

Speelsterkte	Aantal stukken
10	1
9	1
8	3
7	3
6	3
5	3
4	3
3	3
2	3
1	1
Magic	5
Burcht	1
TOTAAL	30

TIPS VOOR HET AANPASSEN

Bedenk een 'thema' of een strategie voor je leger. Gaat het zich richten op verplaatsingen? Op aanvallen? Moet het veel Vervloekingen hebben? Moet het vooral sterk zijn tegen een bepaalde kleur of even sterk tegen alle kleuren? Misschien moet één leger zich richten op het vermogen vernietigde stukken terug te laten keren op het bord en kan een ander leger verdedigend extra sterk zijn. Kijk naar hoe speelstukken samenwerken en verzin je eigen dodelijke combinaties.

MEER LEGERS

Als je genoeg speelstukken hebt, kan je meer legers paraat houden om in te zetten tegen verschillende vijanden. Je kunt elk leger een bepaalde naam geven (zoals 'Vliegende Dood' of 'Woudbrigade') en ze achter de hand houden totdat het teken van de aanval wordt gegeven.

CAMPAGNES

Hoewel elke slag een spel op zichzelf is, bestaat er ook de mogelijkheid om campagnes te houden - een langere reeks slagen die een groter verhaal vertellen.

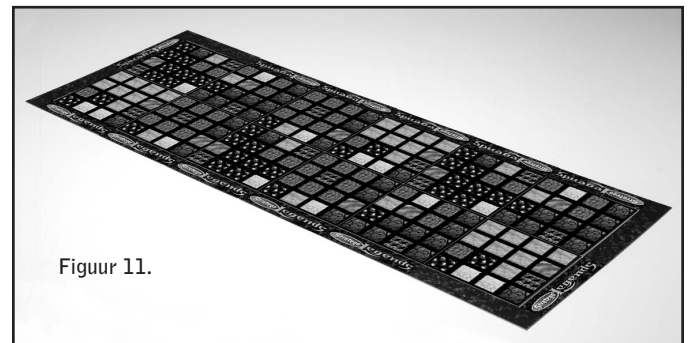
Een campagne van 2 spellen: iedere speler mag een keer beginnen. Tel aan het einde van een spel de stukken van de overwinnaar. Dit is de score van de winnaar. De speler die na twee spellen een hogere score heeft, heeft gewonnen.

Een campagne van meer spellen: De speler die de meeste spellen wint, heeft de campagne gewonnen. Dit kan zijn 2 van de 3, 6 van de 10 of welk aantal je maar wilt. Campagnes hoeven niet in één keer uitgespeeld te worden. (Bovendien kunnen de spelers tussen twee spellen, in hun legers verder aanpassen!)

MET MEER SPELERS TEGELIJK SPELEN

Teams van 4, 6 of 8 spelers kunnen ook slag leveren. Iedere speler brengt een leger en twee speelborden mee. Je vormt twee teams die bestaan uit evenveel spelers. Teamgenoten gaan aan dezelfde kant zitten. De spelers leggen hun twee speelborden met de beeldzijde naar

beneden op tafel. Iedere speler schuift de borden van de tegenover hem zittende tegenstander. Daarna worden de borden tegelijkertijd omgedraaid en neergelegd zoals aangegeven in figuur 11.



Voorbeeld van een opstelling voor 6 spelers.

Iedere speler beheert de stukken die zich op zijn twee borden bevinden (of de twee borden direct tegenover hem).

Het spel verloopt verder normaal, waarbij een speler van het grijze leger en een speler van het beige leger om beurten aan zet zijn. Een speler is pas weer aan de beurt nadat alle andere spelers zijn geweest.

Een speelstuk mag niet gezet worden op een veld dat al wordt bezet door een stuk van hetzelfde leger, dus van hemzelf of van een van zijn bondgenoten.

Het spel is afgelopen als alle burchten aan één kant zijn uitgeschakeld of als een speler (van welke partij dan ook) niet meer kan zetten of een actie uit kan voeren met een van de stukken onder zijn beheer. Als de burcht van een speler is vernietigd, mag hij doorspelen om zijn bondgenoten te helpen in hun strijd.

VEEL SUCCES!



© Jumbo International, Amsterdam

Stratego® Legends

HET GETERGDE LAND

◦ **AANTAL SPELERS:** 2
(4, 6, of 8 met meer spellen)

◦ **LEEFTIJD:** vanaf tien jaar

MOEILIKHEIDSGRAAD

- ☐ Moeilijk
☒ Gemiddeld
☐ Makkelijk

◦ INHOUD

30 beige, kunstof speelstukken
30 grijze, kunstof speelstukken
4 speelborden
8 kartonnen randstukken
6 overzichtskaarten
stickers
opbergsysteem

DOEL VAN HET SPEL

De burcht van de tegenstander vernietigen.

VERTELD DOOR DE EERBIEDWAARDIGE DA'VAU.

De geharnaste gedaante liet zijn paard drinken, terwijl hij zijn blik gericht hield op de glinsterende lucht aan de overkant van de rivier. Zijn bewapening was versleten, zijn grijze mantel vuil en gescheurd. De ridder, Landor genaamd, pauzeerde en keek opnieuw naar de lintvormige, trillende lucht. Dit verschijnsel werd de 'Scheuring' genoemd, hoewel niemand wist waar die naam vandaan kwam. De Scheuring was een magische kracht zoals er nooit eerder een gezien was en er nooit meer een gezien zou worden.

Verhalen en liederen over de mysterieuze Scheuring werden al sinds de tijd van zijn overgrootvader verteld. In die tijd waren oorlogen aan de orde van de dag. De Valorians vochten aan de zijde van de Ancients tegen de Gargans en de Manes. Die oude heldenliederen beroerden Landor nog altijd, ook al was er in geen honderd jaar een veldslag geweest. Ze verhaalden over gedode reuzen en voortlevende doden. Over de heldhaftigheid van zijn voorouders en de macht van de tovenaars van de Valorians.

De grijze ridder schudde zijn hoofd. Teveel dagdromerij, te weinig waakzaamheid. Hij vroeg zich wel eens af waarop hij eigenlijk waakzaam moest zijn op deze inspectierondes. De Scheuring kon tenslotte niet doorbroken worden. Je kon er niet overheen vliegen, onderdoor graven, omheen trekken of doorheen breken. Daar hadden de hemelse Celestijnen wel voor gezorgd.

De Celestia. O, wat had hij ze graag meegemaakt. Volgens de legenden hadden ze een eeuw daarvoor een enorme bijeenkomst gehouden. Glinsterende figuren. Geesten. Engelen. Niemand had ze ooit eerder allemaal samen gezien. Ze hadden boven de slagvelden van Het getergde Land gevlogen, terwijl ze hun toverspreuken uitspraken. Met hun gezangen gaven ze vorm aan de Scheuring. De hemel trok krom, gloeide en wentelde om zichzelf heen. Uiteindelijk, toen alles voorbij was, was de wereld voor eeuwig verdeeld. Reuzen grauwden tegen ridders over het met nevels bedekte aardoppervlak. Dweren hoonden de levende lijken van de Manes. Maar niemand kon de scheuring van het land doorbreken. Niet dat iemand dat wilde. Niet na de beschikking van de Celestia. Hun strategie was eenvoudig maar doeltreffend: Diegenen die de Scheuring tartten, moesten het opnemen tegen de Celestia in het strijdtoneel dat onvermijdelijk zou volgen. Na getuige te zijn geweest van hun macht, wilde geen van beide partijen de strijd met hen aangaan.

Toen vertrokken de Celestia opeens. Ze verdwenen naar een plaats waar alleen luchtwezens konden komen. Sommigen fluisterden dat ze dood waren, dat de Scheuring hen van binnenuit had leeggezogen. Anderen beweerden dat ze helemaal nooit hadden bestaan.

De grijze ridder haalde zijn zwaard tevoorschijn en begon de punt ervan te slijpen, een nerveuze gewoonte, dat wist hij. De krijger noemde zijn zwaard 'Lijkhapper', een naam die al generaties lang bestond. Zijn voorvaders beweerden dat het zwaard met name gespitst was op de schijndode wezens van de Manes. Over het zwaard zelf bestonden liederen en verhalen, een mooie nalatenschap om aan zijn zoon door te geven wanneer zijn eigen ridderschap ten einde kwam.

Minuten gingen voorbij. Het paard ging door met drinken. De ridder ging door met het wetten van zijn zwaard. Plotseling voelde hij een verandering. De lucht was dodelijk stil. Zelfs de vogels waren opgehouden met fluiten. Wat was er mis? De ridder keek omhoog naar de flikkerende lucht van de Scheuring.

Hij was verdwenen.

Het gezang hield op. Diep onder de aarde, in een vochtig, door een fakkel verlicht gewelf zat een aantal wezens onbeweeglijk. Deze gedaanten zouden bij iedereen, behalve bij de allersterksten, nachtmerries teweegbrengen. In een hoek stond een enorm insect - groter dan twee meter, gekleed in gewaden. In een andere hoek lag een gekronkeld draakachtig wezen, met schrapende schubben. In het midden van het vertrek bevond zich... iets anders: een stapel trillende strengen, een hoop uit pus bestaande druppels. Het rook naar etter en gal en schimmel. Het was een geur als uit het graf.

Toen sprak de walgelijke verzwering: "Het uuss gebuurrd", siste hij. "De Schuurring uuss wweg." Stukjes stinkend stolsel en schimmelstrengen vielen uit zijn mondopening. Het insectachtige wezen verroerde zich. "Wuutt je het zekkuur?" vroeg het op een dreunende bromtoon. De stem was merkwaardig vrouwelijk, met nieuwsgierige verwachting. "Wuutt je het zekkuur?"

Het schimmelwezen trok zich opwaarts. "Jauu. De Qa'ans bezitten tovuurrkracht die jullie oppervlaktuuwezens te boven gaat. De oorloguun zijn weeuur teruuug."

De Qa'ans. Dit onbekende ras was op een dag uit de diepten der aarde gerezen om zijn diensten aan te bieden aan de Manes en de Gargans. De Qa'ans beweerden over magische krachten te beschikken die de Celestia niet kenden, een toverkracht die in staat was de Scheuring teniet te doen. Ze vroegen slechts om een deel van het land dat veroverd zou worden. En zo werd een onzalig bondgenootschap gesloten.

Landor wachtte. De wereld leek goed, rook goed en zag er goed uit. Het was moeilijk om te geloven dat niets meer goed zou zijn. In het woud was de levendige drukte van de lente overgegaan in het rustige ritme van de zomer. Bloemen waren tot volle bloei gekomen en weer afgestorven. Een baldakijn van overhangende bladeren bezong de krijger met een zomerlied. Op zijn bebladerde mantel en groengetinte maliën vielen stukjes gespikkeld zonlicht dat van boven neersijpelde.

Landor hoorde Urgwaine naderen lang voordat hij hem kon zien. De Valorians waren geen stil volk. Gezang en dikdoenerij pasten bij hen, stillletjes door het woud lopen niet. Na enige tijd verscheen de met goud bedekte Urgwaine in de bosopening. Bij het zien van Landor liep hij direct op hem af.

De twee, Landor en Urgwaine, waren uit hetzelfde hout gesneden. Beide krijgers wisten de valkuilen van het leiderschap te omzeilen. Ze hadden allebei hun positie verdiend. En beiden wisten met zekerheid dat spoedig veel van hun mensen de dood zouden vinden.

Urgwaine zette zijn helm af en haalde een eeltige hand door zijn haar. Een helm in de zomer? Landor moest het gevoel voor decorum van de Valorians bewonderen, al begreep hij het niet.

"Heer Landor", zei Urgwaine met een schuine beweging van het hoofd.

Landor maakte een spottende buiging. "Heer Urgwaine. Aardig van u om mijn hof een bezoek te brengen. Zal ik een bediende verversingen laten halen?"

Urgwaine lachte beleefd. Na een korte pauze deelde hij botweg het bekende nieuws mee: "De Scheuring is verdwenen".

Landors glimlach verdween. "We hebben onze voorbereidingen getroffen. Onze vaders hadden zich al voorbereid. We zijn er klaar voor."

opvoert tot 7. Beide spelers hebben de mogelijkheid al hun powers te gebruiken om de effectiviteit van hun stukken te vergroten. Merk op, dat als geen van beide spelers een power gebruikt, beide stukken worden vernietigd omdat hun huidige speelsterkte even groot is.

Rob gebruikt het vermogen van zijn aangrenzende Enchanted Shield (118) met het Vermogen: "Na bekendmaking en vernietiging van Enchanted Shield krijgt een speelstuk ernaast +2 tot het einde van de beurt. Maak dit speelstuk wel eerst bekend." Dit vergroot de sterkte van Sinakus tot 9. Enchanted Shield gaat in de doos.

Mark heeft geluk. Aangezien drie van zijn High Elf's grenzen aan Srik, de Elf. De beschrijving bij High Elf's is: "Vermogen: als naast High Elf een andere Elf staat en je maakt High Elf bekend, dan krijgt de Elf ernaast +1 tot het einde van de beurt. Gebruik dit vermogen slechts één keer per beurt." Door het vermogen van drie High Elf's wordt de sterkte van Srik verhoogd van 7 naar 10. Rob beseft dat hij verslagen is en besluit geen andere krachten meer te gebruiken. Hij legt Sikanus in de doos.

STUKKEN VAN JE TEGENSTANDER OVERNEMEN

Bepaalde speelstukken hebben powers waarmee je stukken van je tegenstander over kunt nemen. Als je zo'n power hebt ingezet, draai je het stuk van de tegenstander om zodat het plaatje naar jou toegekeerd is. Zolang dit stuk in jouw bezit is, mag je zijn eventuele power direct gebruiken. In latere beurten mag je het stuk verplaatsen of er elke toepasbare actie mee uitvoeren.

VOORBEELD:

Leon verplaatst het stuk Daemin (141) naar een bergvak dat wordt bezet door de Hillstone Curate (49) van Piet. Hiermee valt hij dit stuk aan. De beschrijving van Daemin luidt: "Eigenschap: Valt Daemin een speelstuk met een basiskracht van 2, 3, 4 of 5 aan, dan wordt dat speelstuk verplaatst naar het vak waarvandaan Daemin aanviel. Het aangevallen stuk is nu bovendien in jouw bezit". De Hillstone Curate heeft een speelsterkte van 5, dus neemt Leon bezit van het stuk van Piet door het te zetten op het veld waar Daemin vandaan kwam. Leon draait Hillstone Curate om zodat het plaatje zijn kant op wijst. Hoewel de aanval plaatsvond op een bergvak (wat de kracht van Hillstone Curate verhoogde tot 7), neemt Leon Hillstone Curate toch in zijn bezit. Waarom? Omdat Daemins eigenschap duidelijk verwijst naar de basissterkte van het andere stuk, niet naar de huidige aangepaste sterkte.

DE SPEELSTERKTE VAN EEN TEGENSTANDER VERMINDEREN

Er bestaan speelstukken met de power de sterkte van andere stukken te verminderen. Elk stuk waarvan de speelsterkte is verminderd tot 0 of lager, is direct vernietigd. Geen enkele power is toereikend om dit stuk nog te redden.

VOORBEELD:

Michaels Queen Kiova (172) valt de magische Anti-Red Wind (99) van Jan aan. De beschrijving van Anti-Red Wind luidt:



Queen Kiova heeft niet het vermogen van Verdrijf Magic en wordt dus samen met Anti-Red Wind vernietigd. Maar Anti-Red Wind heeft ook een Vervloeking en gaat dus naar de Zone der Vervloeking. De speelsterkte van alle rode stukken wordt met 1 verminderd. Jerzak (163), een van Michaels stukken, had een basissterkte van 1. Omdat deze door de vloek wordt verminderd tot 0, is het meteen vernietigd.

HET SPEL WINNEN

De eerste speler die de Burcht van de tegenstander weet te vernietigen, heeft het spel gewonnen.

Let op: als een speler niet in staat is een van zijn stukken te verplaatsen of een actie uit te voeren, heeft de andere speler het spel gewonnen.

PAS JE LEGER AAN

Pas je leger aan en creëer je eigen unieke strijdmacht! Extra speelstukken kun je verkrijgen door te ruilen met vrienden of een Stratego Legends Boosterset (aanvuldoosje) te kopen. In iedere boosterset zitten 14 speelstukken, zeven grijze en zeven witte. Zoals je op de overzichtskaarten ziet zijn er meer dan 200 verschillende speelstukken. Met scherp denkwerk kun je een leger samenstellen dat vrijwel onverslaanbaar is. Maar het is natuurlijk mogelijk dat je vrienden op hetzelfde idee zijn gekomen.

ZELDZAME STUKKEN

Er zijn inmiddels Stratego Legends stukken, die NIET in de basisset zitten en ook niet via boostersets te verkrijgen zijn. Nummer 69A en 103A zijn hier voorbeelden van. In de toekomst komen er waarschijnlijk nog meer. Ze worden soms op spellenbeurzen of in winkels uitgedeeld.

LEGERGROOTTE

Zowel het beige als het grijze leger moet evenveel speelstukken met dezelfde basissterkte bevatten. Als je een nieuw leger samenstelt, moet het uit het volgende bestaan:

gesproken, blijft de eerste Vervloeking de rest van het spel van kracht. Zodra een ander speelstuk met een Vervloeking wordt vernietigd, gaat dit stuk naar de Zone der Vervloekingen en treedt de nieuwe Vervloeking in werking. Het oude speelstuk met een Vervloeking verdwijnt het naar de zogeheten Vernietigde Stukken Gebied in de doos (Zie voor meer details Vernietigde Stukken Gebied hieronder.) Er kan dus altijd maar één Vervloeking tegelijk van kracht zijn.

Elke Vervloeking is anders, maar ze voegen allemaal toverkracht toe aan het spel. Sommige beïnvloeden de terreinsoort, andere helpen je in de strijd. Sommige verlenen mogelijkheden tot verplaatsing, andere verzwakken een groep van een bepaalde kleur. Sommige Vervloekingen verlenen krachten en bonussen (of ontnemen die juist) tijdens hun uitwerking. Andere verlenen pas krachten nadat ze vervangen zijn door een nieuwe Vervloeking. Lees daarom de beschrijving op de overzichtskaart nauwkeurig om te bepalen wanneer een Vervloeking zijn uitwerking heeft.

Als twee of meer stukken met een Vervloeking tegelijkertijd worden vernietigd, treedt geen van de Vervloekingen in werking. Als er al een Vervloeking in werking is, blijft dit zo. (De vernietigde stukken gaan direct naar het daarvoor bestemde Vernietigde Stukken Gebied in de doos.

AFHANDELING VAN EEN VERVLOEING

Let op dat wanneer een nieuwe Vervloeking in werking treedt, alle aanwijzingen van de oude Vervloeking opgevolgd zijn voordat de nieuwe Vervloeking ingaat. Zie voor een voorbeeld hieronder bij Complexe Aanvalsreeks.

VERNIETIGDE STUKKENGEBIED

Als een van je speelstukken is vernietigd, plaats je het in het Vernietigde Stukken Gebied in de doos.

VERNIETIGDE STUKKEN WEER IN HET SPEL BRENGEN

Er zijn Powers die vernietigde stukken weer tot leven wekken. Stukken die op dat moment in de Zone der Vervloekingen liggen, mogen niet terugkeren op het speelveld.

VOORBEELD VAN EEN COMPLEXE AANVALSREEKS

Het volgende voorbeeld legt een aanvalsreeks tussen Mark en Rob uit. (Niet alle speelstukken in het voorbeeld zitten in de basisset)

MARKS BEURT

Mark speelt met het beige leger. Hij verplaatst het speelstuk Tiera (37) naar een woestijnveld dat wordt bezet door een van Robs stukken. Het stuk van Rob wordt daarmee aangevallen.

Rob maakt Skeleton Warlock (160) bekend en leest de beschrijving op de overzichtskaart voor:



Mark maakt Tiera bekend en leest de beschrijving voor:



Aangezien Tiera op een woestijnveld staat, neemt zijn speelsterkte niet af. Skeleton Warlock heeft een speelsterkte van slechts 2 en wordt dus vernietigd. Omdat Skeleton Warlock een Vervloeking heeft, wordt hij geplaatst in de Zone der Vervloekingen.

In dit voorbeeld is er al een speelstuk (Strangling Vines 22) in de Zone der Vervloekingen. Strangling Vines staat onder beheer van Mark en in de beschrijving staat: "Bij het beëindigen van deze vervloeking moeten alle speelstukken op bosvakken worden bekendgemaakt. Vernietig een van de bekendgemaakte, verplaatsbare speelstukken."

De Vervloeking van Skeleton Warlock vervangt (en beëindigt) nu de Vervloeking van Strangling Vines. Strangling Vines wordt in de doos geplaatst. Mark en Rob moeten nu alle stukken die op bosvakken staan bekendmaken. Mark kiest ervoor één van Robs stukken, Murkis(146), te vernietigen. Murkis verdwijnt met het plaatje naar boven in de doos.

Nu wordt Tiera's (derde) Eigenschap 'geactiveerd'. Rob moet één van zijn eigen stukken uitkiezen om te vernietigen. Hij kiest Bone Legion (157) (een minder belangrijk stuk). Bone Legion verdwijnt in de doos.

ROBS BEURT

Rob verplaatst zijn stuk Sinakus (151) naar een aangrenzend moerasvak dat bezet is door een stuk van Mark. Hij valt dit stuk daarmee aan. Beide spelers maken hun stukken bekend. Rob merkt dat hij Srik (8) heeft aangevallen, een machtige Elf met de actie 'Springen' en de Eigenschap 'Verdrijf Magic'. Srik heeft een speelsterkte van 7, Sinakus een speelsterkte van 5. Beide stukken staan op een moerasvak. Volgens de overzichtskaart krijgt Sinakus +1 op een moerasvak, waardoor zijn speelsterkte toeneemt tot 6.

Denk eraan, er is een actieve Vervloeking in de Zone der Vervloekingen (namelijk Skeleton Warlock). Deze Vervloeking geeft alle Skeletons in het spel +1, wat de sterkte van Sinakus (een Skeleton) nog eens

"Is dat zo?" vroeg Urgwaine zich af. Onze volkeren hebben nooit een echte strijd gevoerd, maar slechts op toernooien geoefend. Onze burchten zijn nooit in de greep van een belegering geweest." Urgwaine's gejaagde oogopslag verried meer dan zijn woorden deden. Deze keer kon de Valorian het niet opbrengen om verder te spreken.

Beide mannen stonden zwijgend in het zomerse woud.

Van oudsher hadden de boerderijen aan de rand van het moeras bij elkaar beschutting gezocht. Het land was moeilijk ontginbaar, maar de moerasbloemen waren geliefd bij de hofhouding van de Valorians en bij de genezers van de Ancients. Geel licht drong door de geoliede doeken van de ramen van de eenvoudige boerderijen heen en hield de nacht buiten.

Buiten deze ramen kwam het brakke moeraswater in beweging. In deze wateren vonden vele dieren een thuis - het leven in het moeras kende een zekere onveranderlijkheid. Maar deze beweging werd dan ook niet door vogels en knaagdieren veroorzaakt.

Uit het zompige water rezen mensachtige figuren op, waarbij moerasmodder als bruine mantels om hun lichamen hing. De wezens schuifelden met een sukkelgang naar de boerderijen toe. De nacht raakte doordrongen van een kwalijke geur van rottend vlees. Spoedig weerklonk het geluid van krakend hout, gevolgd door dodelijke angstschreeuwen.

Diep in het moeras luisterde een grotere mensachtige toe. In tegenstelling tot zijn minderen droeg hij een echte mantel. Anders dan zijn leger van zombies straalde uit zijn ogen een grote intelligentie. En voor zover een lijk hiertoe in staat is, glimlachte hij.

De lange figuren marcheerden door de bergen. Sommigen van hen waren wel vier meter lang. Anderen leken zelfs nog langer. Hun metalen harnas en wapens rammelden luid. Ze zongen liederen over dood, oorlog en verovering. Ze lieten hun oorlogsbazuinen schallen. En ze scandeerden: "De Scheuring is weg. De Scheuring is weg."

De langste van hen riep een vliegend figuur boven hen aan. "Hé, Kralc", brulde hij, terwijl zijn stem weergalmde in de berggravijnen. "Hoe ver nog naar de Scheuring?"

Een gespierde draak daalde neer. Hij streek neer op een steile rots en antwoordde de mensachtige: "Een tweedaagse mars, Ultimadus. Ik kan hun burcht nog niet zien, maar ik weet dat hij er is."

Het leger van reuzen marcheerde verder.

Plotseling werd een deel van de zomerse hemel knalblauw. Waar eerst nog een kalme tint hing, verscheen nu een heftige kobaltblauwe schittering. Het was een blauw dat waargenomen kon worden met alle zintuigen. Het was een kleur die veranderde in een lied. En toen, alsof de hemel in stortte, scheurde de blauwe lucht zich open en verscheen een magisch leger.

De Celestia waren teruggekeerd.

In de daaropvolgende dagen hielden de Valorians en de Ancients een bijeenkomst met de leider van de Celestia, Elementus the Airlord. Deze bood hen een bondgenootschap aan.

De legers van de Celestia, de Ancients en de Valorians leverden de ene na de andere slag met de strijdkrachten van de Qa'ans, de Manes en de Gargans. Het was geen tijd voor zwakkelingen. Machtige burchten die de eeuwen hadden getrotseerd, werden volledig geruïneerd. Draken bevochten elkaar in de lucht, terwijl boeren erin slaagden om koningen te doden. Dorpen werden geteisterd door plagen. Bossen vervielen tot woestijnen, terwijl de aarde skeletachtige legers uitspuugde.

In veel verhalen werd verslag gedaan van de verschrikkingen en de heldhaftigheid van die tijd. Er werden lofliederen gezongen toen de Valorians de opperheer van de Manes, Lord Hellsfire, gevangen namen. Op een andere dag veranderde een mythische Medusa een bezetting van joelende dwergen in doodstille standbeelden.

Het was een tijd van legenden.

DE LEGER

Het Getergde Land kent twee legers – het leger in dienst van het goede en het leger dat strijdt in dienst van het kwade. Elk leger bestaat uit drie verschillende volkeren, die hun sterke en zwakke kanten hebben. Elk volk heeft zijn eigen helden en zijn voetvolk

HET GOEDE LEGER - BEIGE



GOUD – de 'Valorians' (de Schilden der Moed)

Een heldhaftig volk met een enorme reputatie. De Valorians bestaan uit edele ridders, geduchte tovenaars en de geestelijken van de Grote Tempel. Maar laat je niet misleiden door hun hoffelijke manieren en fijnzinnige muziek. Hun ware kracht komt tot uiting op het slagveld, waar heldendichten worden geschreven en dappere mannen legenden vormen.



GROEN - de 'Ancients' (de Ouden)

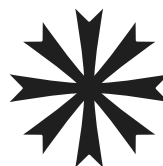
Onder deze oorspronkelijke bewoners van het Getergde Land vinden we elfen, dwergen en andere aardse wezens. De Ancients richten hun aardse krachten op hun vijanden. Hun zieners zijn de machtigste tovenaars en hun aanvallen komen dikwijls uit het niets - en overal vandaan.



BLAUW - de 'Celestians' (de Windwezens)

De Celestians zijn mysterieuze windwezens, een volk van prachtige figuren. Dit maakt ze echter niet minder dodelijk. Hun engelen en geesten zijn pure belichamingen van de natuur en worden bijgestaan door mythische beesten. Hun wijzen stellen allerlei toverkunsten in dienst van het oorlogsdoel en vrijwaren het luchtruim van kwade krachten.

HET KWADE LEGER – GRIJS



ZILVER - de 'Gargans' (Giganten)

De Giganten vormen een omvangrijk leger van oorlogszuchtige beesten, monsters, reuzen en kolossen. Zwaarden, klauwen en zweepen zijn hun lievelingswapens en de toverkracht van hun medicijnmannen maakt hen nog sterker.



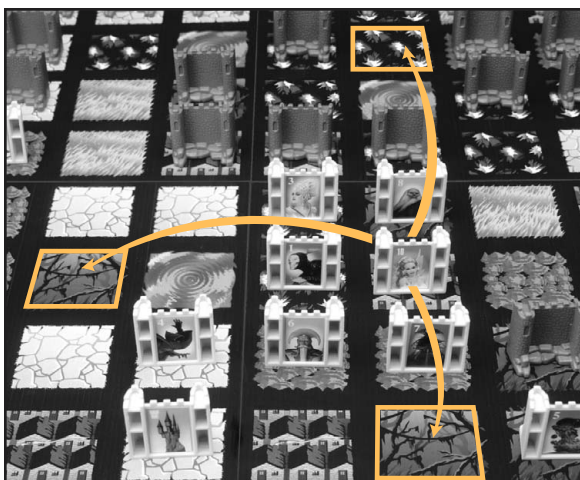
ROOD - de 'Manes' (Schimmen)

Onder een met bloed doordrenkt vaandel zaaien deze duivelse schijndode Manes dood en verderf. Geleid door een volk van draakachtigen en opgezweept door dodenbezweerders, die lijken uit de dood opwekken, voeden de Manes zich met vernietiging en oorlog.



PAARS - de 'Qa'ans' (Mutanten)

Deze uit de diepten opduikende wezens lijken op enorme insecten. De Qa'ans zijn een ranzig volk van monsterlijke mutanten. Mysterieuze heksenmeesters wenden nieuwe toverkracht aan, terwijl levende slijmachtigen en andere merkwaardige mutaties oprukken naar het slagveld. Wie doorziet hun ware bedoelingen?



Figuur 9.

Vliegen: Een speelstuk met 'Vliegen' kan in een rechte lijn over een onbeperkt aantal speelstukken en/of watergebieden heen springen, waarbij het op het eerste lege veld moet landen. Vliegen gaat in horizontale of verticale richting, dus niet schuin. Zie figuur 9. De actie 'Vliegen' mag niet worden gebruikt voor een aanval.

Aanval op Afstand: Een speelstuk met 'Aanval op Afstand' is in staat een vijandelijk speelstuk te vernietigen zonder op het veld van deze tegenstander terecht te komen. Het stuk met 'Aanval op Afstand' kan elk stuk op een afstand van één of twee velden (in welke richting dan ook) dwingen zich bekend te maken. Als het bekendgemaakte stuk een lagere speelsterkte heeft, dan het stuk met 'Aanval op Afstand', wordt het bekendgemaakte stuk vernietigd. Als het een gelijkwaardige of hogere speelsterkte heeft, gebeurt er niets. Als het bekendgemaakte stuk een Magisch stuk of een Burcht is, gebeurt er ook niets.

Omsingeling: Een speelstuk met Omsingeling stelt een stuk met een lagere speelsterkte in staat een stuk met een hogere speelsterkte te verslaan. Als een vijandelijk stuk grenst aan ten minste 5 van jouw stukken en één daarvan bezit de actie Omsingeling, kan jouw Omsingelstuk het vijandelijke stuk vernietigen. Als het vijandelijke stuk een Magisch stuk is, wordt het vernietigd zonder dat het zijn magic powers kan aanwenden. (Magische stukken worden verderop in de handleiding beschreven.) Als het andere stuk een Burcht is, blijft het ongedeerd.

Verwisseling: Een speelstuk met 'Verwisseling' kan van plaats wisselen met een van je eigen stukken van hetzelfde type. De Spirit Almaetis (72) kan bijvoorbeeld wisselen met de Spirit of Negation (85). Slechts één van de twee stukken hoeft de actie Verwisseling te bezitten, maar beide stukken moeten worden bekendgemaakt.

Teleportatie: Een eigen speelstuk met 'Teleportatie' mag worden vernietigd om op dat veld een ander verplaatsbaar stuk van jezelf neer te zetten. Het verwijderde stuk moet je wel bekendmaken.

Visioen: Een speelstuk met 'Visioen' kan zich bekendmaken aan de tegenstander, waarna het een van de vijandelijke stukken op een afstand van één of twee vakjes (in welke richting dan ook), kan ontmaskeren.

MAGISCHE SPEELSTUKKEN

Magische speelstukken hebben een ★ in plaats van een speelsterkte. Powers die de speelsterkte van andere speelstukken beïnvloeden hebben geen invloed op magische speelstukken. Ze worden evenmin beïnvloed door de actie Aanval op Afstand.

Belangrijk: als een Magisch speelstuk wordt aangevallen, wordt het weliswaar vernietigd, maar zijn toverkracht komt daardoor vrij. Volg de aanwijzingen van de overzichtskaart op voor een Magisch stuk dat wordt vernietigd.

Magische speelstukken beschikken over bezweringen, betoveringen en magische valkuilen. Beide legers maken er gebruik van. Magische speelstukken kunnen niet aanvallen en zijn meestal onverplaatsbaar.

Let op: als een speelstuk met 'Verdrijf Magic' een Magisch stuk aanvalt, wordt de toverkracht van het Magische stuk geneutraliseerd. Het Magische stuk wordt dan vernietigd zonder zijn toverkracht te kunnen aanwenden. Het vermogen 'Verdrijf Magic' werkt niet bij Vervloeking. (Zie onder Vervloeking)

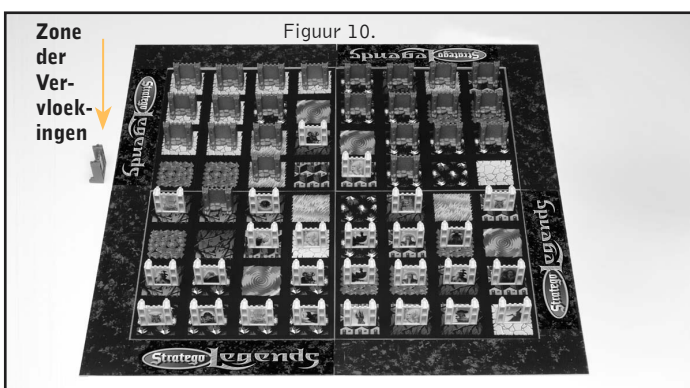
BURCHT-SPEELSTUKKEN

De Burcht-speelstukken hebben geen speelsterkte. Powers die de speelsterkte van andere speelstukken beïnvloeden hebben geen invloed op een Burcht. Ze worden evenmin beïnvloed door de actie Aanval op Afstand. Als een Burcht wordt aangevallen, wordt hij vernietigd en is het spel afgelopen.

SPEELSTUKKEN MET EEN VERVLOEING

Vervloeking zijn een vorm van toverkracht met vérstrekkende gevolgen die de uitkomst van de strijd kunnen bepalen. Het is een vorm van Magic met een uitwerking tot in het graf en eroverheen. De invloed van een 'Vervloeking' is pas voelbaar nadat het speelstuk met een Vervloeking is vernietigd. Vervloeking worden bovendien niet beïnvloed door het vermogen Verdrijf Magic

Als een speelstuk met een Vervloeking wordt vernietigd, wordt het met het plaatje zichtbaar naast het speelbord neergelegd op een plek die tot Zone der Vervloeking wordt bestempeld. Zie figuur 10. De Vervloeking blijft van kracht totdat een andere Vervloeking hem vervangt. Als er tijdens het spel geen andere Vervloeking wordt uit-



groten. Het is aan elke speler om alle in het spel aanwezige powers zo goed mogelijk te benutten. Als je het vergeet, hoeft je tegenstander je er niet aan te herinneren.

Houd in de gaten dat sommige powers pas in werking treden na een succesvolle aanval. Als zowel de aanvaller als de verdediger worden vernietigd, is de aanval voor geen van beide partijen succesvol geweest. Zo'n power treedt in dat geval dan ook niet in werking.

Let op: een voorbeeld van een complexe aanvalssreeks wordt later in deze handleiding gegeven.

KRIJGERS, OPGELET!

ER IS GEEN TIJD TE VERLIEZEN!

Jullie weten nu genoeg om de strijd te beginnen.

Jullie overzichtskaarten zullen je verder begeleiden.

Raadpleeg de informatie op de volgende pagina's als er vragen zijn.

DE POWERS GEBRUIKEN

Hier volgt een gedetailleerde verklaring van de speciale powers in het spel, met voorbeelden van elke power.

EIGENSCHAPPEN

Een 'eigenschap' moet worden gebruikt. Als er op de overzichtskaarten dus 'eigenschap' staat, heb je geen keuze; je moet de power gebruiken.

VOORBEELDEN:

Strijdlust: Een speelstuk met 'Strijdlust' is een moordmachine. Nadat dit stuk een succesvolle aanval heeft uitgevoerd, moet het doorgaan en een ander vijandig stuk aanvallen, als het daartoe in staat is. Dit gaat net zolang door totdat het stuk met 'Strijdlust' een aanval verliest en wordt vernietigd of totdat er geen stukken meer zijn die het kan aanvallen. Als er tijdens een aanval een 'Vervloeking' wordt uitgesproken, moet deze eerst worden uitgevoerd voor er een nieuwe aanval kan plaatsvinden. (Zie ook het deel 'Vervloekingen' verderop.)

Verdrijf Magic: Als een speelstuk met 'Verdrijf Magic' een Magic speelstuk aanvalt, wordt dit Magic stuk vernietigd en van het bord verwijderd zonder dat zijn Magic Power een uitwerking heeft. (Magische stukken worden verderop in de handleiding beschreven.)

Andere eigenschappen: Veel speelstukken bezitten eigenschappen die hun eigen speelsterkte of die van hun tegenstanders veranderen.

Voorbeeld:
[44]



Daarnaast kan het gebied waar de aanval plaatsvindt de speelsterkte van bepaalde stukken veranderen.

Voorbeeld:
[37]



VERMOGENS

Op de overzichtskaarten staan veel verschillende vermogens. Tenzij anders vermeld bij een speelstuk, mag je op elk moment gebruikmaken van een vermogen. Dit mag zowel tijdens je eigen beurt als tijdens de beurt van de tegenspeler. Het mag voordat je zet of daarna en voor of tijdens een aanval. Tenzij anders vermeld, mag een vermogen bovendien zo vaak als je wilt, gebruikt worden.

ACTIES

Veel speelstukken kennen een power die 'actie' genoemd wordt. Net als bij een vermogen verleent een actie het speelstuk vaak een bijzondere manier van verplaatsen. Een actie mag echter alleen tijdens je eigen beurt plaatsvinden en vervangt een standaardbeweging. Per beurt mag maar één actie worden ondernomen.

VOORBEELDEN:

Stormaanval: Een speelstuk met de actie 'Stormaanval' mag meer dan één veld worden verplaatst in zijwaartse, voorwaartse en achterwaartse richting (niet diagonaal). Het mag niet over andere stukken of over watergebieden heen springen. Het mag daarbij tegen een vijandelijk stuk opbotsen en het daarmee aanvallen.

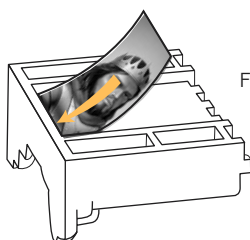
Springen: Een speelstuk met 'Springen' mag zich onbeperkt bewegen in diagonale richting. Het mag niet over andere stukken of over watergebieden heen springen. Het mag daarbij tegen een vijandig stuk opbotsen en het daarmee aanvallen.

Snelheid: Een speelstuk met 'Snelheid' mag zich twee velden verplaatsen in verticale of horizontale richting, of een combinatie daarvan. Als het eerste veld waar het op komt, bezet is door een vijandelijk stuk (wat tot een aanval leidt), vervalt de mogelijkheid van een tweede zet. Het stuk mag niet over andere stukken of over watergebieden heen springen.

HET GETERGDE LAND

OPBOUW VAN HET SPEL

- Plak de 30 blauwe, groene en gouden plaatjes voorzichtig op de beige stukken.
- Doe hetzelfde met de 30 zilveren, rode en paarse plaatjes op de grijze stukken, zoals aangegeven in figuur 1.



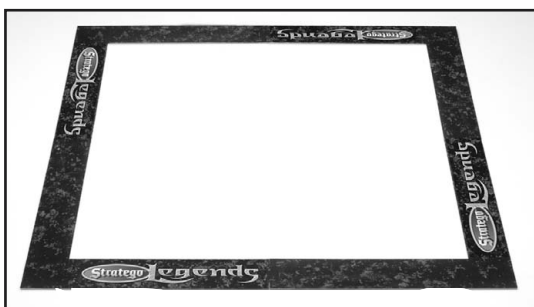
Figuur 1.

- Druk voorzichtig de 4 speelborden en de 8 kartonnen randstukken uit de kartonnen lijst.
- Doe hetzelfde met de 6 overzichtskaarten.

OPSTELLING

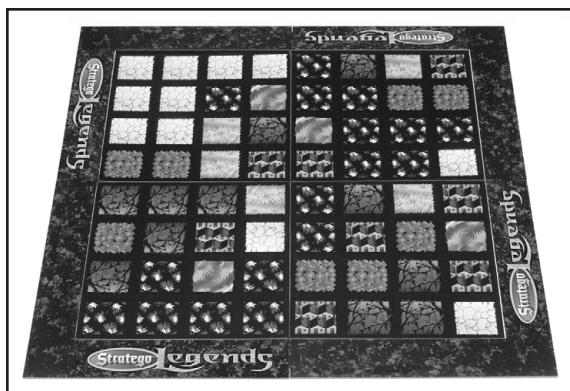
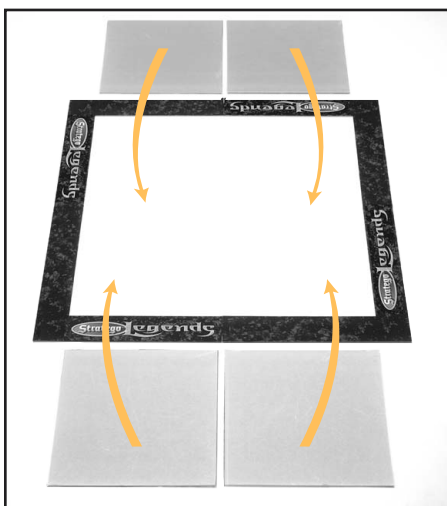
- Leg de 8 kartonnen randstukken neer zoals aangegeven in figuur 2.

Figuur 2.



- Schud de 4 speelborden en leg ze willekeurig op tafel, met de afbeelding naar beneden. Neem 2 speelborden en leg ze zonder ze om te draaien voor je neer. Je tegenstander doet hetzelfde met de 2 andere borden. Zie figuur 3. Draai dan tegelijkertijd de 4 speelborden om. Plaats ze, zonder ze te verdraaien, binnen de randen zoals aangegeven in figuur 4.

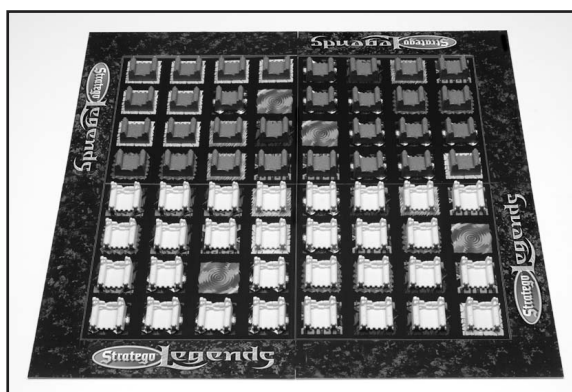
Figuur 3.



Figuur 4.

KLAARMAKEN VOOR DE STRIJD

- **Kies een leger:** Bepaal wie met het beige leger (Landors Legioenen) gaat spelen en welke speler het grijze leger (Kralcs Horde) gaat aanvoeren. Als je niet kunt beslissen, neem dan zonder te kijken een grijs speelstuk in de ene hand en een beige in de andere. Laat je medespeler een hand kiezen om te bepalen met welk leger hij speelt.
- **Wie begint:** Neem een grijs speelstuk in de ene hand en een beige in de andere. Laat je tegenstander een hand kiezen. Als hij of zij jouw kleur kiest, ga jij eerst en omgekeerd.
- **Overzichtskaarten:** Leg de blauwe, groene en gouden overzichtskaarten voor de speler met het beige leger. Leg de zilveren, rode en paarse overzichtskaarten voor de speler met het grijze leger. Op deze kaarten zie je welke powers je speelstukken hebben.
- **De legers opstellen:** Ga tegenover elkaar zitten. Leg je 30 speelstukken willekeurig op de dichtstbijzijnde borden met de plaatjes naar beneden. Leg op elk veld één stuk behalve op de watergebieden (de blauwe velden). Je tegenstander doet hetzelfde. Zie figuur 5.



Figuur 5.

- **'Verschuif' de speelstukken:** Laat je tegenstander, terwijl de plaatjes nog onzichtbaar zijn, net zoveel van jouw speelstukken verschuiven als hij wil. Jij mag hetzelfde doen met de stukken van je tegenstander. Nu is het zeker dat de stukken volledig willekeurig op het bord staan.

- **Zet je speelstukken rechtop:** Zorg ervoor dat de plaatjes van je eigen stukken alleen naar jou toe gericht zijn.
- **Twee stukken verwisselen:** De speler die begint mag maximaal twee van zijn of haar eigen stukken met andere eigen stukken verwisselen. De andere speler mag hetzelfde doen met twee van zijn of haar stukken. Strategische tip: als je burcht vooraan staat (dus dicht bij de vijandelijke stukken), is het raadzaam dit stuk te verwisselen met een stuk uit de achterste rij.

DE LEGERS.

Er zijn ruim 200 verschillende speelstukken in de wereld van Het Getergde Land. Elk leger op het bord bestaat uit 30 stukken. De andere stukken zijn te verkrijgen in aanvulsetjes (boosters). Op de overzichtskaarten staan de extra powers van alle stukken aangegeven. Zie figuur 6.

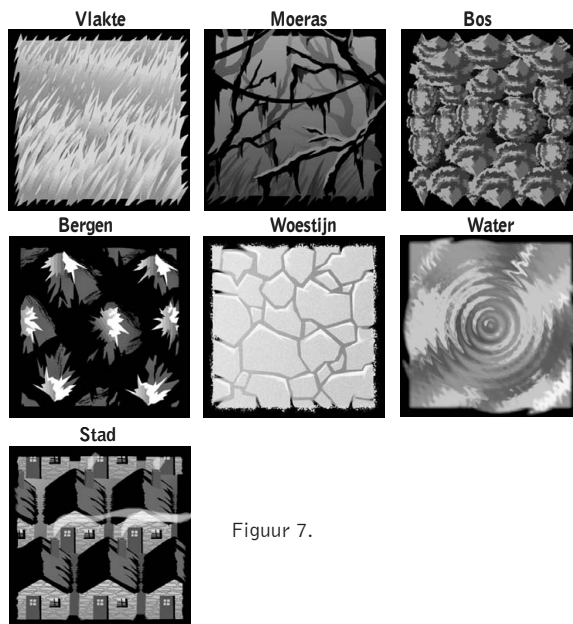


Figuur 6.

DE SPEELBORDEN

Bordvelden: de 4 speelborden kennen verschillende typen terreinvakjes: vlakte, bos, moeras, bergen, stad, water en woestijn.

Zie figuur 7. Het terreintype waarop een speelstuk staat kan zijn speelsterkte of power beïnvloeden.

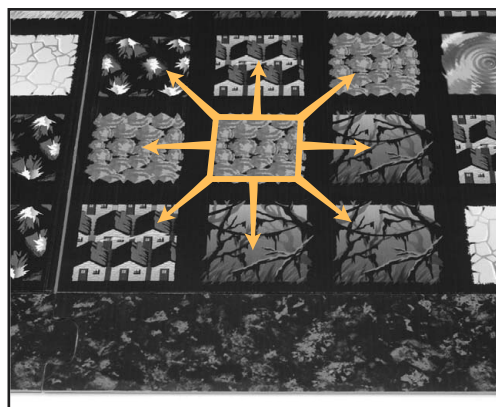


Figuur 7.

Belangrijk: de speelstukken in Het Getergde Land kunnen niet op watervakjes komen, wel kunnen sommige stukken er overheen vliegen.

Aangrenzende velden: twee velden grenzen aan elkaar als ze elkaar verticaal, horizontaal of diagonaal raken. Zie figuur 8.

Het hier vertoonde veld heeft 8 aangrenzende velden.



Figuur 8.

VERLOOP VAN HET SPEL

(voor 2 spelers)

DOEL VAN HET SPEL

De burcht van de tegenstander vernietigen.

STANDAARDZETTEN

Per beurt moet je één van je stukken verplaatsen of een actie uitvoeren. Je speelt om beurten.

De volgende regels voor standaardzetten gelden voor alle speelstukken behalve voor de 'onverplaatsbare' speelstukken.

- Een speelstuk mag per beurt maar één veld lopen: naar voren, naar achteren of zijwaarts.
- Een speelstuk kan niet diagonaal bewegen.
- Een speelstuk kan niet over een ander stuk springen.
- Een speelstuk kan niet naar een veld bewegen waarop al een stuk van hemzelf staat.
- Een speelstuk mag naar een veld waarop een speelstuk van de tegenstander staat. Zo'n beweging heet een aanval. (Zie AANVALLEN voor meer details.)
- Een speelstuk kan niet naar een (blauw) waterveld toe.
- Een speelstuk mag niet meer dan twee keer achter elkaar heen en weer lopen tussen dezelfde twee velden. De aanvaller moet hier na twee keer mee ophouden.

Belangrijk: bepaalde speelstukken bezitten powers die tegen deze regels in kunnen gaan. De power van elk speelstuk staat omschreven op de overzichtskaarten. Bij tegenspraak heeft de power van het speelstuk altijd voorrang. Kortom, de power van het speelstuk gaat altijd boven de spelregels.

Let op: er bestaan speciale bewegingen die verderop in deze spelregels worden besproken.

OPSOMMING VAN DE POWERS

Alle speelstukken in dit spel hebben één of meer powers. Een stuk moet altijd aan de tegenstander worden getoond, voordat de powers gebruikt mogen worden. Dit wordt in deze spelregels steeds aangeduid als het 'bekendmaken' van een speelstuk. In sommige gevallen moet je het speelstuk niet alleen bekendmaken maar zelfs verwijderen voordat je zijn power mag gebruiken.

Op de speelstukken staat een nummer. Dit nummer vind je terug op de overzichtskaarten. Er staat precies uitgelegd welke power ieder stuk heeft.

Hier volgt een korte opsomming van de verschillende soorten powers:

- **Eigenschap:** Een eigenschap móet worden gebruikt. Als er op de overzichtskaarten dus 'eigenschap' staat, heb je geen keuze; je moet de power gebruiken.
- **Actie:** Een actie vervangt een standaardzet. Je mag er één per beurt gebruiken. Acties verlenen speelstukken vaak een speciaal soort beweging.
- **Vermogen:** Je mag op elk moment gebruikmaken van een vermogen. Dit mag zowel tijdens je eigen beurt als tijdens de beurt van de tegenspeler. Het mag voordat je zet of daarna en voor of tijdens een aanval.
- **Magic:** Magische speelstukken hebben een ★ in plaats van een speelsterkte. Als een magisch stuk wordt aangevallen, wordt het weliswaar vernietigd, maar de toverkracht komt daardoor vrij. Volg hiervoor de aanwijzingen op de overzichtskaart op.
- **Vervloeking:** Als een speelstuk met een vervloeking wordt vernietigd, wordt dit stuk apart gelegd. De vervloeking wordt op dat moment van kracht en vervangt eventuele eerdere vervloeking.

Let op: een gedetailleerde omschrijving van elke power wordt hieronder gegeven in AANVALLEN.

AANVALLEN

Steeds als een speelstuk naar een veld loopt waarop een stuk van de tegenstander staat, doet hij een 'aanval'.

Wanneer een speelstuk een ander stuk aanvalt, worden beide stukken direct bekendgemaakt. Beide spelers raadplegen hun overzichtskaarten om achter de eventuele powers te komen. De speelsterkte van de twee stukken wordt vergeleken (waarbij de speelsterkte wordt aangepast als er sprake is van powers die de speelsterkte van de speelstukken veranderen). Als beide spelers de nodige aanpassingen hebben gemaakt van hun speelsterkte, wordt het stuk met de uiteindelijk lagere speelsterkte vernietigd. Bij gelijke sterkte worden beide stukken vernietigd.

Als een speler de Burcht van de andere speler aanvalt, wint de aanvallende speler het spel.

Als bij een aanval één van de twee speelstukken een Magisch stuk is, wordt de bezwering zoals omschreven op de overzichtskaart van kracht (meestal wordt dan de aanvaller vernietigd). Volg de instructies op de overzichtskaart voor elk Magisch stuk. Zie ook het deel over Magische Speelstukken hieronder.

Een aanval kan onder invloed van een vervloeking of van een speelstuk op een aangrenzend vakje, heel anders verlopen. Let goed op welke powers je kunt gebruiken om de speelsterkte van je stuk te ver-