

ARENA MAXIMUS

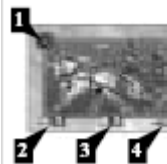
Inleiding

In Arena Maximus, nemen 2 tot 5 spelers de rol aan van dappere strijdwagenmenners die deelnemen aan de grote Arena Maximus races. De strijdwagen van elke speler moet niet enkel de valstrikken en hinderlagen in de arena weten te ontwijken, maar ook de kwaadaardige bedoelingen van zijn tegenstrevers. In de Arena, waar de verleiding van de snelheid onontkoombaar is, heeft eerlijkheid geen plaats – de menners vinden er slechts glorie of de dood.

Doel van het spel

Om te winnen moet je strijdwagen als eerste de aankomstlijn passeren. Je moet zo snel mogelijk racen om als eerste de eindmeet te halen, maar toch voldoende voorzichtig blijven om de controle over je wagen niet te verliezen – een crash kan je immers de overwinning kosten.

Spelonderdelen

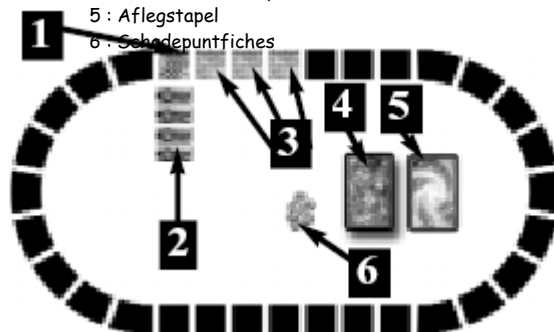
- **Strijdwagens** : vijf rechthoekige fiches stellen de strijdwagens van de spelers voor. Op beide zijden van elke fiche is een gekleurde band terug te vinden (rood, geel, groen, blauw of zwart). De ene kant heeft een beige achtergrondkleur, de andere een lichtgroene. Het verschil in achtergrondkleur wordt gebruikt om aan te duiden welke strijdwagens reeds bewogen hebben – hoe dit precies gebeurt wordt later uitgelegd.
- **Strijdwagen-overzichtsbord** : bij elke fiche hoort een overzichtsbord met overeenkomstige kleur en illustratie. Je kan er de volgende waarden terugvinden : diersoort, wagenmenner en strijdwagen. Verder kan je ook terugvinden of je reeds gecrasht bent of niet.
 1. **Wielafbeelding** : op de ene kant vind je een afbeelding van een intact wiel terug (wat betekent dat je strijdwagen nog niet gecrasht is), op de andere kant een afbeelding van een gebroken wiel (wat inhoudt dat je strijdwagen reeds één keer crashte). Je begint het spel met het intacte wiel zichtbaar.
 2. **Diersoortwaarde** : dit getal duidt aan hoe snel je strijdwagen zijn snelheid kan aanpassen.
 3. **Wagenmennerwaarde** : dit getal duidt aan hoeveel kaarten je mag afleggen vooraleer je je hand mag aanvullen en het aantal kaarten je kan gebruiken om andere strijdwagens aan te vallen. Beide opties worden later verduidelijkt.
 4. **Strijdwagenwaarde** : dit getal geeft het aantal schadepunten je kan incasseren vooraleer de strijdwagen crasht. Als het aantal schadepunten dat de strijdwagen opgelopen heeft minstens gelijk is aan deze waarde, dan crasht hij.
- **Racekaarten** : deze stapel omvat de zweep-, teugel en magiekaarten die je nodig hebt om de strijdwagen over het gevaarlijke parcours te loodsen.
- **Schadepuntfiches** : deze kleine fiches (met waarde 1 of 3) worden op het overzichtsbord van een strijdwagen geplaatst om het aantal opgelopen schadepunten bij te houden.
- **Parcours tegels** : een aantal van deze tegels (recht of gebogen), worden voordat het spel begint samengelegd om het grote Arena Maximus parcours te vormen.
- **De start- en aankomstlijn** : deze speciale parcourstegel is dubbelzijdig bedrukt en geeft aan waar de wedstrijd begint en eindigt. Deze tegel kan **niet** verplaatst of gepasseerd worden door middel van spreuken (een toelichting rond het gebruik van spreuken kan U later terugvinden).

Vorbereiding van het spel

Vooraleer te kunnen spelen, moeten de volgende stappen doorlopen worden

1. Elke speler krijgt een willekeurig overzichtsbord en bijhorende strijdwagenfiche. Het bord wordt met het intacte wiel zichtbaar voor elke speler gelegd. De overblijvende overzichtsboarden en fiches worden terug in de doos gelegd.
2. Leg de start/aankomsttegel op de tafel – hier zal het parcours starten.
3. Verdeel de overige parcourstegels in twee verdeckte stapels – een stapel met rechte en een stapel met gebogen tegels.
4. Neem –zonder ernaar te kijken– de bovenste zes tegels van de stapel rechte parcourstegels en leg ze verdeckt om zo een rij van 7 tegels te vormen met de aankomst-

- 1 : Start/aankomst tegel
- 2 : Plaats van de strijdwagens (startspeler bovenaan)
- 3 : Eerste drie tegels zichtbaar
- 4 : Race-kaarten stapel
- 5 : Aflegstapel
- 6 : Schadepuntfiches



en startlijn aan één uiteinde (zie illustratie)

5. Neem –zonder ernaar te kijken– de bovenste 9 tegels van de stapel gebogen parcourstegels en leg ze verdeckt na elkaar neer aan het rechte stuk. Op die manier wordt de eerste bocht van het parcours gevormd.
6. Plaats op dezelfde manier 7 rechte parcourstegels en dan de 9 gebogen parcourstegels om het ovale parcours te completeren. Er blijven 4 rechte parcourstukken ongebruikt over die niet gebruikt worden in dit spel. Leg deze –zonder ernaar te kijken– terug in de doos.
7. Draai de eerste 3 rechte tegels na de start/aankomsttegel om zodat de illustraties zichtbaar worden.
8. Schud de stapel racekaarten en geef elke speler 7 kaarten. Elke speler mag zijn eigen kaarten bekijken maar houdt deze verborgen voor de medespelers. De overblijvende kaarten worden als voorraadstapel in het parcours gelegd.
9. Sorteert de schadepuntfiches per soort en leg ze naast het bord.
10. Bepaal op willekeurige manier de startspeler. Deze plaatst zijn strijdwagenfiche aan de binnenkant van het parcours naast de starttegel. Vervolgens plaatst elke speler in wijzerzin zijn strijdwagenfiche onder deze van de startspeler. Alle strijdwagenfiches moeten met de beige kant zichtbaar worden gelegd.

De kaarten

De stapel racekaarten bevat zowel zweep-, teugel als magiekaarten. **Zweepkaarten** beïnvloeden de snelheid van de strijdwagen, **teugelkaarten** worden uitgespeeld om hindernissen op het parcours te ontwijken terwijl **magiekaarten** als joker gebruikt worden – ze kunnen in plaats van elke andere kaart worden gespeeld.

Daarnaast zijn linksboven op teugel- en zweepkaarten ook gekleurde **vaardigheidssymbolen** terug te vinden (groen, geel, rood, blauw of zwart). Deze symbolen komen overeen met hindernissen die op het parcours kunnen voorkomen. Op magiekaarten komen geen specifieke vaardigheidssymbolen voor, ze kunnen dan ook als om het even welk vaardigheidssymbool gebruikt worden.

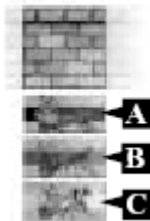
De snelheidsaanduiding

Tijdens het spel wordt de snelheid van de strijdwagen aangegeven door het aantal zweepkaarten dat voor elke speler openligt. Het aantal tegels dat een strijdwagen mag verplaatst worden per beurt komt overeen met het aantal openliggende zweepkaarten. Als er bv drie zweepkaarten voor je openliggen, mag je strijdwagen in je eigen beurt drie parcourstegels vooruit bewegen.

Spelronden

Het spel bestaat uit een aantal **spelrondes**. Tijdens elke ronde komt elke speler één keer aan de beurt. De volgorde waarin de spelers aan de beurt komen wordt bepaald door de positie van de strijdwagens in de race. De speler op de *laatste* plaats, mag in die ronde als *eerste* zijn beurt nemen. Vervolgens komt de speler die de op één na laatste positie bekleedde aan de beurt. Zo gaan de beurten verder tot de speler die bij het begin van die ronde de koppositie bekleedde als laatste zijn beurt neemt.

Indien een strijdwagen zijn beweging eindigt op dezelfde parcourstegel als één of meerdere andere strijdwagens, dan wordt de strijdwagenfiche **onder** de andere fiches geplaatst. Op die manier ligt de fiche van de strijdwagen die als eerste de parcourstegel bereikte naast de parcourstegel en de strijdwagen die als laatste de tegel binnenkwam onderaan. Indien meerdere strijdwagens een spelronde op dezelfde parcourstegel beginnen, dan komt de speler met zijn strijdwagenfiche het dichtst bij de parcourstegel als eerste aan de beurt. Op de illustratie kwam strijdwagen A als eerste op de tegel A, dan volgde B en als laatste kwam C. A zal als eerste de tegel verlaten, gevolgd door B en dan pas C.



Nadat een strijdwagen bewogen heeft, wordt de fiche omgedraaid. Aan de hand van de achtergrondkleur kunnen de spelers dan nagaan welke strijdwagens reeds bewogen hebben en welke niet. Nadat alle strijdwagenfiches omgedraaid zijn eindigt de ronde en begint de volgende.

Spelverloop

Tijdens elk beurt worden de volgende 4 fases in volgorde doorlopen

Fase 1 : snelheid aanpassen

Fase 2 : kaarten afleggen

Fase 3 : kaarten aanvullen

Fase 4 : beweging van de strijdwagen

Fase 1 : snelheid aanpassen

Tijdens deze fase kan de snelheid door het uitspelen van zweepkaarten worden aangepast. Indien je de snelheid wil wijzigen kan dit als volgt :

- **Versnellen** : speel 1 of meer zweepkaarten uit en voeg deze bij je openliggende zweepkaarten.
- **Vertragen** : neem één of meer van je openliggende zweepkaarten weg en leg deze op de aflegstapel

Zowel bij het versnellen als bij het vertragen, mag het aantal gespeelde of weggenomen kaarten in elke beurt niet groter zijn dan de diersoortwaarde van de strijdwagen die op het overzichtsbord is weergegeven.

Voorbeeld :De strijdwagen van Scott met een diersoortwaarde van 2 heeft momenteel 5 openliggende zweepkaarten voor zich. Aangezien binnenkort een hindernis moet worden genomen, wenst hij zijn snelheid te doen afnemen. Aangezien de diersoortwaarde slechts 2 bedraagt, kunnen slechts 2 van de openliggende zweepkaarten worden afgelegd en wordt de nieuwe snelheid gelijk aan 3.

Fase 2 : kaarten afleggen

In deze fase mogen een aantal handkaarten worden afgelegd. Het aantal afgelegde kaarten mag niet groter zijn dan de wagenmennerwaarde van de strijdwagen. Als de wagenmennerwaarde gelijk is aan 2, dan mogen maximaal 2 handkaarten worden afgelegd. Kaarten afleggen kan nuttig zijn indien je handkaarten niet bruikbaar zijn en je ruimte wil creëren om kaarten te trekken die eventueel wel nuttig kunnen zijn. Als je bv enkel maar zweepkaarten hebt terwijl je teugelkaarten nodig denkt te hebben, dan kan je zweepkaarten afleggen in de hoop van teugelkaarten te trekken.

Fase 3 : kaarten aanvullen

Vul je kaarten terug aan tot 7. Merk op dat de **openliggende zweepkaarten hierbij worden meegeteld**. Het aantal handkaarten opgeteld bij het aantal openliggende zweepkaarten moet na het aanvullen steeds gelijk zijn aan 7.

Indien er één zweepkaart open ligt en je hebt 4 handkaarten, dan moet je 2 bijkomende kaarten trekken ($1+4-2=7$).

Hoe meer zweepkaarten er open liggen (hoe sneller de strijdwagen vooruit gaat), hoe minder handkaarten je kan uitspelen (hoe moeilijker het wordt om te sturen). Indien de stapel racekaarten uitgeput is, wordt de aflegstapel geschud en opnieuw gebruikt.

Fase 4 : beweging van de strijdwagen

Tijdens deze fase wordt de strijdwagenfiche een aantal parcourstegels verplaatst gelijk aan het aantal openliggende zweepkaarten. De strijdwagen wordt langs de binnenkant van het parcours bewogen. De effecten en gebeurtenissen van elke parcourstegel moeten worden afgewerkt vooraleer de volgende tegel kan worden betreden.

Effecten en gebeurtenissen van parcourstegels

Bij het betreden van een parcourstegel, moeten de volgende gebeurtenissen in onderstaande volgorde worden afgewerkt.

1. rammen : bij het betreden van een parcourstegel mag je proberen de daar aanwezige strijdwagens te rammen
2. blokkeren : strijdwagens die op de tegel waar je naartoe gaat aanwezig zijn, kunnen je beletten de tegel te betreden
3. parcourstegel-gebeurtenissen : bekijk de effecten van sprongen, hindernissen en rotsen
4. aanvallen : je kan proberen een strijdwagen van een tegenstander op dezelfde parcourstegel aan te vallen.

Merk op : indien geen andere strijdwagens op de parcourstegel aanwezig zijn kan men niet rammen, blokkeren of aanvallen.

1. Rammen

Als je strijdwagen op een parcourstegel komt waarop reeds een andere wagen aanwezig is, kun je deze rammen. Om te rammen moet je minstens één set bestaande uit een zweepkaart en een teugelkaart uitspelen. Voor elke set die je uitspeelt, krijgt de strijdwagen van de tegenstander 2 schadepunten. Er mogen niet meer sets uitgespeeld worden dan de wagenmennerwaarde. Als deze waarde 2 is, mogen dus maximaal 2 sets (totaal 4 kaarten) worden ingezet.

De tegenstander kan een rampoging verijdelen door op zijn beurt een gelijk aantal kaartensets af te leggen. Per set die hij kan afleggen voorkomt hij twee schadepunten en brengt hij 1 schadepunt toe aan de strijdwagen die hem probeerde te rammen. Er kunnen niet meer kaarten afgelegd worden dan er gebruikt worden bij de rampoging, maar bij het verdedigen speelt de wagenmennerwaarde geen rol. Indien de tegenstander een wagenmennerwaarde van 1 heeft, kan hij toch 2 sets afleggen bij het afweren van een rampoging die met 2 sets uitgevoerd werd.

Meervoudige rampogingen

Indien je op een parcourstegels komt met twee of meer strijdwagens mag je beide proberen te rammen in een volgorde naar keuze. Per beurt mag elke strijdwagen maar één keer door dezelfde strijdwagen worden geramd. Een strijdwagen die geramd werd, mag wel een poging wagen om de toegang te blokkeren.

2. Blokkeren

Als een strijdwagen naar een parcourstegel beweegt waar een vijandelijke strijdwagen aanwezig is, kan deze laatste proberen om de toegang tot de tegel te blokkeren. Om dit te doen, moeten één of meer teugelkaarten uit de handkaarten worden afgelegd. Indien meer dan één kaart uitgespeeld wordt, moeten deze allemaal samen worden afgelegd. Opnieuw wordt het maximum aantal kaarten bepaald door de wagenmennerwaarde. Om een poging tot blokkeren te verhinderen, moeten een gelijk aantal teugelkaarten worden afgelegd. De wagenmennerwaarde speelt hierbij geen rol. Indien een blokkeerpoging niet verhinderd wordt, beweegt de strijdwagen niet en eindigt de beurt onmiddellijk. Eens een poging tot blokkeren verhinderd werd, mag dezelfde tegenstander geen nieuwe poging meer wagen.

Meervoudige blokkeerpogingen

Indien je op een parcourstegels komt met twee of meer strijdwagens, mag elk van deze strijdwagens een blokkeerpoging ondernemen. De speler die links van je zit mag als eerste proberen, waarna de overige spelers in wijzerzin volgen. Nadat elke speler die kan blokkeren zijn teugelkaarten afgelegd heeft, moet je evenveel teugelkaarten kunnen afleggen als de som van alle afgelegde kaarten.

3. Parcourstegel-gebeurtenissen

Nadat je strijdwagen op een parcourstegel aangekomen is, moeten alle gebeurtenissen en effecten van de tegel worden geëvalueerd. Dit wordt later behandeld.

4. Aanvallen

Nadat de parcourstegel gebeurtenissen afgewerkt zijn, mag je een strijdwagen op dezelfde tegel proberen aan te vallen. Om een strijdwagen aan te vallen moet je één of meer zweepkaarten uit de handkaarten afleggen. Voor elke zweepkaart die je aflegt breng je één schadepunt toe aan de strijdwagen van de tegenstander. Opnieuw wordt het maximum aantal kaarten bepaald door de wagenmennerwaarde.

Om een aanval af te weren, kan de tegenstander op zijn beurt een aantal zweepkaarten afleggen. Per zweepkaart die hij aflegt verhindert hij één schadepunt aan zijn eigen strijdwagen. De wagenmennerwaarde speelt geen rol bij het aantal zweepkaarten dat kan worden ingezet bij de verdediging.

Nadat een aanval afgeweerd is, mag de tegenstander een tegenaanval uitvoeren. Het verloop van de tegenaanval is

identiek aan dat van een gewone aanval waarbij de rollen omgekeerd zijn. Een tegenaanval kan enkel ingezet worden indien men zelf aangevallen werd.

Meervoudige aanval

Indien je op een parcourstegels komt met twee of meer strijdwagens, mag je elk van deze strijdwagens proberen aan te vallen in een volgorde die je zelf kiest.

Nieuwe parcourstegels onthullen

Bij de aanvang van het spel zijn enkel de startlijn en de eerste drie parcourstegels zichtbaar. Telkens een strijdwagen op de laatste niet verdedekte tegel aankomt, worden de volgende drie tegels omgedraaid. Op deze manier wordt het parcours per drie tegels onthuld.

Einde van een beurt.

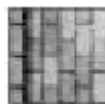
Nadat een strijdwagen zijn beweging afgerond heeft, wordt de strijdwagenfiche omgedraaid zodat de andere achtergrondkleur zichtbaar wordt. De beurt eindigt en de volgende speler komt aan de beurt.

De eindmeet bereiken

Zodra een strijdwagen op de start/aankomstlijntegel komt, wordt de eindmeet bereikt. De eventuele resterende beweging moet worden verdergezet, maar de parcouretegel-gebeurtenissen en effecten van de tegels achter de aankomstlijn moeten niet meer worden uitgevoerd. Een strijdwagen die de aankomst bereikt heeft, kan niet meer worden aangevallen, geramd, geblokkeerd of beïnvloed worden door spreuken.

Parcourstegelgebeurtenissen en effecten

Hieronder is een volledig overzicht van de parcourstegels met hun effecten opgenomen.



Leeg : wanneer een strijdwagen op deze tegel komt gebeurt er niets



Rotsblokken : op elke tegel met rotsblokken is een waarde vermeld. Zodra een strijdwagen op dergelijke tegel komt, moet een aantal teugelkaarten gelijk aan deze waarde worden afgelegd. Indien niet voldoende teugelkaarten worden afgelegd, loopt de strijdwagen één schadepunt op per ontbrekende teugelkaart. Het afleggen van teugelkaarten is niet verplicht – men kan opteren om deze bij te houden !



Sprong : op elke sprongtegel is een waarde vermeld. Zodra een strijdwagen op dergelijke tegel komt, moet een aantal zweepkaarten gelijk aan deze waarde worden afgelegd. Indien niet voldoende zweepkaarten worden afgelegd, loopt de strijdwagen één schadepunt op per ontbrekende zweepkaart. Het afleggen van zweepkaarten is niet verplicht – men kan opteren om deze bij te houden !



Hindernis : op elke hindernistegel staat minstens één vaardigheidssymbool. Zodra een strijdwagen op dergelijke tegel komt, moeten handkaarten met overeenkomstige symbolen worden afgelegd om de hindernis te vermijden. Indien niet voldoende kaarten worden afgelegd, loopt de strijdwagen één schadepunt op per ontbrekend symbool. Het afleggen van kaarten is niet verplicht – men kan opteren om deze bij te houden !

Aandacht : je strijdwagen is immuun voor voor hindernissen van je eigen kleur. Indien je de rode strijdwagen ment, mag je alle rode vaardigheidssymbolen negeren en moet je hiervoor geen kaarten afleggen.



Herstelling : Zodra een strijdswagen op dergelijke tegel komt, kan men kiezen om de beweging onmiddellijk stop te zetten, ongeacht de resterende bewegingspunten en kan de strijdswagen worden hersteld. Indien je een herstelling laat uitvoeren gebeurt het volgende

1. verwijder alle schadepuntfiches van het overzichtsbord
2. leg alle openliggende zweepkaarten op de aflegstapel
3. leg zoveel handkaarten op de aflegstapel als je wil en vul je handkaarten aan tot zeven



De start/aankomstlijn : het spel eindigt op het einde van de ronde waarin minstens één strijdswagen op, of voorbij deze tegel beweegt.

“Kingmaking”

Het is mogelijk dat men zich in een positie bevindt waar men zelf niet meer kan aankomen in die ronde, maar waar het wel mogelijk is om te bepalen welke van de andere spelers kan winnen door één van deze te rammen, blokkeren, aan te vallen,.... Indien men zich in deze ‘verloren’ positie bevindt, mag men geen van de potentiële winnaars een strobreed in de weg leggen.

Een voorbeeld : Scott’s strijdswagen bevindt zich op 5 tegels van de aankomst en hij heeft drie openliggende zweepkaarten. Kevin en Tod bevinden zich op 3 tegels van de finish en hebben elk 4 openliggende zweepkaarten (en beide kunnen bijgevolg de finish bereiken). Scott mag tijdens zijn beurt geen van beide andere strijdagens beïnvloeden.

Schade en crashes

Telkens wanneer een strijdswagen schadepunten oploopt, worden een aantal schadepuntfiches op het overzichtsbord gelegd om dit bij te houden. Er zijn schadepuntfiches met waarde 1 en waarde 3, die vrij kunnen omgewisseld worden. Als het aantal opgelopen schadepunten gelijk of groter is dan de strijdswagenwaarde, vindt er een crash plaats.

Wanneer een strijdswagen crasht en de wielafbeelding op het overzichtsbord is nog heel, dan wordt het overzichtsbord gedraaid zodat de afbeelding van het gebroken wiel zichtbaar wordt. Indien de afbeelding van het gebroken wiel reeds zichtbaar was (indien je dus voor de tweede maal crasht) is de beurt onmiddellijk voorbij en wordt je strijdswagen uit het spel verwijderd.

Indien je voor de eerste maal crasht, wordt je strijdwagen fiche aan de buitenkant van het parcours gelegd en worden alle openliggende zweepkaarten op de aflegstapel gelegd.

De beurt na de crash krijg je *geen* normale beurt, draai de strijdwagenfiche om zodat de andere achtergrondkleur zichtbaar wordt, vul de handkaarten aan tot 7 en verwijder alle schadepuntfiches van het overzichtsbord.

De tweede beurt volgend op de crash, mag je de strijdwagenfiche aan de binnenkant van het parcours plaatsen en een normale beurt spelen.

Merk op : indien meerdere strijdwagen op dezelfde tegel crashen, worden de strijdwagenfiches boven elkaar geplaatst. De strijdwagen die als eerste crashte mag ook als eerste weer van start.

Voorbeeld van een crash



Beurt 1 (de beurt waarin de crash plaatsvond) : plaats de strijdwagenfiche aan de buitenkant van het parcours en leg de openliggende zweepkaarten op de aflegstapel.



Beurt 2 (de beurt volgend op de crash) : draai de strijdwagenfiche om zodat de andere kleur zichtbaar wordt, vul je handkaarten aan tot zeven en verwijder alle schadepuntfiches van het overzichtsbord.



Beurt 3 (de tweede beurt na de crash) : leg bij het begin van de beurt de strijdwagenfiche aan de binnenkant van het parcours en speel de beurt zoals normaal het geval is.

Speleinde

Het spel eindigt op het einde van de ronde waarin één of meer strijdagens de aankomst overschrijden. De speler waarvan de strijdwagen het verst voorbij de aankomstlijn eindigde, is de winnaar van het spel. Indien verschillende strijdagens op één zelfde tegel eindigen, dan is de speler die als eerste op die tegel aankwam de winnaar.

Alternatief eindigt het spel ook als alle spelers op één na uit het spel verdwenen zijn, in dit geval wint de enig overgebleven speler.

Men kan ook overeen komen om meer dan één ronde te racen, de speler die als eerste aankomt na het aantal afgesproken rondes wint dan het spel.

Optionele regels

Zodra je het basisspel onder de knie hebt kan je de volgende optionele regels gebruiken om wat variatie in het spel aan te brengen.

Spreuken gebruiken

Tijdens je beurt mag je een spreuk van de lijst gebruiken. Elke spreuk kost één vaardigheidssymbool van een welbepaalde kleur. Om een spreuk te kunnen gebruiken moet je één magiekaart en één kaart met het overeenkomende vaardigheidssymbool uit de handkaarten afleggen. Aangezien magiekaarten als joker ingezet kunnen worden, kan een spreuk ook door het uitspelen van twee magiekaarten worden gebruikt. De spreukenlijst geeft een overzicht van de verschillende mogelijke spreuken.

Tegenspreuk

Door het afleggen van twee magiekaarten uit de handkaarten, kan een tegenspreuk worden gegeven die een zopas gebruikte spreuk teniet doet. Tegenspreuken kunnen gebruikt worden zodra een andere speler een spreuk gebruikt, ook als je niet zelf aan de beurt bent.

Lijst van de spreuken

De volgende lijst vermeldt alle mogelijke spreuken met hun uitwerking en het benodigde vaardigheidssymbool. Een spreuk gebruiken vereist het uitspelen van een magiekaart en een vaardigheidssymbool.

Parcoursverandering (groen)



Deze spreuk moet gebruikt worden bij het begin van je beurt. Wissel twee openliggende parcoursfiches waarop geen strijdagens aanwezig zijn van plaats. De start/aankomst tegel kan niet worden verplaatst.

Versnelling (geel)



Deze spreuk moet gebruikt worden bij het begin van je beurt. De snelheid van je strijdwagen neemt met drie toe (en dit tot het einde van de beurt). Merk op dat het aantal openliggende zweepkaarten met deze spreuk niet verandert.

Genezing (rood)



Deze spreuk moet gebruikt worden bij het begin van je beurt. Verwijder tot 3 schadepunten van het overzichtsbord van je strijdwagen.

Teleportatie (blauw)



Deze spreuk moet gebruikt worden voordat je strijdwagen een parcoursestegel betreedt. In plaats van de eerstvolgende tegel te betreden, plaats je de strijdwagen op de daaropvolgende parcoursestegel. De slaat bijgevolg één parcoursestegel over. Indien de tegel waarop je teleporteert echter door een andere strijdwagen bezet is, moet je blijven waar je was. Er kan niet voorbij de aankomstlijn worden geteleporteerd.

Vuurbal (zwart)



Deze spreuk moet gebruikt worden bij het begin van je beurt. Breng één schadepunt toe aan een strijdwagen naar keuze die maximaal drie tegels verwijderd is (zowel voor als achter je eigen strijdwagen)

CREDITS

Design: Kevin Wilson

Editing: Darrell Hardy, Christian T. Petersen, and Rob Vaughn

Graphic Design: Brian Schomburg

Cover Art: Jim Pavelec

Chariot Art: Gregory Price

Arena Maximus is a trademark of Fantasy Flight Publishing, Inc.

Copyright ©2003 Fantasy

Flight Publishing, Inc. All rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission from the publisher. Meer updates, fora en regelvragen zijn terug te vinden op www.fantasyflightgames.com

Vrij vertaald in het Nederlands door Koen WINDELS voor de
VZW VLAAMS SPELLENARCHIEF
www.vlaams-spellenarchief.be