wezens open legt (ook zijn bedriegers lopen het gevaar ontdekt te worden)

- je moet evenveel vliegende wezens laten staan als je tegenspeler heeft open gelegd. Met je andere vliegende wezens kan je je beweging verder zetten. Herhaal dit op elk veld waar je vliegende wezens door trekken.
- je mag niet met een vliegend wezen door een veld trekken dat al 10 bevriende wezens telt. Je overschrijdt dan immers deze grens.

9.3.2. vliegende wezens hebben geen beperking in bewegingswijdte. Elk veld telt als gewoon veld.

9.4. bewegingen op vijandig of onbezette landen

belangrijk : telkens je speelmarker(stapel) in vijandig of onontdekt land komt moet je je legerbende aanduiden met je wapenschild. Dit doe je door een wapenschild bovenaan de stapel te leggen.

9.4.1. denk er aan dat vijandelijke legerbendes je beweging niet automatisch afbreken. Dat kunnen enkel vijandelijke markers met gevechtswaarde (wezens, helden, vestingen, steden of dorpen).

9.4.2. spelmarkers die onontdekt land betreden (-> paragraaf 10) moeten hun beweging stoppen en daar blijven staan.

9.4.3. je kan elk vijandig veld zonder strijd veroveren als één van je markers zijn beweging daar stopt en het veld geen vijandige spelmarkers met gevechtswaarde bevat. Vervang de vijandelijke wapenmarker door de jouwe.

10. verkenning

Wie weet welke afschuwelijke monsters in de wildernis van Kadab loeren ? Of welke schatten op jouw ontdekking wachten ? Welke magische voorwerpen zich laten opsporen ? Er is maar één weg om de antwoorden op deze betekenisvolle vragen te vinden. Stuur je legerbendes op verkenningstocht.

Zodra een legerbende een onbezett veld betreedt, moet hij zijn beweging beëindigen. In de gevechtsfase verkent hij het veld en zoekt uit welke merkwaardige en wonderbare (soms zelfs gevaarlijke) dingen hem daar in de weg lopen. Het gebeurt dat je geluk hebt en dan je het veld zonder gevecht kan veroveren. Het kan evengoed dat je wezens ontmoet die je moet omkopen of bevechten.

10.1. verdedigerstal dobbelen

10.1.1. om een veld te verkennen, werp je met een dobbelsteen. Is het een 1 of een 6 dan is het veld onverdedigd en verover je het zonder strijd. Leg een van je wapenmarkers (bijvoorbeeld die van bovenop je stapel) in het veld om aan te tonen dat dit een deel van je groeiend koninkrijk is. Bij de verkenning van een onverdedigd veld gebruikte spelmarkers worden niet omgedraaid. Je kan dus ook bedriegers gebruiken voor verkenningen.

10.1.2. als je 2 tot 5 gooit wordt het door jou verkende veld verdedigd. De speler aan je rechterzijde trekt het overeenkomstig aantal dingen uit de dingbuidel en legt ze in het veld. In de nu volgende strijd voert hij deze dingen aan. Verdedigingswezens hebben geen verzorging nodig : moeraswezens kunnen dus

ook een woestijn verdedigen.

- een (door je rechterbuur) getrokken inkomensmarker wordt terug in de dingbuidel teruggelegd.
- als er meer dan één inkomensmarker wordt getrokken wordt die met de hoogste waarde op het veld gelegd. De andere worden terug in de dingbuidel gestoken. In geval van gelijke waarden kiest ,je rechterbuurman.
- als er een schat getrokken wordt en je verovert het veld, mag je deze schat nemen en achter je scherm leggen.
- als een magisch voorwerp getrokken wordt en er overigens geen verdedigers met gevechtswaarde worden getrokken, mag je het voorwerp achter je scherm leggen. Zijn er in het veld echter verdedigers, steden of dorpen, dan mag de verdediger, naar keuze van de rechterbuurman, deze magische voorwerpen zelf benutten.
- gebeurtenissen worden onmiddellijk in de dingbuidel teruggestoken

voorbeeld : jij hebt een aartsbisschop, trol, medicijnman en een eland op een onontdekt moerasveld gezet. Je werpt een 5 en de speler rechts van je (die als verdediger zal spelen) trekt daarom 5 dingen uit de buidel. Hij neemt de inkomensmarker olieveld, een diamantschat, het toverzwaard, een witte draak en een reuzenaap. Het olieveld is niet bruikbaar op een moeras en wordt dus teruggelegd. De verdediger besluit dat de reuzenaap het toverzwaard benut. Vervolgens kun je proberen de verdediger om te kopen (-> paragraaf 10.2.) of onmiddellijk aan te vallen.

10.2. omkoperij

Je mag een verdediger proberen om te kopen.

10.2.1. Je mag de verdedigende wezens, steden of dorpen omkopen als je hun gevechtswaarde in goudstukken aan de bank betaalt. Omgekochte wezens keren zonder gevecht terug naar de dingbuidel. Een omgekochte stad of dorp worden "geneutraliseerd" (-> paragraaf 11.7.), maar blijft liggen. Als je wil kan je ook slechts een deel van de verdedigers omkopen.

belangrijk : als de verdedigers schatten, magische voorwerpen en/of inkomensmarkers heeft verdubbelen de omkoopsommen voor alle spelmarkers in deze strijdkracht.

10.2.2. als je alle wezens, steden en dorpen in een veld omkoopt, krijg je alle door hen bewaakte schatten en ongebruikte magische voorwerpen.

10.3. strijd tegen de verdedigers

als er nog verdedigers in het veld overblijven, komt er een gevecht (-> paragraaf 11). Alle aanvallende wezens worden open omgedraaid en ontmaskerde bedriegers worden verwijderd. Als je je uit het gevecht terugtrekt blijven de overlevende verdedigers open liggen, klaar om de volgende landheer te bevechten. Zodra de verdedigers minstens een gevechtsronde lang gevochten hebben, kunnen ze niet meer omgekocht worden, zelfs wanneer een leger van een andere speler ze aanvalt. Ze mogen zich niet meer terugtrekken en zullen altijd tot de laatste man vechten.

10.4. nieuwe verdedigers

als je probeert een neutraal veld te veroveren dat reeds door verdedigers bezet is (als dus al een andere speler tevergeefs geprobeerd heeft dit veld te veroveren), moet je deze verdedigers bevechten. Je kan ze niet omkopen en ook het in paragraaf 10.1 beschreven verdedigerstal dobbelen verval.

Als bij de strijd zowel de verdedigers als de aanvallers volledig uitgeschakeld worden, blijft het veld onverkend achter. Elke speler die dit veld later opnieuw verkent, moet het verdedigerstal opnieuw dobbelen zoals omschreven in 10.1.

10.5. om het verkenningsrecht dobbelen

Wat ?! De heer der moordpapegaaiduikers en vliegende eekhoorns heeft een veld betreden om het voor jouw koninkrijk te verkennen en - grote gruwels - hij is daarbij over het uit dwergen en bergbewoners bestaande van landheer D gestruikeld ! Dat is een probleem. Lees verder.

Als 2 of meer wedijverende legers hetzelfde neutrale veld hebben betreden, moeten ze erom vechten. Dit gevecht moet tot het einde uitgevochten worden voor het overblijvende leger het veld kan verkennen. Als tijdens het gevecht alle strijdende wezens worden uitgeschakeld, volgt er geen verkenning. Als er echter een leger in het veld overblijft, dan werpt hij voor het aantal verdedigers zoals en zet hij zijn verkenning gewoon verder.

10.5.1. als bij hetzelfde neutrale veld een gevecht met meer dan 2 deelnemende legers losbrandt, dan geldt de speler die het gevecht begint als aanvaller.

10.5.2. bij een gevecht om een neutraal veld met meerdere deelnemers is de rechterbuurman van de aanvaller de verdediger. Tenzij hij spelmarkers op het veld heeft liggen, anders is zijn rechterbuur de verdediger.

11. gevechten uitvechten

de speler die zich uiteindelijk tot koning van alle landen van Kings & Things* opwerkt is meer dan alleen briljant, overal geliefd en liefhebber van de goede dingen des levens. De zegerijke landheer heeft dan ook een leger van sterke wezens aan zijn zijde. Zij zijn bereid te vechten voor de waarheid, voor gerechtigheid en voor de lol. Waar komen zo'n idealen beter tot uiting dan op het slagveld ?

Als spelmarkers van meer dan één speler op hetzelfde veld liggen wordt er een gevecht uitgevochten om de heerschappij over dat land. Elk gevecht bestaat uit verschillende gevechtsronden en duurt tot iedereen op een speler na is overwonnen of zich teruggetrokken heeft.

11.1. de gevechtsfase

alle gevechten en verkenningen gebeuren tijdens de gevechtsfase

11.2. het spelerssegment

Elke gevechtsfase is in spelerssegmenten onderverdeeld. In volgorde van spelen

kiest elke speler een afzonderlijk gevecht en voert het uit. Ofwel gaat over een slag in een veld waar nog markers van een tweede speler liggen, ofwel verkent hij een neutraal veld. In het laatste geval wordt er slag geleverd tegen verdedigende wezens.

11.2.1. de bezitter van het veld waarop de strijd plaatsvindt wordt verdediger genoemd. Als het veld neutraal is zijn de verdedigende wezens de verdediger. De andere speler(s) zijn de aanvaller.

11.2.2. als je geen gevecht of verkenning hebt wordt jouw spelsegment overgeslagen

11.2.3. als je eenheden in meer dan een gevecht of verkenning betrokken zijn mag je er slechts één per spelerssegment uitvoeren

11.2.4. je moet in elk spelerssegment verplicht een gevecht of verkenning uitvoeren. Vrijwillig passen is niet toegestaan.

11.2.5. de spelerssegmenten worden in volgorde zo lang verder gezet tot geen enkele speler nog een gevecht of verkenning kan uitvoeren. Pas daarna is de gevechtsfase beëindigd.

11.3. gevechtsrondes

historische noot : de wezens en dingen van Kadab verdedigen een interessante mening over het leven na de dood. Het is hun vaste overtuiging dat wanneer ze tijdens de strijd sterven, ze naar een mysterieuze plaats, genaamd de dingbuidel, gaan. Daar wachten ze op het glorieus moment waarin ze teruggeroepen worden naar Kadab, waar ze andermaal voor een landheer van hun keuze kunnen vechten.

Om te vermijden dat een en ander door elkaar loopt stellen wij volgende richtlijnen voor de strijd voor :

- neem bij het begin van het gevecht de betrokken markers van het veld en spreidt ze naast het veld uit. Markeer het veld ondertussen met een gevechtsmarker.
- In het gevecht gaan wezens de tegenstanders met magie, afstandvechten en vechten te lijf. In Kings & Things* is er geen bloedvergieten - alle overwonnen wezens gaan slechts de dingbuidel in en wachten daar op hun nieuwe dienstoproep. Zulke wezens worden "uitgeschakeld" genoemd.

11.3.1. gevechten worden in rondes uitgevochten die als volgt zijn ingedeeld :

1. magie : jij en je tegenstander werpen één keer voor elk met (H) gemarkeerd wezen.

2. afstandsvechten : jij en je tegenstander werpen één keer voor elk met (F) gemarkeerd wezen.

3. close combat : jij en je tegenstander werpen één keer voor elk ander wezen.

4. terugtocht : eerst heeft de aanvaller, daarna de verdediger de kans zich uit het veld terug te trekken. Dit beëindigt het gevecht. Als beiden blijven wordt de strijd bij 1. verdergezet. Stopt de strijd, dan volgt stap 5.

5. na het gevecht : de speler die de slag wint zorgt ervoor dat nog enkel zijn wapenmarker in het veld ligt en checkt dan of aanwezige vestingen of inkomensmarkers beschadigd of verstoord worden (-> paragraaf 11.7.2)

11.4. treffers dobbelen

In elk van de 3 gevechtsschappen (Magie, afstandvechten, close combat) dobbelen de verschillende wezens om het vijandige leger treffers te bezorgen. De basis hiervan is voor alle wezens hetzelfde.

11.4.1. je dobbelt voor elk wezen behalve die met een S. De S duidt op een wezen dat een stormaanval uitvoert en 2 dobbelstenen mag gebruiken. Wanneer het geworpen getal kleiner is dan de gevechtswaarde van het betreffende wezen, treft het de tegenspeler. S-wezens kunnen bijgevolg tot 2 keer treffen.

voorbeeld : de walrus en de witte ridder ontmoeten op het slagveld een bergbewoner en een nomade. Je werpt één dobbelsteen voor de walrus en 2 voor de witte ridder (een S-wezen). Voor de walrus moet je 4 of minder gooien (dat is zijn gevechtswaarde). Voor de witte ridder 3 of minder. De witte ridder mag bovendien 2 keer gooien.

opmerking : enkele wezens hebben gevechtswaarde 6. Ook al treffen ze altijd, ze moeten dobbelen, omdat de Talisman en de zwarte wolk deze wezens en hun worp kunnen beïnvloeden.

11.4.2. de gevechtswaarde van vestingen, steden en dorpen is altijd zo hoog als hun momentaan niveau (zo heeft een stad die een treffer heeft geïncasseerd, gevechtswaarde 1)

11.5. treffers toewijzen

in elke stap van een gevechtsschappie dobbelen beide spelers eerst, pas daarna worden de treffers toegewezen. Pas nadat alle gekwetsten van het bord zijn genomen begint de volgende gevechtsschappie.

voorbeeld : in de magiephase dobbelen alle betrokken magiewezens. Als er treffers gedubbeld worden, worden die pas toegewezen nadat in deze magiephase alle magiewezens gedubbeld hebben, maar voordat het afstandsvechten begint. Als je een magietreffer van je tegenstander toewijst aan één van je afstandsvechters, dan kan je die natuurlijk niet meer gebruiken voor het afstandsvechten.

11.5.1. nadat gedubbeld is over het aantal treffers je moet incasseren, moet je beslissen welke van je spelmarkers beschadigd of uit het spel genomen worden.

11.5.2. een wezen of held (uitgezonderd de zwaardmeester) wordt na één treffer uitgeschakeld. Een vesting, dorp of stad daarentegen kan een aantal treffers incasseren overeenstemmend met zijn gevechtswaarde. Als ze dit aantal treffers

bereiken worden ze geneutraliseerd. Het aantal treffers kan worden aangegeven met goudstukken of een dobbelsteen.

11.5.3. als een spelmarker geneutraliseerd wordt, draait men hem om zodat de opdruk "neutralisiert" te zien is. Ze zijn niet verwoest, maar kunnen niet meer aan een gevecht deelnemen.

- vestingen, dorpen en steden die minder treffers dan hun gevechtswaarde hebben vechten verder, met een overeenkomstig verminderde gevechtswaarde. Burchten en citadellen verliezen hun status F en (H) niet, zelfs niet als ze getroffen zijn.
- verdere bijzonderheden over vestingen in de strijd-> paragraaf 12.

11.6. terugtrekken

Verloopt het gevecht slecht ? Is er een verrassing teveel in het veld dat je uit de klauwen van je tegenspeler wil bevrijden ? Weet dan dat voorzichtigheid het betere deel van dapperheid is, of zo.

Aan het einde van elke gevechtsronde mag de aanvaller beslissen om zich terug te trekken, wat het gevecht beëindigt. Als de aanvaller beslist te blijven, kan de verdediger zich nog terugtrekken.

Om je terug te trekken beweeg je je spelmarkers naar een naburig veld zonder vijandige spelmarkers. Als er zo geen veld beschikbaar is, kan je je niet terugtrekken : je moet blijven en verder vechten.

Als een strijdkracht zich terugtrekt, moeten alle bevriende wezens en helden op het slagveld zich naar dat veld terugtrekken. Als dat veld daardoor meer dan 10 wezens bevat, moeten de overtollige wezens weggenomen worden (-> paragraaf 9.2)

Als er in dezelfde strijd meer dan 2 spelers betrokken zijn,-> zie paragraaf 11.8)

Opmerking : enkel wezens en helden kunnen zich terugtrekken. Vestingen en inkomensmarkers moeten achterblijven. Zij mogen de strijd verder zetten, als ze nog niet geneutraliseerd zijn.

- de verdedigers van een nog nooit verkend veld mogen zich niet terugtrekken.

11.7. na het gevecht

Wat gebeurt er wanneer het stof over het slagveld neerdaalt en de strijd beslecht is ? Wel, nadat allen, behalve één speler, van het bord geveegd of teruggetrokken zijn, moeten de bezitsverhoudingen en de status van de aanwezige vestingen, steden, dorpen en andere inkomensmarkers bepaald worden.

11.7.1. als alle aanvallende spelmarkers uitgeschakeld of teruggetrokken zijn, blijft het veld eigendom van de verdediger, zelfs wanneer een aantal van zijn spelmarkers uitgeschakeld of geneutraliseerd zijn.

als de veldverdedigers allemaal uitgeschakeld, geneutraliseerd of tot terugtrekken gedwongen worden én er minstens één aanvallende spelmarker overblijft, heeft de

aanvaller het veld veroverd. Hij vervangt de wapenmarker door de zijne.

11.7.2. na het gevecht moeten voor elke vesting, stad, dorp en inkomensmarker in het omstreden gebied gedubbeld worden om te zien of ze tijdens het gevecht beschadigd werden (onafgezien of ze nu treffers moeten incasseren hebben of niet). Gooi voor elk van deze markers één keer. Bij 2 tot 5 is er geen schade. Bij 1 of 6 wordt de stad, het dorp of de inkomensmarker verwoest (en in de dingbuidel terug gelegd). Een vesting verliest een niveau aan waarde (burcht naar kasteel, kasteel naar toren, toren wordt verwoest).

belangrijk : citadellen blijven onaangetast

11.7.3. Het tijdens een gevecht opgelopen gevechtswaardeverlies van een inkomensmarker of vesting geldt enkel voor de duur van het gevecht. Zodra het gevecht voorbij is, worden alle resterende geneutraliseerde spelmarkers terug goed gelegd (voorzijde naar boven zodat de gevechtswaarde terug te zien is) en worden trefferaanduidingen verwijderd.

11.7.4. onmiddellijk nadat je een veld veroverd hebt mag je spelmarkers van achter je scherm op het veld leggen (-> paragraaf 7.4.)

11.8. gevechten met meerdere deelnemers

Het is mogelijk dat de elgers van meer dan twee landheren gelijktijdig om hetzelfde veld strijden. Hoe meer zielen, hoe meer vreugd ! Bij gevechten met meerdere deelnemers treffen strijdkrachten van 2 of meer spelers elkaar op het veld van een andere speler.

11.8.1. Bij het begin van zo'n gevechtsronde moet elke speler luidop zeggen welke tegenstander hij met zijn magie-, afstandsgevechts- of gewoon gevechtstreffers wil raken. Elke speler moet in elke ronde (indien mogelijk) iemand bevechten. Hij mag dus niet passen.

• een speler mag tijdens elke ronde een andere tegenstander aanvallen. Hij mag niet tijdens een ronde van tegenstander wisselen. Als je tijdens de magiefase landheer C aanvalt, mag je tot de volgende magiefase enkel landheer C bestrijden. Pas aan het begin van de volgende gevechtsronde mag je een ander aanvallen. Het aanduiden van de tegenstanders gebeurt best door alle spelers tegelijk (eventueel opschrijven).

11.8.2. De spelers kunnen zich terugtrekken en de anderen verlaten die het gevecht dan onder elkaar kunnen uitvechten. Het kan natuurlijk wel zijn dat je uitgelachen wordt door de anderen. De aanvallende speler links van de verdediger heeft steeds als eerste het recht zich terug te trekken. Daarna mogen de volgende spelers hiervoor kiezen. Tenslotte mag de verdediger kiezen om zich terug te trekken. Een gevecht met meerdere spelers duurt tot er nog maar één legerbende in het gebied overblijft.

12. vestingen oprichten

Torens, kastelen, burchten en citadellen worden met de verzamelnaam vestingen aangeduid. In tegenstelling tot de meeste andere spelmarkers worden vestingen niet uit de dingbuidel getrokken. Ze worden tijdens een bouwphase gebouwd. Een

toren is het laagste niveau van een vesting en het eerste verdedigingscomplex dat je kan bouwen. Het kan stapsgewijs tot een kasteel en dan tot een burcht uitgebouwd worden. Een burcht kan tenslotte verbouwd worden tot een citadel.

Een citadel mag je enkel bouwen als je een inkomen hebt dat groter is dan 20 (15 bij 2 of 3 spelers) goudstukken. Als je een volledige ronde (van bouwfase tot bouwfase) de enige landheer met een citadel bent of 2 citadellen bezit, dan heb je het spel gewonnen (-> paragraaf 2.)

12.1. vestingen bouwen

Vestingen worden in de bouwfase gebouwd. Je mag vestingen bouwen in elk veld dat je toebehoort. Je mag ook meer dan een vesting in deze fase oprichten.

12.1.1. als je veld nog geen vesting heeft, mag je voor 5 goudstukken (betalen aan de bank) een toren bouwen

12.1.2. tegen betaling van 5 goudstukken aan de bank mag je een vesting op je veld een niveau opwaarderen (van toren naar kasteel, van kasteel naar burcht en (als je aan de voorwaarden voldoet) van burcht naar citadel. In een en dezelfde ronde mag je een vesting niet meer dan niveau opwaarderen.

12.1.3. In een veld mag nooit meer dan één vesting staan. Er mag wel een vesting en een inkomensmarker liggen.

12.1.4. Als er onvoldoende vestingsmarkers zijn van een bepaald niveau, dan kan dat niveau tijdelijk niet meer gebouwd worden (tot er weer voorradig zijn).

12.2. vestingen en inkomen

Vestingen leveren je baronie elke ronde inkomen op. Je krijgt de som van alle gevechtswaarde/vestingsniveaus in goudstukken. Je mag vestingen nooit verkopen.

12.3. vestingen in de strijd

Ja, je vestingen kunnen je leger van dinosaurussen, buffels en olifanten ter zijde staan !

Het bouwniveau van een vesting is tegelijk zijn gevechtswaarde. Vestingen dobbelen voor hun treffers, net zoals wezens.

- Torens en kastelen hebben gevechtswaarde 1 resp. 2. Burchten hebben een gevechtswaarde van 3 (let op de F op de spelmarker). Citadellen hebben een magiewaarde van 4. Ook wanneer een burcht of citadel treffers heeft moeten incasseren gaat ze verder als afstands- of magiestrijder, onafhankelijke van hun gevechtswaarde.

12.4. vestingen en treffers

Net zoals bij steden en dorpen zijn de gevechtswaarden op vestingen tussen haakjes gezet. Dit geeft aan dat deze spelmarkers meerdere treffers kunnen incasseren, terwijl andere wezens bij 1 treffer al uitgeschakeld zijn.

13. Bijzondere vaardigheden van helden.

Enkele helden zijn extra nuttig omdat ze dezelfde vaardigheden hebben als andere wezens, maar dan in sterkere mate. Anderen hebben heel bijzondere vaardigheden. Deze vaardigheden kan je lezen in de bijlage.

- De oppermoordenaar en meesterdief zetten hun bijzondere vaardigheden enkel in deze fase in. De andere helden kunnen hun vaardigheid op andere momenten inzetten

14. Speciale regels

14.1. spelmarkerslimiet achter het scherm

Achter je scherm mag slechts ten hoogste een bepaald aantal spelmarkers liggen. Nadat je alle dingen getrokken en wezens op het bord gelegd hebt (-> paragraaf 7) mogen er niet meer dan 10 spelmarkers achter je scherm liggen. Deze bovengrens geldt voortdurend gedurende het hele spel.

Als iemand vermoedt dat je meer dan 10 spelmarkers achter je scherm hebt, moet je je scherm opheffen. Vooraf draai je best je spelmarkers met de rugzijde naar boven. Als hij gelijk heeft mag hij kiezen welke markers terug naar de dingbuidel moeten.

voorbeeld : als je je meesterdief gebruikt om een spelmarker van een ander te stelen en al 10 spelmarkers achter je scherm hebt, moet je onmiddellijk een spelmarker uitspelen of afleggen.

14.2. wanneer de dingenbuidel leeg is

Zodra de laatste spelmarker uit de dingbuidel getrokken wordt, treedt de bijzondere regel "volledig uitgeschakeld" in werking. Vanaf dit ogenblik worden magische voorwerpen, schatten en toevalsgebeurtenissen na gebruik niet meer terug in de buidel gelegd. Zij worden opzij gelegd en voor de rest van het spel uit het spel genomen.

Je mag het aantal dingen in de dingbuidel niet natellen voor je aangekondigd hebt hoeveel dingen je wil kopen of ruilen.

14.3. bij slechts 2 of 3 personen

Ontbreken er één of twee landheren ? Geen probleem ! Bij een 2- of 3-personenspel moet je volgende dingen doen :

- leg 2 velden van elke landsoort en 5 zeevelden (i.p.v. 4) opzij voor je het spelbord samenstelt. Daardoor krijg je een kleiner bord.
- bij een 2-personenspel wisselt de speelvolgorde op het einde van een ronde niet.
- bij een 2- of 3-personenspel is het minimuminkomen om een citadel te mogen bouwen 15 goudstukken

Varianten

alternatieve overwinningsbepalingen

1. snelle overwinning : de landheer die het eerst een citadel bouwt of veroverd en behoudt tot het einde van de lopende spelronde, wint

2. unieke citadellen :

variante A : als een speler ergens een citadel bouwt, mag er nergens nog een tweede gebouwd worden. Deze citadel moet tot het einde van de volgende ronde behouden worden, of wordt veroverd en een ronde lang behouden.

variante B : elke landheer mag een citadel bouwen. Daarmee worden citadellen echter kwetsbaar. Zij worden bij treffers verminderd in niveau en worden vatbaar voor de gebeurtenis landcatastrofe. Bij deze versie wordt aanbevolen dat men de citadellen - je hebt 2 gecontroleerde citadellen nodig - slechts tot het einde van dezelfde ronde moet controleren.

3. vastgelegd aantal rondes : voor het begin van het spel bepalen de spelers hoeveel volledige spelrondes ze spelen. Aanbevolen wordt 6 tot 8 rondes. Wie op het einde van de laatste ronde het hoogste inkomen zou krijgen wint het spel. Het inkomen wordt bepaald volgens de regels van de inkomensfase (-> 5.1)

4. landverovering : de landheer die als eerst meer dan de helft van de landen (aan het einde van de ronde) controleert, wint het spel. Bij 4 spelers gaat het over 19 velden, bij 3 spelers over 10 velden, bij 2 spelers over 13 velden.

Aanhangsels

bijzondere vaardigheden van de helden

Baron Münchhausen :

historische noot : de baron is een meester in de belegeringsstrijd. Hij is bijzonder beroemd voor zijn briljante verovering van de onverwoestbare citadel van de eeuwige afweer.

Bij het begin van elk gevecht waaraan de baron deelneemt krijgen alle vijandelijke steden, dorpen en vestingen (geen citadellen) op zijn veld een treffer, nog voor de gevechtsronden beginnen.

Landheren :

De gebergeheer, de jungleheer, de heer van de vlakten, de heer der ijswoestijnen, de moerasheer, de woudheer en de woestijnheer hebben allen dezelfde vaardigheid : ze dragen een klein stukje van hun landsoort bij zich en kunnen het gebruiken om uw leger te verzorgen.

Met een landheer aan je zijde is het niet nodig een landveld van zijn landsoort te bezitten. Hij kan een wezen van zijn landsoort op dezelfde wijze verzorgen als het overeenkomstig landveld (zie paragraaf 8.3.). Zo kunnen moordpinguïns, eskimo's en ijsratten overleven en voor je vechten - zelfs wanneer je geen ijswoestijn hebt - als de heer der ijswoestijnen hen maar aanvoert. Deze landheer moet in elk geal

op het zelfde landveld staan als de wezens die hij verzorgt. Hij verzorgt geen wezens van zijn landsoort die ergens anders in de baronie staan, terwijl een landveld dat wel doet.

belangrijk : landheren haten elkaar. Je mag niet meer dan één landheer tegelijk bezitten. Als men je erbij betrapt dat je er meer dan één hebt vliegen ze allemaal (behalve één) naar de voorraad van helden. De speler aan zijn rechterzijde beslist welke blijft en welke weggaan.

Groothertog :

Als verre neef van Baron Münchhausen heeft hij dezelfde vaardigheden (zie boven).

Hertenjager (Hirschjäger) :

historische noot : de hertenjager is de beroemdste ontdekker en spoorzoeker van zijn tijd. Zelfs het steeds wisselende land van Kadab houdt deze wakkere avonturier zelden op.

Voor alle spelmarkers die hun beweging samen met de hertenjager beginnen en eindigen tellen alle landvelden telkens slechts voor één en nooit dubbel. Bovendien mag de stapel met de hertenjager bij het begin van zijn bewegingsfase een door vijanden bezet land ongehinderd verlaten (dit is een uitzondering op de ergerlijke vast-nagel-regel,-> zie paragraaf 9.23). Als hij echter het gebied van een vijand binnengaat, moet zelfs de stapel van de hertenjager blijven staan.

Krijgsheer :

De krijgsheer is gemeen. Hij is een taaie klant. Hij is een meester in de krijgskunsten. Dat is belangrijk omdat vijandelijke krijgers vaak deserteren en zich bij zijn leger aansluiten wanneer ze hem zien komen. Is dat niet grandioos ?

In elk gevecht waaraan de krijgsheer meedoet, mag je voor het begin van de eigenlijke gevechtsrondes een wezen (maar geen held) in het vijandelijk leger uitkiezen en dobbelen. Als je worp hoger is dan of gelijk aan de gevechtswaarde van het gekozen wezen, dan sluit dat wezen zich onmiddellijk bij het leger van de krijgsheer aan (zelfs wanneer de stapel van de krijgsheer al 10 wezens bevat). Lukt dit niet dan gebeurt er niks en gaat de strijd gewoon verder. Als de krijgsheer het wezen niet kan verzorgen, mag de tegenstander zijn verwijdering eisen.

Meesterdief :

De vaardigheid van de meesterdief werkt zoals die van de hoofdmoordenaar (zie hieronder). Als je de meesterdief hebt dan mag je in de fase van de bijzondere vaardigheden een speler aanduiden en allebei dobbelen.

- als de ander meer gooit dan jij, is je poging tot diefstal mislukt. Speel gewoon verder
- als je evenveel gooit, dobbel je nog eens. Als je 't zelfde gooit of meer, gebeurt er verder niks. Als je tegenspeler meer gooit dan jij dan wordt de meesterdief op heterdaad betrapt en moet je je leger (in smaad) verlaten.

Leg je spelmarker bij de voorraad helden (-> zie 6.4.)

- Werp je hoger dan je tegenspeler dan mag je een spelmarker vanachter het scherm van je tegenspeler stelen of zijn totale goudvoorraad stelen.

Meesterschutter :

historische noot : de meesterschutter heeft volgens de legende ooit een graantje van de kop van een vliegende eekhoorn. Hij heeft nooit een tweede eekhoorn kunnen overtuigen om hem te assisteren bij een nieuwe poging.

De meesterschutter is de enige held met 2 gevechtswaarden. De waarde 5 telt als men hem wil aanwerven. Bij het afstandsvechten moet je voor het dobbelen bepalen of de gevechtswaarde 2 of 5 gebruikt. Als je de 5 gebruikt gaat alles gewoon. Als je de 2 gebruikt en treft dan mag jij bepalen welke vijandelijke spelmarker uit het spel gaat (normaal heeft de tegenspeler de keuze).

Hoofdmoordenaar (Oberassassinin) :

historische noot : de hoofdmoordenaar is aanvoerdster van een machtig moordenaarsgilde. Ze is de kleindochter van een duistere sluipmoordenaar die in het jaar 253 de gezamenlijke koninklijke familie neermaalde (wat tot instorting van het rijk leidde). Ze heeft de vaardigheid vijandelijke spelstukken van het bord te doen verdwijnen zonder dat ze ervoor moet vechten.

Als je hoofdmoordenaar hebt kan je in elke spelronde (in de fase van de bijzondere vaardigheden) een sluipmoordpoging doen. Kies een landveld. Daarna moet jij en de bezitter van het veld dobbelen.

- als de ander meer gooit dan jij, is je poging tot moord mislukt. Speel gewoon verder
- als je evenveel gooit, dobbel je nog eens. Als je 't zelfde gooit of meer, gebeurt er verder niks. Als je tegenspeler meer gooit dan jij dan wordt de hoofdmoordenaar op heterdaad betrapt en moet je je leger (in smaad) verlaten. Leg je spelmarker bij de voorraad helden (-> zie 6.4.)
- Werp je hoger dan je tegenspeler dan moet van het veld van je keuze een held verdwijnen. Je mag een held kiezen of een (gesloten) ding van op het veld (omdat de dingen met de beeldzijde naar onder liggen weet je niet wat je kiest)

De bezitter van het landveld kiest ook een doel. Werp een dobbelsteen. Bij 1 tot 3 moet jouw doel uit het spel en terug naar de dingbuidel. Bij 4 tot 6 vliegt het doel van je tegenstander eruit ! Zijn er in een landveld enkel een held of een ding dan vervalt de worp : één spelmarker valt automatisch uit. De hoofdmoordenaar mag haar vaardigheid niet gebruiken tegen een vesting of inkomensmarker.

Zwaardmeester :

De zwaardmeester is een machtige held die, zo beweert men toch, hele kuddes waterbuffelds, moordpinguins en zandwormen in één keer versloeg, geblinddoekt. Zo beweert men.

Als de zwaardmeester in het gevecht getroffen wordt moet je dobbelen : bij 1 of 6 redt zijn vaardigheid hem niet. Hij wordt uitgeschakeld. Bij 2 tot 5 weert hij de

houterige aanval af en overleeft hij de aanval. De zwaardmeester kan maar één treffer per ronde afweren. Wanneer hij in één ronde meerdere treffers ontvangt sterft hij.

Dwergenkonink :

historische noot : de dwergen kwamen in Kadab binnen kort na de noordelijke nomaden. Ze erkenden de waarde van het land en besloten - omdat het mooi weer was - te blijven. Nu is het hun vaderland (welk weer het ook is) en ze zijn vastbesloten te helpen bij de wederopbouw van het grote koninkrijk (daarnaast komen er teveel vluchtelingen in het dwergenrijk, er moet iets gebeuren)

Als de dwergenkonink je steunt (als je hem hebt m.a.w.) verdubbelt de waarde van je gezamenlijke mijnen (alle gebergte-inkomensmarkers). Deze verdubbeling geldt zowel voor de inkomensfase als voor de inkomensberekening voor de citadelbouw).

de andere helden hebben geen bijzondere vaardigheden maar zijn wel erg machtig.

Uitwerking van gebeurtenismarkers

Vlijtige arbeiders (Fleissige Arbeiter) :

Je goedbetaalde en ronduit gelukkige arbeiders hebben een extra vestingsniveau voor je afgemaakt. Je mag ofwel een toren op één van je eigen (vestingloze) landvelden naar keuze zetten óf een vesting een niveau verhogen. Je mag met deze gebeurtenis echter geen citadel bouwen, zelfs wanneer je voldoet aan de voorwaarden om hem te bouwen.

Landramp :

Je moet een mooie natuurramp in één van je ijswoestijnen aanrichten ? Dat is toch duidelijk ! En wat zijn dat voor akelige landrampen die je je op de hals kan halen ? In het oerwoud kan je je wezens met een moesson overvallen, je vlaktes kan je met een tornado platslaan, je woestijnen kan je met een zandstorm wegvegen, je moerassen met een vloed overspoelen, je wouden met een bosbrand plat branden, je gebergtes met een aardbeving door mekaar schudden en je ijswoestijnen met een sneeuwstorm toedekken. Is dat niet mooi ?

Kies bij het uitspelen van deze gebeurtenis een landveld naar keuze (het speelt geen rol van wie het is) en werp met 2 dobbelstenen. Gooi je een 6, 7 of 8 dan vindt er in het gekozen gebied een natuurramp plaats. Bij een ander dobbelresultaat moet je een ander land van dezelfde soort aanduiden en nog eens werpen. Gooi je een 6, 7 of 8 dan vindt de ramp daar plaats. Zo ga je door tot er een ramp is gebeurd of je voor alle landkaarten van dezelfde soort hebt gedubbeld zonder 6, 7 of 8 te gooien (dan is er geen ramp, deze gebeurtenis gaat dan uit het spel).

Wanneer de ramp plaatsvindt moet de eigenaar van het getroffen gebied met één

dobbelsteen werpen. Bij 1 of 6 gebeurt er niets. Bij 2 tot 5 moet de speler het overeenkomstig aantal spelmarkers van het getroffen gebied nemen. Hiervoor moeten desnoods ook vestingen, steden of dorpen genomen worden (geen citadellen).

Grote JuJu :

In het jaar 188 zag alles er eerder duister uit, toen het door Ghaog de eerste aangevoerde verschrikkelijke drakenleger door de vlakten van Kadab trok, richting eindgevecht met de strijdkrachten van keizer Nabopal. Op het moment dat voor de vriendelijke burgers van Kadab alles al verloren leek, scheen een betoverende lichtflits over het land : alle verschrikkelijke beesten stonden tot aan hun knoken (of wat dan ook) in modderig moerasland. Tovenaar Yazilik had ze met de Grote JuJu veranderd.

De Grote JuJu is een toverspreuk die eender welk landveld kan veranderen in een ander. Wanneer je echter geen magiewezen op het spelbord hebt kan je deze gebeurtenis niet gebruiken.

Je kan de Grote JuJu enkel op een landveld binnen het bereik van je magiewezen gebruiken. Dit bereik is de gevechtswaarde van het wezen geteld in landvelden. Tel de landafstand van je wezen tot aan het landveld dat je wil veranderen (deze 2 landvelden inbegrepen). Als deze afstand groter is dan de gevechtswaarde van je magiewezen dan ligt het beoogde landveld buiten je bereik en kan je het niet omtoveren.

Wanneer je een eigen landveld wil veranderen mag je de stapel van de ongebruikte landvelden bekijken en een landveld uitkiezen.

Als je daarentegen een onbezet of vijandelijk landveld wil veranderen, moet je de stapel ongebruikte landvelden goed schudden en gesloten neerleggen. Trek nu het bovenste landveld en leg het in de plaats van het doellandveld. Als het dezelfde landsoort is mag je deze procedure blijven herhalen tot je een andere landsoort hebt.

Landgebonden inkomensmarkers gaan verloren als het land verandert. Leg ze terug in de dingbuidel. De eigenaar van het landveld mag dan onmiddellijk andere ongebruikte spelmarkers van achter zijn scherm halen en op het landveld leggen.

Als het nieuwe landveld een zee is kunnen alle wezens naar één naburig bevriend landveld ontkomen (een land dus dat je toebehoort). Als er zo geen is gaan de wezens verloren. Vestingen en inkomensmarkers zakken naar de bodem van de zee en gaan terug naar de dingbuidel.

Belangrijk : een landveld met een citadel is immuun tegen de Grote JuJu.

Pest :

Daar sta je nu, bekommerd om je eigen rommel terwijl je het rijk verove ... ahum ... verenigt. Uit een heldere hemel overvalt een zwarte epidemie je overvolle en stinkende steden, dorpen en vestingen. Overal om je heen vallen je trouwe wezens ten prooi aan deze vreselijke ziekte. Maar gelukkig treft deze gebeurtenis alle wezens.

Wanneer deze gebeurtenis plaatsvindt kan elke speler wezens op jouw landvelden verliezen. Tel in alle landvelden de gevechtswaarde van alle steden dorpen en vestingen samen. De som geeft het aantal wezens dat op dit veld sterft. (zie voorbeeld).

Alleen wezens worden door de pest getroffen. Je mag als je dat wil ook steden, dorpen en vestingen verwijderen om het nodige verlies te vervullen, maar je moet dat niet. Elke stad en elk dorp telt als één wezen. Vestingen daarentegen tellen voor zoveel wezens als hun gevechtswaarde aangeeft. (-> paragraaf 12). In plaats van een vesting af te breken kan je ook één of meerdere niveaus afbreken elk niveau telt als één wezen.

voorbeeld : de pest breekt uit. In één landveld heb je een burcht, een stad en vijf wezens. De gezamenlijke gevechtswaarde van steden, dorpen en vestingen op dit veld is dus 5. Dit aantal wezens moet je van het landveld nemen. Dit kan je doen door je burcht te reduceren tot een toren, je stad en 2 wezens weg te nemen. Je kan ook de 5 wezens wegnemen of een andere combinatie die 5 eenheden opoffert. Zodra dat gebeurd is ga je naar het volgende landveld en herhaalt deze procedure. De pest werkt niet op landvelden waar geen wezens op staan.

voorbeeld : de pest breekt uit . Op een landveld heb je een kasteel, een dorp en 2 wezens. De gezamenlijke gevechtswaarde is 3. Je moet dus 3 wezens van het landveld nemen, maar je hebt er slechts 2. Je kan deze verwijderen en zo de pest in dit land stoppen. Steden, dorpen en vestingen zijn immers immuun tegen de epidemie. Je kan echter steden, dorpen en vestingen gebruiken om je wezens te sparen en in je leger te houden.

Alle spelers verliezen in elk veld zoveel spelmarkers van de som van de gevechtswaarde van de steden, dorpen en vestingen die er (op dat veld) staan. Ze mogen ook deze steden, dorpen en vestingen treffers toewijzen maar moeten dit niet.

Rijke ertsader :

Je krijgt van de bank onmiddellijk goudstukken ter waarde van 2 keer je gezamenlijke inkomensmarkers (inclusief steden en dorpen). Van je mijnen krijg zelfs het viervoudige als je de dwergenkoning hebt.

Recordopbrengst :

Jij (en enkel jij) krijgt onmiddellijk goud uit de bank, net zoals in je inkomensfase. Enkel voor je inkomensmarkers (inclusief steden en dorpen) krijg je geen goud bij recordopbrengst.

Tienerpokken :

Een andere gevreesde epidemie in de landen van Kadab zijn de tienerpokken. In tegenstelling tot de pest treffen ze slechts één enkele speler. Wanneer je deze gebeurtenis uitspeelt mag je vrij kiezen wie de gelukkige is bij wie de tienerpokken op bezoek gaan.

Deze door jou gekozen speler werpt met een dobbelsteen. Bij 1 of 6 heeft de

epidemie geen schadelijke gevolgen. Bij 2 tot 5 zoek je de grootste spelmarkerstapel (in waarde) van deze speler op het bord. Deze stapel verliest het geworpen aantal aan spelmarkers.

Bij de vaststelling welke de grootste spelmarkerstapel is telt elk dorp, stad en vesting voor zijn gevechtswaarde. Elk wezen en elke held tellen voor 1. Als er 2 stapels even groot zijn kiest de bezitter welke stapel door de epidemie getroffen wordt.

Bij de verwijdering van spelmarkers moet de speler desnoods ook vestingen, steden of dorpen verwijderen om te voldoen aan de noodzakelijke schade. De speler moet de noodzakelijke schade vervullen, zelfs als hem dit al zijn markers op een veld kost.

Overloper :

Je hebt een held nodig ? Je legertroepen hebben een echte held nodig om naar op te kijken ? Geen probleem ! Overtuig gewoon een held om naar jouw kant over te lopen.

Wanneer je de gebeurtenis overloper gebruikt mag je onmiddellijk een held aan jouw leger toevoegen. Je mag hem ofwel uit de voorraad nemen, ofwel van een medespeler.

Beslis welke held je wil hebben. Dan werpen jij en de huidige bezitter van de held (als hij uit de voorraad komt speelt een andere speler namens de voorraad) elk met 2 dobbelstenen. Is jouw resultaat hoger dan mag je de held onmiddellijk op één van jouw landen leggen (ook als hij al ergens anders op het bord lag). Is je worp gelijk of lager dan loopt de held niet over. Geen van beide spelers mag zijn worp verbeteren met goud.

Vandalen :

Afschuwelijke, weerzinwekkende barbaren uit een ander koninkrijk duiken op en leggen een vesting van een tegenspeler in de as. Kies je lievelingstegenstander uit. Hij verliest onmiddellijk één niveau van een vesting die hij zelf mag kiezen (burcht naar kasteel, kasteel naar toren, toren weg). Om een citadel te bestormen zijn vandalen niet sterk genoeg.

Weerbeheersing :

Wees eens sympathiek voor een medespeler. Veroorzaak een zandstorm in zijn woestijn, een sneeuwstorm in zijn ijsvlakte of laat een stortvloed zijn vlakte neerstorten.

Om deze gebeurtenis uit te spelen moet je een magisch wezen (met een H) op het spelbord hebben en moet je een landveld binnen zijn bereik kiezen (zie Grote JuJu).

Leg de spelmarker "Zwarte Wolk" op het gekozen landveld. De wolk blijft er zolang tot iemand anders de gebeurtenis weerbeheersing gebruikt en ze op een ander veld legt of het landveld van een andere speler veroverd wordt.

Tijdens he oponthoud in een veld met de zwarte wolk hebben alle spelmarkers van de bezitter van het landveld een met 1 verlaagde gevechtswaarde. Spelmarkers met gevechtswaarde 1 kunnen dus niet vechten. De speler kan ze echter wel treffers laten opvangen.

voorbeeld : Op een gebergteveld wordt de gebeurtenis weerbeheersing uitgespeeld. Je legt de zwarte wolk op het veld om aan te duiden dat het getroffen werd. Op het veld heb je een reuzenrotsvogel met gevechtswaarde 3, een oger met gevechtswaarde 2 en een goblin met gevechtswaarde 1. Omwille van de nare weersomstandigheden wordt de gevechtswaarde van elk van deze wezens met 1 verminderd. De reuzenrotsvogel treft alleen nog bij 1 of 2, de oger bij 1 en de goblin kan zelfs niet meer vechten (gevechtswaarde is 0). Let op : enkel de spelmarkers van de landbezitter ondergaan deze invloed.

Uitwerking van magiemarkers

Afweerstof (Abwehrstaub) :

Afweerstof dwingt een aanvallend leger tot terugtocht uit je veld. Het mag enkel door de verdediger gebruikt worden.

Ballon :

De magische ballon mag je enkel uitspelen als je tijdens de bewegingsfase aan de beurt bent. De ballon kan 3 van je wezens (vanaf de plaats waar je bij het begin van de bewegingsfase stond) 3 velden ver dragen.

- alle drie de wezens moeten in hetzelfde veld beginnen en mogen zich tijdens deze ronde niet op normale wijze bewegen. Leg deze 3 wezens samen met de ballon op het doelveld.
- wezens met een gevechtswaarde 4 of hoger mogen niet met de ballon meevliegen (vb. helden)
- wezens die met de ballon vliegen vechten tijdens deze ronde als afstandsvechters (F-wezens), als de ballon tenminste vooraf niet moet stoppen. Je kan immers vanuit de ballon dingen op vijandelijke wezens gooien. Ook de ballon zelf vecht en laat zandzakken op nietsvermoedende vijanden vallen. De ballon wordt uitgeschakeld zodra hij een treffer tegen krijgt. De ballon en zijn passagiers kunnen zich uit het gevecht terugtrekken naar een willekeurig veld van de bezitter van de wezens, zolang de ballon nog in het spel is.
- de ballon wordt aan het eind van de spelronde waarin hij gebruikt werd terug in de dingbuidel gestoken (zijn toverkracht is immers op).

Blaasbalg :

Je mag de magische blaasbalg uitspelen wanneer een medespeler de ballon, afweerstof of weerbeheersing (de zwarte wolk) inzet.

- het gebruik van de blaasbalg laat een naderkomende ballon van zijn koers afwijken en naar een te kiezen veld naast het landingsveld (de blaasbalgbezitter) waaien. Als de ballon zo op een zeeveld landt, wordt hij uitgeschakeld. Zijn passagiers mogen naar een aangrenzend veld van de

ballonvaarder (als er een is).

- het gebruik van de blaasbalg laat het afweerstof in alle richtingen waaien en verhindert zijn werking. Het gevecht gaat gewoon verder.
- het gebruik van de blaasbalg blaast de zwarte wolk naar een aangrenzend landveld of - als de blaasbalgbezitter het wil - van het bord

Elixir :

Je mag het elixir uitspelen wanneer je door de tienerpokken of door de pest bedreigd wordt.

Het elixir heft de werking van deze epidemies tegen uw heel leger op. Leg deze marker na gebruik terug in de dingbuidel.

Vuurwand :

Je mag de vuurwand in het begin van een gevecht uitspelen (of je nu aanvalt of verdedigt).

Werp met een dobbelsteen. De vuurwand is een magische vesting, die vecht in de magiefase van een gevecht in actie komt. De gevechtswaarde komt overeen met je dobbelresultaat. Leg deze marker op een van je velden naar keuze dat in een gevecht betrokken is. De spelmarker gaat terug naar de dingbuidel zodra de vuurwand door treffers vernietigd wordt of het gevecht eindigt (gebruik hem dus om treffers op te vangen i.p.v. je wezens te laten sterven).

Geluksbrenger :

De geluksbrenger mag na eender welke worp (van jezelf of je tegenstander) ingezet worden.

Je kan deze worp hierdoor met één verhogen of verminderen.

Golem :

Je mag de golem op elk tijdstip in de strijd inzetten.

De golem is close-combat-vechter met gevechtswaarde 6 en immuun tegen treffers van afstandsvechters. In elke afstandsvechtfase het aantal treffers tegen zijn strijdmacht met één.

voorbeeld : als tegen de stapel met de Golem 3 afstandsvechters treffers uitdelen, moeten de wezens er slechts 2 incasseren.

In het geval de golem als enige wezen van een strijdmacht overblijft, kunnen de afstandsvechters niet meer treffen. Een close-combat- of magietreffer schakelt de golem uit en op het eind van het gevecht gaat hij onmiddellijk in de buidel. Als het gaat om het bepalen van het bezit van het veld telt zijn aanwezigheid uiteraard mee.

Magie bannen :

Je mag deze spreuk uitspelen wanneer een andere speler een magisch voorwerp of wezen inzet.

De spreuk zorgt ervoor dat het magische voorwerp van je tegenstander zonder uitwerking blijft en zijn magische wezens enkel in close combat mogen vechten. De spreuk werkt tegen een enkel magisch voorwerp en gezamenlijke magiewezens van een vechtend vijandelijk leger. Deze werking geldt tot het einde van het gevecht. De spelmarker wordt onmiddellijk na het uitspelen terug in de dingbuidel gelegd.

Talisman :

Je mag de talisman op elk ogenblik tijdens een gevecht uitspelen.

Hij voorziet al je wezens die aan dit gevecht deelnemen onmiddellijk van een bijzondere reddingsworp. Nadat je de talisman uitgespeeld hebt mag je telkens wanneer één van je wezens een treffer krijgt met een dobbelsteen werpen. Bij 2 tot 5 kan je wezen op wonderbare wijze ontwijken en is het gered. Bij 1 of 6 moet je de treffer incasseren zoals gewoonlijk. De talisman gaat onmiddellijk terug in de dingbuidel. Elk wezen krijgt maar één reddingsworp per gevechtsstap. Als een wezen dus tijdens één gevechtsstap twee treffers moet incasseren sterft hij, onafgezien van de talisman.

- Op het einde van het gevecht wordt de talisman terug in de dingbuidel gestoken.

Toverboog :

De toverboog kan enkel in de gevechtsfase gebruikt worden.

Leg hem op één van je vechtende wezens. Voor de rest van het gevecht strijdt het als afstandsvechter. Tegelijk verhoogt zijn gevechtswaarde met 1. De nieuwe "afstandsvechter"-status komt in de plaats van alle andere kenmerken (zo vecht een S-wezen nu ook als F-wezen tot het de toverboog verliest.).

- Je mag de toverboog tijdens de slag van het ene wezen doorgeven naar het andere (op hetzelfde landeveld). Leg hem gewoon bij het begin van een nieuwe gevechtsronde op een ander wezen.
- De toverboog valt weg zodra hij een treffer ondergaat. Als het wezen met de toverboog uitvalt, moet de boog bij het begin van de volgende gevechtsronde naar een nieuw wezen gaan. Op het eind van het gevecht waarin de toverboog gebruikt werd, gaat hij terug in de dingbuidel.

Toverzwaard :

Het toverzwaard lijkt op de toverboog. Het kan elk wezen veranderen in een stormaanvaller met een verhoogde gevechtswaarde (+1). Deze verhoging geldt zelfs als het wezen al een stormaanvaller is. De nieuwe "stormaanvaller"-status komt in de plaats van alle andere kenmerken (zo vecht een S-wezen nu ook als F-wezen tot het de toverboog verliest.).

- Het toverzwaard valt weg zodra het een treffer ondergaat. Als het wezen met het toverzwaard uitvalt, moet de boog bij het begin van de volgende gevechtsronde naar een nieuw wezen gaan. Op het eind van het gevecht waarin de toverboog gebruikt werd, gaat hij terug in de dingbuidel.

Kings & Things* - de regels in het kort

Spelidee

Je bent een edelman en probeert de heerschappij over het vervallen koninkrijk Kadab te veroveren. Daarbij word je geholpen door magische wezens, mythische wezens en dappere helden. Je kan je enkel verzekeren van een slagkrachtig leger als je genoeg goud hebt. Wie zijn landerijen snel kan uitbreiden en zo de mogelijkheid krijgt een citadel te bouwen, wordt tot nieuwe koning van Kadab gekroond.

Speldoel

Speldoel is een citadel te bouwen (-> zie fase 7 : paragraaf 12). Als je als eerste een citadel gebouwd hebt en geen andere speler een tweede bouwt voor het einde van de volgende bouwfase, heb je gewonnen.

Spelverloop voor 4 spelers

1. Elk stelt een (zicht)scherf met de burchtzijde naar buiten voor zich op.
2. In de dingbuidel horen volgende markers : alle wezens, dorp- en stadsmarkers, inkomensmarkers, schat-, magie- en gebeurtenismarkers (-> paragraaf 1, spelmarkers). Al deze markers worden vanaf nu dingen genoemd.
3. In de bank liggen alle spelmarkers die niet in de buidel horen open : wapen- en goudmarkers, vestingen (toren, kasteel, burcht, citadel), helden, strijdmarkers en de zwarte wolk. Bepaal bij toeval welke zijde van de helden naar boven ligt.
4. Vier van de acht zeevelden worden opzij gelegd. Alle andere landvelden worden geschud en spiraalvormig open gelegd (-> paragraaf 2, afbeelding). De vier sterren in de afbeelding onder paragraaf 2 geven de mogelijke startvelden aan. Beginnend met de speler met het hoogst aantal ogen kiest elke speler een startveld. Als iedereen een startveld heeft gekozen, kan men eventueel van zitplaats verwisselen. Ongunstige landvelden naast of op de startvelden worden vervangen (-> paragraaf 2, startvelden).
5. Elke speler krijgt van de bank een set wapenmarkers en plaatst de eerste marker op zijn startveld. Om beurt plaatst iedereen een wapenmarker op een tweede en derde veld, dat aan de vorige eigen velden grenst. De startvelden van de spelers mogen in het begin niet aangrenzend zijn.
6. Elke speler begint met 10 goudstukken, trekt 10 dingen uit de buidel en zet een toren op één van zijn drie startvelden. Om beurt beslissen de spelers hoeveel en welke markers verdekt (en in stapels) op de eigen startvelden worden gelegd en welke achter het scherm blijven. Hoe de verschillende markers gebruikt worden, wordt in de uitgebreide regels (-> paragraaf 1, spelmarkers) beschreven. De spelers hebben 1 maal het recht, voor ze de markers plaatsen, er een aantal naar keuze in de verhouding 1:1 te ruilen.
7. De overige landkaartjes (inclusief de 4 zeekaarten) worden geschud en als verdekte stapel klaar gelegd.

Spelverloop

Er wordt in rondes gespeeld, die telkens in negen fasen zijn onderverdeeld. Elke fase wordt door elke speler volledig doorgespeeld voor de volgende speler aan de beurt is. In elke fase begint telkens de startspeler van deze ronde. Er wordt in uurwijzerzin verder gespeeld.

De fasen

fase 1 : belasting innen

beginnend met de startspeler neemt ieder goudstukken (GS) uit de bank :

- 1 GS per landkaart dat je bezit, plus
- 1 GS per held die je bezit, plus
- de som van de strijdwaarden van alle eigen vestingen in GS, plus
- de som van de waarde van alle eigen inkomensmarkers op het spelbord in GS

Zo bepaal je ook het minimuminkomen om een citadel te mogen bouwen.

Belasting innen is verplicht.

fase 2 : helden aanwerven

beginnend met de startspeler mag iedere speler proberen een held aan te werven. Je moet met 2 dobbelstenen de dubbele strijdwaarde van de uitgezochte held bereiken of overtreffen. Met GS kan je de slaagkansen voor en na de worp verbeteren :

- per 5 GS voor de worp : +1 bij de worp
- per 10 GS na de worp : + 2 bij de worp

Eigen helden mogen voor het aanwerven afgekeurd worden - helden algemeen omdraaien bij het afleggen. In de strijd verloren helden, mogen bij het afleggen omgedraaid worden.

Helden aanwerven is vrijwillig (mag maar moet niet).

fase 3 : dingen aanwerven

beginnend met de startspeler mag iedere speler nieuwe dingen aanwerven. Men legt eerst het aantal van kostenloze, te betalen en te ruilen dingen vast :

- per naar boven afgeronde 2 gecontroleerde landvelden 1 ding, plus
- per 5 GS (maximaal 25) die men afgeeft 1 ding, plus
- per 2 afgegeven eigen dingen van achter je scherm, 1 ding

De dingen die je afgeeft leg je open voor je neer, dan neem je de nieuwe dingen (die je bekomen hebt) uit de dingbuidel en steekt tenslotte de afgegeven dingen terug in de buidel.

Dingen aanwerven is vrijwillig (mag maar moet niet).

Aangeworven dingen en dingen van achter het scherm moeten onmiddellijk verdekt geplaatst worden.

fase 4 : gebeurtenissen uitspelen

Beginnend met de startspeler mag elke speler een gebeurtenismarker uitspelen. Hoe zich die gebeurtenis uit kan je lezen op de overeenkomstige overzichtstabel.

fase 5 : legerbendes bewegen

Beginnend met de startspeler mag elke speler al zijn wezens en helden bewegen. Vestingen, inkomensmarkers en wapenmarkers, die geen legerbende markeren, bewegen zich niet.

Elk wezen of elke held kan zich tot vier velden ver bewegen. Moeras-, gebergte-, woud- en jungleelden tellen daarbij voor 2 velden. Ze kunnen zich daarbij alleen of in legerbendes bewegen en binnen de grenzen van hun bewegingsmogelijkheden naar keuze scheiden of samenvoegen. Legerbendes moeten blijven staan, wanneer

- ze op een onbezet veld komen
- ze op een veld met een legerbende van een tegenstander komen
- een tegenstander op het eigen veld komt

Deze landen worden onmiddellijk met een ronde strijdmarker aangeduid. (-> paragraaf 9)

fase 6 : gevechten uitvechten

Om beurt doet elke speler één onderzoek (met eventueel daaropvolgend een gevecht), of hij begint onmiddellijk een gevecht. Kan een speler kiezen tussen meerdere gevechten, dan beslist hij welke hij eerst begint.

Als een legerbende op een leeg veld komt, dan wordt met een dobbelsteen bepaald hoeveel dingen uit de buidel dit veld verdedigen. Bij 2 tot 5 is dit het overeenkomstig aantal markers, bij 1 of 6 zijn er geen verdedigers en is het veld onmiddellijk voor de aanvaller (wapenmarker plaatsen !). Getrokken gebeurtenissen komen onmiddellijk in de dingbuidel.

Getrokken schat- en magiemarkers blijven op het veld. Neutrale verdedigers kunnen omgekocht worden, zonder dat je tegen hen moet vechten (->10.2) Blijven er verdedigers op het veld, dan komt het onmiddellijk tot een gevecht.

Wanneer 2 vijandige legerbendes op 1 veld komen, wordt het gevecht onmiddellijk uitgevochten.

Als alle gevechten volgens de onderstaande regels zijn uitgevochten, volgt fase 7.

fase 7 : vestingen oprichten

Beginnend met de startspeler mag elke speler nieuwe vestingen bouwen of bestaande vestingen uitbreiden. Voor elke 5 GS bouwt men een toren in een eigen veld of verbouwt men een bestaande vesting naar het eerstvolgende niveau :

toren naar kasteel, kasteel naar burcht, burcht naar citadel. Een citadel kan men enkel bouwen als men het nodige minimuminkomen bereikt (20 GS bij 4, 15 GS bij 2 of 3 spelers) en noch geen citadel heeft.

fase 8 : bijzondere vaardigheden inzetten

De beide helden Meisterdieb (meesterdief) en Oberassassinen (hoofdmoordenaar) mogen in deze fase - en enkel in deze fase - hun bijzondere vaardigheden uitoefenen. Alle andere helden gebruiken hun vaardigheden op het passende moment. (-> overzichtstabel Helden)

fase 9 : startspeler wisselen

De speler links van de huidige startspeler wordt de nieuwe startspeler voor de volgende ronde. De startspelermarker wordt naar links doorgegeven.

Speciale regels

speelmarkerlimiet achter het scherm

Een speler mag niet meer dan 10 dingmarkers achter zijn scherm verbergen. Als een andere speler vermoedt dat men meer dan 10 markers verbergt, moet het scherm weggenomen worden (markers omdraaien !). Overtollige markers worden blind getrokken en in de dingbuidel gedaan.

Als de dingbuidel leeg is

Zodra de laatste spelmarker uit de dingbuidel genomen wordt, treedt een uitzonderingsregel in werking. Vanaf nu worden uitgespeelde schat-, magie- en gebeurtenismarkers niet meer in de dingbuidel teruggelegd. Ze worden uit het spel verwijderd (-> 14.2)

Bedriegers

Alle wezens die niet door hun eigen landsoort of een landheer ondersteund worden zijn "bedriegers". Ze blijven zolang in het spel tot ze in de strijd omgedraaid worden en door andere spelers als bedriegers ontmaskerd worden. Ze worden dan onmiddellijk in de dingbuidel teruggestopt (-> 7.5)

Gevechtsregels

Bij het begin van een gevecht legt men de betrokken legerbendes naast het spelbord en laat de wapenmarkers en de gevechtsmarker in het omstreden gebied liggen. De gevechten bestaan uit gevechtsrondes, die op hun beurt bestaan uit verschillende stappen.

een gevechtsronde :

1. magie : ieder dobbelt voor elk magiewezen met één dobbelsteen. Daarna worden de treffers toegekend.
2. afstandsvechten : ieder dobbelt voor elke afstandsvechter met één

dobbelsteen. Daarna worden de treffers toegekend.

3. restgevechten : ieder dobbelt voor elk ander (resterend) wezen met één dobbelsteen. Daarna worden de treffers toegekend.
4. terugtocht : eerst heeft de aanvaller, daarna de verdediger, de mogelijkheid om zich met zijn resterende wezens terug te trekken. Als geen van beiden dit doet, begint een nieuwe gevechtsronde bij stap 1.

Een wezen is getroffen wanneer het minder dan of evenveel als (£) zijn gevechtswaarde dobbelt (bvb. een wezen met gevechtswaarde 4 is getroffen bij 1, 2, 3 en 4). Pas nadat voor alle betrokken wezens in een stap is gedubbeld, worden de treffers toegekend. D.w.z. dat de tegenspeler voor elke treffer één van zijn wezens (naar keuze) terug in de dingbuidel moet stoppen. Vestingen, dorpen en steden kunnen zoveel treffers krijgen als hun gevechtswaarde aangeeft.

Als een gevecht beëindigd is, moet voor elke vesting, dorp, stad en inkomensmarker gedubbeld worden om te zien of ze de strijd doorstaan hebben (- > paragraaf 11)

Speleinde

Een spel Kings & Things* eindigt zodra een speler een citadel gebouwd of veroverd heeft en deze een ronde lang kan houden. Wanneer 2 of meer citadellen op het spelbord staan, moet een 2de citadel veroverd worden. Het spel eindigt dan in diezelfde spelronde.



piet.notebaert@pandora.be

Date Last Modified: 07-11-1999

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief