

Diskwars

Auteurs: Tom Jolly en Christian T. Peterson

Uitgegeven door Amigo Spiel, 2000 (oorspronkelijk door Fantasy Flight Games)

Vanaf 2 spelers kan er gespeeld worden in een fantasie wereld. Leeftijd minstens 10 jaar en de duur van het spel wordt op ongeveer 45 minuten geschat

Vorm met een aantal schijven, uit één van de acht sets, een eigen strijdmacht die je voor de tegenstander geheim houdt. Kies samen een scenario waarmee het slagveld en het uiteindelijke doel bepaald wordt. Winnaar is hij die het doel kan bereiken door het geschikt verplaatsen van de eigen troepen, het gebruiken van de juiste tactiek en het doeltreffend bekampen van de vijandelijke troepen.

Diskwars

Strijdmacht "Falladirs Ritter"

Speelmateriaal van elke set :

- spelregels
- 7 kartonnen platen met eenheden, toverspreuken en een landschap.
De bruine platen bevatten de strijdmacht die op de doos staat aangegeven. De paarse platen zijn willekeurig over de verschillende strijdkrachten sets verdeeld.
- 1 plaat met markeerfiches

Elk plaat bevat verschillende schijven die er, voor het eerste keer spelen, voorzichtig uit losgemaakt moeten worden.

Spelidee.

Wat is Diskwars?

Diskwars is de eerste stap in een fantasiewereld. In epische fantasie - veldslagen en in kleine gevechten gaat het voor jou en je vriend om de roem en de eer. Het biedt vele uren spannend speelplezier door zijn grote variatie. Een groot aantal verschillende strijders, monsters en toverspreuken zorgen er voor dat elk spel steeds weer anders verloopt.

Om een spelletje Diskwars te spelen heeft men minstens één strijdmacht en een medespeler nodig. Al het materiaal voor jou strijdmacht vind je in deze set. Iedere speler heeft een eigen set nodig. Heeft men echter slechts één set ter beschikking dan kan men deze opdelen. In elke set heeft men bruine en paarse platen. De bruine platen zijn voor elke overeenkomende strijdmacht gelijk (vb. draken) De paarse platen zijn echter willekeurig over elke set strijdkrachten verdeeld. Ieder spelverloop volgt een bepaald scenario. Iedere scenario stelt andere voorwaarden om te winnen. Wie als eerste de voorwaarde om te winnen van een scenario vervult wint het spel. Verderop vind je 3 scenario's, maar niets verbiedt je om een eigen scenario te schrijven. Nu is het aan jou!

Hoe wordt Diskwars gespeeld?

Zowel jij als je medespeler vormen elk een eigen strijdmacht met de schijven uit je eigen strijdkrachten sets. De verschillende strijdmachten worden tot het begin van het spel geheim gehouden. Vervolgens wordt er een scenario gekozen. Deze geeft aan hoe het slagveld er uitziet en welk doel er moet bereikt worden. Dit kan bijvoorbeeld de bevrijding van een koning zijn of het

veroveren van een volledig rijk!

Pas nu worden de strijdmachten opgesteld en kan het spel beginnen. De spelers bewegen om beurt de eigen eenheden en beslissen welke tactiek ze willen gebruiken. Een gevecht met vijandelijke eenheden gaat er heet aan toe. Hinderlagen worden gelegd, pijlen, vuurballen en rotsblokken afgevuurd en uitvoerders van toverspreuken beïnvloeden met hun magische krachten het lot van de strijder. Van legendarische held tot eenvoudige soldaat, iedereen moet bewijzen wat hij kan.

Welke strijdmacht bereikt als eerste het doel van het scenario?

De schijven en hun betekenis.

Landen.

De grote schijven in het spel zijn landen. De opdracht van een land hangt af van het scenario dat er gespeeld wordt.

Eenheden van een strijdmacht.

De belangrijkste schijven in het spel zijn de eenheden van een strijdmacht. Deze kunnen een groep strijders, soldaten, ridders of boogschutters zijn maar ook een alleenstaande held, tovenaars of monster. Uit deze eenheden en de toverspreuken vormt men zijn strijdmacht.

Toverspreuken.

In het totaal zijn er 31 toverspreuken. Deze kleine schijven kunnen door eenheden, die het toveren machtig zijn, gebruikt worden. Eenheden die kunnen toveren worden als uitvoerders van toverspreuken aangegeven.

Vorbereiding van het spel.

1. Een scenario kiezen.

Voor elk spel moet je samen met je medespeler een scenario kiezen. Nadien gaat men na hoe groot een strijdmacht mag zijn. Iedere eenheid en toverspreuk heeft een bepaalde aanwervingskost. De som van alle aangeworven eenheden en toverspreuken vormt de gezamenlijke kostprijs van een strijdmacht. De totale kostprijs van een strijdmacht wordt in gezamenlijk overleg bepaald. Iedere speler kan eenheden en toverspreuken aanwerven tot men de totale kostprijs bereikt heeft. Men mag de kostprijs niet overschrijden. Men mag wel minder eenheden en toverspreuken aanwerven dan wat de totale kostprijs toelaat.

Tip voor beginners : stel een strijdmacht samen met een lage totale kostprijs en kies een gemakkelijk scenario zoals "Der verwunschene Wald" (het vervloekt bos)

2. Het samenstellen van een strijdmacht.

Wanneer je een strijdmacht samenstelt moet men op de volgende kentekens van een eenheid letten.

Mentaliteit.

Er zijn drie mentaliteiten : goede , neutrale en slechte. De randkleur van een eenheid bepaalt de mentaliteit.

groen = goed

blauw = neutraal

rood = slecht

goud = geen mentaliteit (zie kampioen)

Men mag geen strijdmacht samenstellen waarin eenheden met goede en met slechte mentaliteiten samen gevoegd zijn. De neutrale eenheden kan men zowel samen met goede als met slechte eenheden gebruiken om een strijdmacht samen te stellen.

Groepering.

Er zijn acht verschillende groepen : Akoluthen, draken, elfen, orks, ridders, ondoden, Uthuk- Y'llan en dwergen.

De naam van de groep staat tussen haakjes op de eenheid. Men heeft ook eenheden die tot geen enkele groep behoren zoals de "Golem"

Bij het samenstellen van een strijdmacht moet men rekening houden met de groep waaruit de strijdmacht hoofdzakelijk zal bestaan. Van de totale kost moet men minstens de helft aan die groep besteden.

Vb. Bij een strijdmacht met een gezamenlijke kost van 150 , die geen toverspreuken gebruikt, moeten de aanwervingskosten van een groep minstens 75 bedragen. Bij een strijdmacht met een gezamenlijke kost van 150, die toverspreuken met een aanwervingskost van 30 bevat, moeten de aanwervingskosten van de groep minstens 60 bedragen.

Kampioenen.

Eenheden met een goud gekleurde rand zijn kampioenen. Een kampioen kan slechts opgenomen worden in een strijdmacht die uitsluitend uit zijn groep bestaat. De "Dappere dwergen" zijn kampioenen. Ze kunnen slechts in een strijdmacht opgenomen worden die uitsluitend uit dwergen bestaat.

Uniek.

Sommige eenheden zijn uniek. Dit betekent dat er in de eigen strijdmacht slechts één zo'n eenheid mag voorkomen. Deze eenheden zijn gemerkt met (einzigartig)

Hoe kan men gelijke eenheden van verschillende strijdmachten onderscheiden?

Wanneer er meerdere spelers dezelfde eenheden inzetten kan het soms tot een verwisseling komen. Daarom zal iedereen zijn eenheden met een gekleurde sticker, die men later terug kan verwijderen, merken (vind je in elke goede boekhandel).

Nadat iedere speler zijn strijdmacht heeft samengesteld worden de eenheden en de toverspreuken in twee verschillende stapels gesorteerd : de versterking en het toverboek.

Versterking samenstellen.

Ieder speler sorteert al zijn eenheden in een stapel. Deze stapel is de versterking. In de loop van het spel worden deze eenheden boven het eigen land in het spel gebracht. In de scenario's is aangegeven hoeveel eenheden je per speelronde in het spel mag brengen. De volgorde van de eenheden in de stapel is erg belangrijk. Wanneer je een versterking bekomt in het spel dan is het steeds de bovenste eenheid die van de stapel genomen wordt. Eenmaal het spel begonnen is mag de volgorde van de stapel niet meer veranderd worden! Daarom is het erg belangrijk dat men vooraf de volgorde van de eenheden heel goed overweegt. De andere spelers mogen de stapel niet bekijken met uitzondering van de bovenste eenheid die open ligt.

Toverboek samenstellen.

Wanneer er enkele eenheden van de strijdmacht over toverkracht beschikken komen alle toverspreuken die men gekozen heeft in een stapel : het toverboek. Op deze stapel komt de schijf met het opschrift " toverboek " te liggen. Hierdoor wordt de inhoud van de stapel voor de medespelers verborgen. De volgorde van de ingezette toverspreuken is niet belangrijk daar ze tijdens het spel in een willekeurige volgorde mogen gebruikt worden.

De stapels "toverboek" en "versterking" worden zodanig neergelegd dat ze het eigenlijke slagveld niet belemmeren. Ze gelden niet als hindernis en moeten eventueel opzij geschoven worden wanneer een eenheid aanspraak maakt op die plaats.

3. Het speelveld.

Je kan Diskwars op om het even welk effen vlak spelen. Men raad wel aan om een tafel met een effen gekleurd blad te gebruiken. Opgepast : wanneer men Diskwars op een gladde onderlaag speelt kan het voorkomen dat de schijven verschuiven. Voor 2 tot 4 spelers volstaat een normale keukentafel.

Verloop van het spel

De veldslag kan beginnen!

Het scenario geeft aan hoeveel eenheden in het begin van het spel uit de versterking op het eigen land geplaatst mogen worden. Deze eenheden mogen gedeeltelijk of volledig op het land liggen (zie pag. 24)

Fasen van een speelronde.

Hebben alle spelers hun eenheden op hun land geplaatst dan kan het spel beginnen. Een speelronde wordt in vijf fasen verdeeld :

1. Versterking (uitgenomen in de eerste ronde)
2. Activering
3. Afstandsgevecht
4. Lijfgevecht
5. Schijven van het speelveld verwijderen

Beëindigt men de 5de fase dan gaat het spel in de volgende speelronde met de eerste fase verder.

1. Versterking.

In het begin van elke speelronde mag de speler eenheden van zijn versterkingsstapel nemen en op zijn eigen land plaatsen. Het aantal eenheden hangt af van het gekozen scenario. Denk er echter wel aan dat men enkel eenheden mag nemen die bovenaan de stapel liggen.

Belangrijk : eenheden die van de versterkingsstapel genomen worden mogen geen eenheden van de tegenstander raken wanneer deze op het eigen land geplaatst worden. Daar in het begin van het spel enkele eenheden volgens het gekozen scenario op het land geplaatst worden valt in de eerste speelronde deze fase weg.

2. Activering

Dit is de langste en belangrijkste fase tijdens de speelronde. Wie aan beurt is mag tot drie eenheden eenmaal activeren. Activeren betekent :

- de eenheid verplaatst zich of
- de eenheid gebruikt zijn bijzondere bekwaamheid (BK) of
- de eenheid tovert

Van zodra een eenheid één van deze acties heeft uitgevoerd wordt ze met een activeringsmerkteken (A) aangeduid. Een speler mag het merkteken (A) ook op een eenheid plaatsen die geen van deze drie acties heeft uitgevoerd. Een eenheid met het merkteken (A) kan in deze fase niet nogmaals geactiveerd worden. Eenheden die niet gemerkt zijn met het merkteken (A) zijn niet geactiveerd.

Belangrijk : Een speler hoeft niet al zijn eenheden te activeren. Bijvoorbeeld wanneer een eenheid later in deze spelronde aan een afstandsgevecht wil deelnemen (zie verder)

Het gebeurt vaak dat een eenheid volledig of gedeeltelijk op een andere eenheid ligt en hem

daarmee overlapt. De onderste eenheid wordt dan door de bovenste vastgezet. Vastgezette eenheden mogen niet geactiveerd worden. Dit geldt eveneens voor eenheden van een en dezelfde strijdmacht.

Wanneer mag ik mijn eenheden activeren?

Een van de spelers wordt als startspeler aangeduid. Die activeert drie van zijn eenheden daarna volgen de medespelers in wijzerzin. Wil je verder eenheden activeren dan kan je dit slechts doen wanneer je terug aan beurt bent. Dit proces herhaalt zich tot iedereen alle eenheden geactiveerd heeft die hij kan en wil activeren. Ben je aan beurt en je activeert minder dan drie eenheden omdat je er niet meer hebt of omdat je er niet meer wil activeren, dan mag je in deze fase geen verdere eenheden meer activeren.

In de activeringsfase van de volgende speelronde wordt de speler links van de vroegere startspeler de nieuwe startspeler.

Activeren door bewegen.

Iedere eenheid met een of meerdere bewegingspunten kan zich verplaatsen. Een eenheid wordt verplaatst door hem, voor elk bewegingspunt, eenmaal om de as van de schijf in een willekeurige richting over zijn kant te draaien zodanig dat hij op zijn andere zijde komt te liggen. Een eenheid met drie bewegingspunten kan driemaal in die richting gedraaid worden waar de schijf naar toe wil bewegen. Hierbij is het niet noodzakelijk dat alle bewegingspunten opgenomen moeten worden. Een eenheid met drie bewegingspunten kan ook slechts een of tweemaal omgedraaid worden.

Regels van bewegen

- Een eenheid moet zijn verplaatsing stoppen wanneer het een andere eenheid overlapt. Dit geldt eveneens voor eenheden van dezelfde strijdmacht
- Raakt men een eenheid van een tegenstander dan is er sprake van een aanval. Belangrijk aanraken is een bijzondere vorm van overlappen (zie verder)
- Een eenheid die door een andere eenheid overlapt wordt mag zich niet verplaatsen. Hij is immers vastgezet.
- Een eenheid die kan vliegen kan zich over eenheden van de eigen of vreemde strijdmacht verplaatsen zonder dat hij hiervoor zijn beweging moet stoppen. Vliegende eenheden hebben een overeenkomstig symbool op de schijf.
- Een vliegende eenheid kan zich niet over een vijandelijke vliegende eenheid verplaatsen. Zodra die geraakt wordt spreekt men van een aanval.

Een vliegende eenheid die zich niet beweegt bevindt zich op de grond (hij is geland) en kan door andere eenheden op een normale wijze aangevallen worden.

Activering door het inzetten van de bijzondere bekwaamheid (BK)

Eenheden bezitten een bijzondere bekwaamheid wanneer er op hun schijf de afkorting BF staat. Hierdoor kan de eenheid speciale acties uitvoeren. De bijzondere bekwaamheid wordt op de schijf van de betreffende eenheid verklaard. Wil je een bijzondere bekwaamheid aanwenden dan moet je de eenheid activeren en met het merkteken (A) markeren.

BV. onder bijzondere bekwaamheid bij de "Elfischen Barden" staat : BF : **A** om **NA** eenheid binnen 30 cm. voor een ronde +3 **B** te verplaatsen.

Dit betekent : je kan de "Elfischen Barden" **A**ctiveren om een **Niet A**ctieve eenheid binnen een afstand van 30 cm. in deze ronde drie bijkomende **B**ewegingspunten te verlenen.

Metten.

Tijdens het spel gebeurt het vaak dat men een afstand moet meten. Hoofdzakelijk

gaat het om afstanden van 15 of 30 cm. Wanneer men geen meetlat bij de hand heeft kan men ook het liniaal gebruiken dat op een van de tableaux staat afgebeeld. Deze liniaal is 15 cm lang. Gaat het om de afstand tussen twee eenheden dan meet men van de rand van de ene schijf tot de rand van de andere schijf. Bevinden de schijven zich dan binnen de gemeten afstand dan betekent dat het doel binnen de reikwijdte valt. Het liniaal overlapt dus beide schijven.

Vergeet niet dat je in een afstandsgevecht de afstand niet vooraf mag uitmeten om na te gaan of het doel wel binnen de reikwijdte ligt. Je mag ook niet de bewegingsreikwijdte van een eenheid uitmeten wanneer dit geen bijzondere bekwaamheid is van jou.

Activeren door toveren.

Toverspreuken worden door eenheden gebruikt die kunnen toveren. Zo'n eenheid noemt men "toverspreuk - uitvoerder". Toveren is geen bijzondere bekwaamheid (BF). Het is enkel tijdens de activeringsfase dat men toverspreuken kan inzetten. De "toverspreuk - uitvoerder" wordt daarbij met een markeerschijfje (A) aangegeven. De toverspreuk wordt uit het toverboek gehaald en uit het spel genomen. Alle "toverspreuk - uitvoerders" halen hun toverspreuken uit het toverboek van de speler. Ze hebben geen eigen toverboek. Is het toverboek van de speler leeg dan kunnen zijn eenheden niet meer toveren.

De uitwerking van de toverspreuk is verschillend. In het hoofdstuk toverspreuken worden alle toverspreuken verklaard.

Op elke schijf die een toverspreuk bevat staan drie aanwijzingen :

- naam
Iedere toverspreuk heeft een eigen naam en een specifieke uitwerking.
- Tovergraad
Niet alle "toverspreuk - uitvoerders" zijn even goed. Je hebt "toverspreuk - uitvoerders" van de 1ste, 2de en 3de graad. Op elke toverspreuk staat tevens ook zijn moeilijkheidsgraad. Een "toverspreuk - uitvoerder" van de 1ste graad kan ook slechts toverspreuken van de 1ste graad gebruiken. Zo kan een "toverspreuk - uitvoerder" van de 1ste graad geen "vuurbal" gebruiken daar deze toverspreuk behoort tot de 2de graad. Een "toverspreuk - uitvoerder" van de 2de graad kan echter wel een toverspreuk van de 1ste graad en de 2de graad gebruiken. Een "toverspreuk - uitvoerder" van de 3de graad kan dus alle toverspreuken aanwenden en behoort daardoor tot de machtigste eenheden die kunnen toveren van het spel.
- kosten van aanwerven.
Elke toverspreuk zorgt voor aanwervingskosten die bij de gezamenlijke kosten van een strijdmacht moeten gerekend worden. Hoe meer toverspreuken men wil opnemen in zijn toverboek des te minder eenheden kan men opnemen in zijn strijdmacht. Er is geen grens voor het aantal toverspreuken dat men wenst op te nemen in zijn strijdmacht. Denk er echter wel aan dat ze tot niets dienen wanneer de laatste "toverspreuk - uitvoerder" van het slagveld wordt genomen. Wanneer er enkel een "toverspreuk - uitvoerder" overblijft die niet alle graden van toverspreuken uit het toverboek beheerst dan zijn de toverspreuken die hij niet beheerst nutteloos.
- Schade door toverspreuken.

Toverspreuken kunnen ook schade berokkenen aan eenheden. Is de schade gelijk of hoger dan het leven van de eenheid dan is deze vernietigd en wordt ze uit het spel genomen. Wanneer de schade niet voldoende is dan wordt de toverspreuk op de getroffen eenheid geplaatst en wordt ze dus voorlopig nog niet uit het spel genomen. De schade door een toverspreuk wordt bij de schade, die een eenheid tijdens deze speelronde door mogelijke afstands- en lijfgevechten opgelopen heeft, opgeteld.

3. Afstandsgevecht

Na de activeringsfase gaat men verder met de fase afstandsgevecht, waaraan alle spelers kunnen deelnemen die beschikken over afstandsgevechtseenheden. Dit zijn eenheden waarop de benaming van een projectiel staat. Het inzetten van projectielen is geen bijzondere bekwaamheid (BF) maar wel een talent. Dezelfde speler die de activeringsfase is begonnen start ook de fase van de afstandsgevechten. Hij kiest een van zijn afstandsgevechtseenheden, die zijn projectielen zal afvuren. Deze eenheid wordt onmiddellijk gemarkeerd met het merkteken (A) Gelijktijdig moet er ook een doel aangegeven worden welke de eenheid met zijn projectielen wil aanvallen. Pas nadien wordt er gemeten of het doel zich ook daadwerkelijk binnen de reikwijdte van het geschut bevindt. Ligt het doel buiten de reikwijdte dan kan de betreffende afstandsgevechtseenheid niet schieten. Men mag ook geen andere doel meer kiezen.

Een afstandsgevechtseenheid mag niet schieten wanneer

- deze met een marker (A) gemerkt is
- zijn doel zich niet binnen de reikwijdte van zijn geschut bevindt
- het vastgezet is
- het een vijandelijke eenheid overlapt

Nadat het afstandsgevecht van de gekozen eenheid werd uitgevoerd is de volgende speler in wijzerzin aan beurt. De fase van het afstandsgevecht is gedaan wanneer geen enkele speler nog over een niet geactiveerde afstandsgevechtseenheid bezit of een afstandseenheid wil kiezen. Een afstandseenheid die niet geactiveerd is moet niet noodzakelijk schieten.

projectiel	reikwijdte	schade
pijl	30 cm	2
lansen	30 cm	3
vuurbal	15 cm	4
rotsblokken	15 cm	5

De merkers voor de projectielen vind je met uitzondering van de rotsblokken, op de plaat met de markeerders. De merker met de rotsblokken bevindt zich op dezelfde plaat waarop ook de reus Firbolg staat (niet in elke set met strijdkrachten voorhanden)

Het aantal projectielen.

Het aantal projectielen die kunnen afgevuurd worden hangt af van de betreffende eenheid. Op elke eenheid staat immers achter hun talent (zie Duitse spelregels pag. 29) "projectiel" een cijfer tussen haakjes. Dit geeft aan hoeveel projectielen een eenheid kan afvuren.

Projectielen afvuren.

De speler die aan beurt is neemt het aantal projectielen dat een eenheid kan afvuren en legt deze op een niet gebruikte schijf. Deze schijf houdt hij een 30 cm boven het doel en laat vervolgens de projectielschijven op het doel vallen (zie tek pag.17). Elke eenheid ook eigen eenheden waar een projectiel blijft op liggen loopt schade op.

- een eenheid moet alle projectielen gelijktijdig afvuren. Het is niet toegestaan om ze afzonderlijk af te vuren.
- projectielen die niet op een eenheid terecht komen worden onmiddellijk van het slagveld genomen.
- wanneer een projectiel op zo'n wijze valt dat ze een eigen eenheid treft dan loopt deze ook schade op.
- wanneer een projectiel een ander projectiel, dat reeds op het doel lag, zodanig treft dat ze van het doel schuift dan heeft men zijn doel gemist. Het eerste projectiel wordt weer op het doel gelegd.
- komt een projectiel op een ander projectiel terecht zonder dat ze van het doel schuiven dan hebben beiden doel getroffen
- wanneer een projectiel op zo'n wijze neerkomt dat ze meerdere eenheden raakt dan krijgen alle eenheden de volledige schade. Uitzondering : wanneer een eenheid een andere eenheid overlapt en beiden worden door een projectiel geraakt dan is het enkel de bovenste schijf die schade oploopt. Wanneer er meerdere eenheden een onderliggende eenheid overlappen dan zijn het steeds de bovenste schijven die de schade oplopen.
- wanneer een projectiel vanaf het doel of via de speeltafel verder rolt en op een eenheid komt te liggen die eigenlijk buiten de reikwijdte ligt (bv. 45 cm.) dan loopt deze eenheid toch de volledige schade op

Om het afvuren van projectielen op een zo'n eerlijk mogelijke wijze te laten verlopen kan men de projectielen door een kartonnen buis laten vallen. De kartonnen kern van een keukenrol kan hier zeer goed voor dienen.

Nadat alle spelers hun afstandsgevecht hebben afgesloten worden de eenheden die vernietigd werden uit het spel genomen. Projectielen die een eenheid beschadigd hebben maar niet hebben kunnen vernietigen blijven op de eenheid liggen. De bekomen schade wordt bij de andere schade in deze spelronde door bijvoorbeeld een toverspreuk uit de voorgaande activeringsfase of door gevechten in de dadelijk hierop volgende lijfgevechtfase opgeteld.

Schade door projectielen aangericht.

Iedere eenheid die door een projectiel wordt geraakt, dat de waarde van zijn leven benadert of overschrijdt , loopt een wonde op. Alle eenheden die geen wondensymbool (+) dragen worden onmiddellijk vernietigd. Nadat alle spelers de afstandsgevechtfase hebben doorgenomen worden de eenheden die vernietigd zijn

van het slagveld genomen.

Wondsymbool.

Telkens een eenheid schade oploopt, dat de waarde van zijn leven benadert of overschrijdt wordt dit met een "wond"- merkteken (+) aangegeven. De meeste eenheden zijn echter vernietigd wanneer ze een wonde oplopen. Een eenheid die vernietigd is wordt uit het spel genomen. Enkele bijzondere eenheden kunnen echter meerdere wonden verdragen. Wanneer een eenheid een schade bekommt dat de dubbele waarde van het leven of meer bedraagt krijgt deze eenheid gelijktijdig twee merktekens, bij een drievoudige schade bekommt het drie merktekens enz.

VB. een eenheid die slechts bij twee wonden vernietigd is wordt slechts dan van het speelveld genomen wanneer ze een wonde oploopt en uit een vroegere aanval reeds een wonde had.

Opgepast : In tegenstelling met de schijven van de toverspreuken en de projectielen blijven de merktekens op een eenheid liggen tot deze vernietigd is of door toverij genezen wordt. De merktekens worden in de laatste fase van een speelronde " schijven van het slagveld nemen " **NIET** weggenomen.

Na het beëindigen van de afstandsgevechten begint de volgende fase, de lijfgevechten.

4. lijfgevechten.

Wanneer twee vijandelijke eenheden elkaar raken volgt er een lijfgevecht. Hierbij wordt er geen rekening gehouden hoe ver de eenheden elkaar overlappen. In een lijfgevecht volgt de aanval en tegenaanval elkaar in zekere mate op een gelijk tijdstip op.

De bovenste eenheid is de aanvaller de onderste de verdediger. De aanvaller gebruikt zijn waarde om aan te vallen en de verdediger de zijne voor de tegenaanval.

Verloop van een lijfgevecht.

In elk gevecht wordt de aanvals- en de verdedigingswaarde van een eenheid met het leven van de andere eenheid vergeleken. Wanneer de aanvals- of de verdedigingswaarde het leven van de andere eenheid benadert of overschrijdt krijgt deze een wonde. De meeste eenheden zijn dan reeds vernietigd. Slechts enkele eenheden kunnen meerdere wonden verdragen.

Voorbeeld zie Duits spelregelboekje pag. 19

De aanvaller A heeft een aanvalswaarde van 3 en de verdediger B een leven van 3. Hierdoor loopt de verdediger een wonde op en wordt ze vernietigd. De verdediger met een tegenaanvalswaarde van 2 komt niet aan de levenswaarde van 4 van de aanvaller en brengt dan ook geen schade toe. De aanvaller vernietigt de verdediger.

Na elk lijfgevecht worden de verslagen eenheden van het slagveld genomen!!

Het kan gebeuren dat er eenheden zijn die elkaar in het zelfde gevecht vernietigen. Indien de verdediger in het vorige voorbeeld een tegenaanvalswaarde van 4 had gehad, dan zou de aanvaller ook een wonde hebben opgelopen en was hij eveneens uit het spel genomen.

Schade door toverspreuken en projectielen worden bij de lijfgevechten meegerekend. Wanneer een eenheid met een leven van 5 in de activeringsronde met de toverspreuk " "Schwäche" (leven vermindert met 1) bedekt wordt en in het afstandsgevecht door een speer wordt getroffen (schade 3) dan heeft men nog slechts een enkele schade van 1 nodig om een dodelijke wonde te bekomen. Een vijandelijke eenheid met een aanvalswaarde van slechts 1 kan hem op deze manier vernietigen.

Lijfgevechten met meerdere eenheden.

Wanneer er meer dan twee eenheden in een lijfgevecht zijn betrokken gelden de volgende bijzondere regels :

- lijfgevechten worden steeds van boven naar beneden uitgevoerd
- een eenheid kan slechts eenmaal de aanvalswaarde inzetten
- schade wordt van gevecht tot gevecht samengeteld tot alle eenheden van eenzelfde gevecht aan beurt waren
- meerdere eenheden kunnen samen een eenheid aanvallen
- meerdere eenheden kunnen zich samen tegen een eenheid verdedigen

nvdr bekijk de tekeningen van het Duits spelregelboekje op pag. 20 & 21 & 23 om de hierna volgende uitleg beter te begrijpen.

Lijfgevechten worden steeds van boven naar beneden uitgevoerd !

In de activeringsfase ligt de eenheid van speler A op de eenheid 1 van speler B en valt hem meteen aan. Nadien komt speler B met zijn eenheid 2 op de eenheid van speler A en valt hem eveneens onmiddellijk aan.

Het volledige lijfgevecht wordt van boven naar beneden uitgevoerd. Het eerste gevecht heeft plaats tussen de 2de eenheid van speler B en de eenheid van speler A. De aanvalswaarde van de 2de eenheid van speler B overtreft het leven van de tegenstander. De tegenaanvalswaarde van deze overtreft eveneens het leven van de 2de eenheid van speler B .

Gebeurtenis : zowel de eenheid van speler A als de 2de eenheid van speler B worden vernietigd, de 1ste eenheid van speler B wordt niet meer in het gevecht betrokken.

Het "geval" met een eenmalige aanvalswaarde.

Speler A heeft zijn eenheid op die van speler B geplaatst. Nu is speler C echter aan beurt om zijn eenheden te activeren en hij ligt met een eenheid op de eenheid van speler A. Alhoewel de eenheid van speler C zowel de eenheden van speler A en B overlapt wordt enkel de eenheid van speler A beroerd en vormt hiermee het doel van de aanval, speler C kan de eenheid van speler B niet aanvallen.

Speler C valt dus de eenheid van speler A aan. De eenheid van speler A wordt vernietigd en uit het spel genomen. De eenheid van speler C overlapt nu de eenheid van speler B, ze "valt" zogezegd op deze, omdat de eenheid van speler A uit het spel wordt genomen. Daar speler C zijn aanvalswaarde reeds gebruikt heeft kan hij niet meer aanvallen in deze ronde. De eenheid van speler B ligt onderaan en is door de eenheid van speler C vastgezet. Hierdoor kan ze eveneens niet aanvallen.

Wanneer speler C zijn eenheid niet beweegt in de volgende speelronde dan bevinden de beide eenheden zich weer in een lijfgevecht.

Gebeurtenis : enkel de eenheid van speler A wordt vernietigd.

Belangrijk : bevindt er zich onder de eenheid van speler B nog een andere eenheid dan kan hij, speler B, deze wel aanvallen niettegenstaande de eenheid van speler B onder de eenheid van speler C ligt.

Schade optellen.

Zoals in het vorige vb. zijn ook hier drie spelers betrokken

De aanval gebeurt ook hier weer van boven naar beneden. De eenheid van speler C valt de eenheid van speler A aan en wordt vernietigd. De eenheid van speler C wordt uit het spel genomen. Nu kan de eenheid van speler A de eenheid van speler B aanvallen. In elk geval neemt ze een schade van 2 punten mee uit het eerste gevecht. Wanneer ze opnieuw een schade van 2 punten bekomt wordt ze eveneens vernietigd. De aanvalswaarde van de eenheid van speler A (3) evenaart het leven van de eenheid van speler B (3). De tegenaanvalswaarde van de eenheid van speler B (2) komt samen met de reeds opgelopen schade van het vorige gevecht overeen met het leven van speler A (4)

Gebeurtenis : alle drie de eenheden worden vernietigd en worden uit het spel genomen.

Gecombineerde aanval twee tegen één.

De eenheden van speler A en speler C vallen samen de eenheid van speler B aan. Daar er twee eenheden een andere eenheid overlappen er en geen andere eenheid is die tussen beiden ligt gaat het hier om een gecombineerde aanval. De aanvalswaarde van de eenheden van speler A en C worden samen opgeteld ($3 + 2 = 5$) Daar het leven van eenheid B overtroffen wordt is deze vernietigd. Bij zijn tegenaanval moet hij kiezen tussen één van beiden daar de waarde van de tegenaanval niet kan opgedeeld worden. Speler B kiest voor de eenheid van speler C daar hij tegen speler A niets kan uitrichten wegens een hogere waarde aan leven.

Gebeurtenis : De eenheden van speler B en C worden uit het spel genomen. De eenheid van speler A overleeft het gevecht .

Uitzondering : eenheden met het talent "Säbelrassler" (zie pag. 29) kunnen hun waarde aan aanval en tegenaanval tegen een willekeurig aantal aanvallers en verdedigers gebruiken.

Belangrijk : Wanneer er twee of meerdere eenheden hetzelfde doel in een lijfgevecht aanvallen dan moeten ze hun aanvalswaarde combineren ook wanneer het twee vijandelijke eenheden betreft ! In sommige scenario's is het dan ook belangrijk te weten welke aanvaller uiteindelijk de zege op de verdediger kan opeisen. Wanneer dit niet mogelijk is, is de eenheid met de hoogste aanvalswaarde verantwoordelijk voor de zege. Is deze eveneens gelijk dan telt de tegenaanvalswaarde. Is dit nog steeds gelijk dan telt het leven. Komt dit alles overeen dan kan niemand de zege opeisen.

Gecombineerde leven.

Hier valt speler B de eenheden van speler A en C aan. Wanneer de eenheid van speler B niet beschikt over het talent "Säbelrassler" dan kan hij zijn aanvalswaarde slechts tegen één van beide eenheden richten. Beiden verdedigen echter met hun gecombineerde tegenaanvalswaarde tegen de aanvaller.

De eenheid van speler B heeft het talent "Säbelrassler" niet en kiest daarom de

eenheid van speler A als doel. De aanvalswaarde is 5 , speler A en C combineren hun tegenaanvalswaarde en bekomen 4 (2 + 2)

Gebeurtenis : de eenheden van speler A en B worden uit het spel genomen daar hun leven bereikt werd. Enkel de eenheid van speler C overleeft het gevecht.

5. Schijven van het slagveld nemen.

Na het lijfgevecht worden alle merktekens van geschut en toverspreuken alsook het merkteken A van het slagveld genomen. Enkel het merkteken van wonden en van dolle strijder (*) blijven op de getroffen eenheden liggen. Denk er aan dat alle schade slechts geldt voor één ronde en dit van de activeringsfase tot de fase van het lijfgevecht. Schade die niet leidt tot een wonde zijn in het begin van de volgende speelronde geheeld

Vb. op het slagveld ligt een eenheid van Frank, met een levenswaarde van 6. In het afstandsgevecht wordt hij door twee pijlen getroffen (schade 4). Loopt hij nog schade op ter waarde van 2 punten dan moet hij uit het spel genomen worden. Hij heeft echter geluk en wordt in het lijfgevecht niet aangevallen. In de laatste fase van een speelronde wordt het geschut van het slagveld genomen. De schade heeft voor geen wonden gezorgd. Voor de volgende speelronde heeft Frank zijn eenheid weer een levenswaarde van 6.

Nadat het geschut en de toverspreuken van het slagveld werden genomen kan een nieuwe speelronde beginnen.

Het einde van het gevecht.

Ieder scenario heeft een voorwaarde om te winnen. Wanneer een speler deze voorwaarde bereikt dan heeft hij gewonnen en is het gevecht onmiddellijk gedaan.

Scenario's.

Nu volgen er drie scenario's. Ze zijn als aanmoediging en voorbeeld bedacht. Het staat je volledig vrij om een eigen scenario uit te werken met je medespeler. Veel plezier !!!

Wanneer er in een scenario meer landen voorkomen dan dat je samen met je medespeler bezit dan kan je ook een land uit papier knippen.

Het slagveld wordt door het scenario, dat je wil spelen, bepaald. In de opstelling van het scenario wordt aangegeven waar de spelers hun land moeten plaatsen.

Scenario 1. Het vervloekte woud.

Aantal spelers : 2

gezamenlijke kosten per strijdmacht : 40

Versterkingsfase : 1 eenheid

Bijzonderheden : toverspreuken hebben geen uitwerking.

Opstelling.

De landen van de spelers worden met een afstand van ca 50 cm. tegenover elkaar gelegd. Deze landen stellen de startvelden voor van de betreffende strijdmachten. Iedere speler mag, in het begin van het spel, de bovenste 3 eenheden uit zijn versterking op zijn land plaatsen. Daarbij moet minstens een deel van de schijf het

land overlappen.

Voorwaarde om te winnen.

Een speler wint wanneer hij met minstens een eenheid het vijandelijk land raakt en dat deze eenheid er tot het einde van de volgende speelronde nog steeds ligt.

Scenario 2. In Harms weg

Aantal spelers : 2

Versterkingsfase : geen

Eenheden bij het begin : Vanaf het begin wordt de volledige strijdmacht onmiddellijk in het spel gebracht.

Opstelling : Een neutraal land (van geen enkele speler) komt in het midden van het slagveld te liggen. Ieder speler legt zijn land 60 cm ver van deze schijf zodat alle drie de landen in een lijn liggen. Voor elke strijdmacht is een startbereik voorzien dat vanaf het land van de betreffende speler 15 cm in de richting van het middelste land gaat. Iedere speler legt afwisselend een eenheid in het startbereik totdat de beide strijdmachten volledig geplaatst zijn.

Voorwaarde om te winnen.

Een speler behoudt tweemaal na elkaar voor de laatste fase van een speelronde (schijven verwijderen) de controle over het neutrale land. Controle betekent dat geen enkele vijandelijke eenheid het land raakt. Of een speler raakt met minstens een eenheid, die een aanvalswaarde van minstens 6 bezit, het vijandelijk land.

Scenario 3. De onheilsduin

Aantal spelers : willekeurig

Versterkingsfase : iedereen 6 eenheden (natuurlijk niet in de eerste speelronde)

Aantal eenheden in het begin : 6

Opstelling : Een neutraal land (geen speler) wordt in het midden van het slagveld geplaatst. Iedere speler legt zijn land 60 cm van deze schijf op het speelveld. De eerste 6 eenheden uit de versterking worden op het land van de speler geplaatst.

Voorwaarde om te winnen.

Wie het neutrale land op het einde van een speelronde bezet en vijandelijke eenheden, die minstens de waarde van 25 recruteringskosten hebben, vernietigd heeft.

Verklaring van enkel begrippen.

In principe geldt : staat de tekst op een schijf in conflict met de regels die hierna volgen dan geldt steeds de tekst op de schijven

Angriff (aanval) : een aanval gebeurt wanneer een eenheid geactiveerd wordt, zich naar een doel beweegt en op het einde van de beweging een vijandelijke eenheid raakt.

Angreifer (aanvaller) : Een eenheid is een aanvaller wanneer het een vijandelijke

eenheid overlapt en gelijktijdig raakt en het zijn aanvalswaarde gedurende het lijfgevecht inzet.

Berserker (dolle soldaat = rambo)

Er zijn eenheden die beginnen flippen. Door dit "talent" mag een eenheid +2 toevoegen aan zijn aanval, tegenaanval en leven, **wanneer ze in de voorgaande speelronde aangevallen heeft**. Als bewijs wordt de eenheid na de aanval met een merker (*) gemarkeerd. Heeft de eenheid in de vorige ronde niemand aangevallen dan behoudt ze haar normale waarde. Deze rambo's trekken dus het best van aanval naar aanval. De bonus verhoogt niet meer na een aanval in de volgende speelronde. Het blijft telkens bij +2 per speelronde.

*Vb. De eenheid "Wilden uit Ulc van de Orken" heeft de volgende waarden : aanval 5, tegenaanval 3, leven 4 en het talent "Berserker". Ze valt een vijandelijke eenheid aan in de eerste speelronde. Hier gelden de normale waarden. Ze wordt met een * gemarkeerd. In de tweede speelronde valt men weer aan. Nu zijn de Orks "dolle soldaten" geworden. Hun waarde verhoogt met +2 dus met een aanval 7, tegenaanval 5 en leven van 6! Een zeer gevaarlijke eenheid. In de derde ronde valt ze weer aan. De waarde verhoogt niet met een bijkomende +2 maar ze heeft nog steeds de waarden 7, 5 en 6! Wanneer ze in de volgende ronde niet aanvalt dan gelden nadien weer de normale waarden ook wanneer ze zelf wordt aangevallen. De merker * wordt weer verwijderd.*

Berühren (raken) *nvdr. zie tek. pag. 27 Duitse spelregels*

Wanneer een eenheid direct op een andere eenheid ligt dan raakt ze deze eenheid. Ligt er echter nog een andere eenheid daartussen dan raakt ze die niet. In vb 1 & 2 raakt eenheid A de eenheid van B maar niet die van C. In vb 3 raken de eenheden A en B elkaar **NIET**. In vb 4 raakt eenheid A de eenheden B & C.

Besondere Fähigkeiten (bijzondere vaardigheden)

Op sommige eenheden staat de afkorting BF. Hiermee wordt een bijzondere vaardigheid bedoeld die nadien beschreven wordt. De BF worden enkel in de activeringsfase ingezet.

Blitzschneller Angriff (bliksemsnelle aanval)

Sommige eenheden zijn zo snel dat ze als eerste kunnen toeslaan. Dit talent laat de aanvaller toe om zijn aanvalswaarde in te zetten zonder dat de verdediger zijn tegenaanvalswaarde kan gebruiken. Zo'n bliksemsnelle aanval kan slechts gebruikt worden wanneer hiermee de tegenstander onmiddellijk vernietigd wordt. Is dit niet het geval dan volgt er een tegenaanval.

Vb. Wanneer een eenheid met een aanval 4, tegenaanval 2 en leven van 3 een eenheid met aanval 2, tegenaanval 3 en een leven van 4 aanvalt dan worden beide eenheden uit het spel genomen. Heeft de aanvaller echter het talent (bliksemsnelle aanval) dan is de vijandelijke eenheid onmiddellijk vernietigd zonder dat de verdediger zijn tegenaanval kan beginnen.

Direkter Schaden (onmiddellijke schade)

Een eenheid met deze bijzondere vaardigheid veroorzaakt een schade in de activeringsronde aan een of meerdere doelen. Deze schade wordt onmiddellijk toegediend, dus voor het eigenlijke gevecht. Wanneer er door de schade geen

wonde wordt veroorzaakt of het doel niet vernietigd wordt dan gebeurt er niets.

De aangebrachte schade wordt niet meegerekend. Ook schade door identieke bijzondere vaardigheden van andere eenheden worden niet toegevoegd.

Vb. Layrya de dodenfee zet haar directe schade (3) tegen Suza Männerklopper met een leven van 5 in. Daar de schade het leven niet benadert wordt er geen wonde veroorzaakt en dus ook geen schade opgeteld. Deze bijzondere vaardigheid heeft hier niets opgeleverd. Had Suza Männerklopper echter voordien door bijvoorbeeld een toverspreuk een schade van 2 opgelopen had ze wel een wonde opgelopen.

Eigenschappen (eigenschappen)

Sommige eenheden hebben eigenschappen die niet geactiveerd moesten worden. Ze zijn anderzijds inzetbaar. De eigenschappen staan op de schijf van de eenheid. Ze behoren enkel tot die eenheid waarop ze geschreven staan. Eigenschappen zijn noch een bijzondere vaardigheid (BF) noch een talent. Bv. "bekomt geen schade wanneer niet actief (= NA)"

Eigenschappen kunnen ook nadelig zijn "Wordt onmiddellijk vernietigd wanneer hij een vliegende tegenstander raakt"

Fernkampfeinheiten (afstandsgevechteenheden)

Alle eenheden met het talent "projectiel" vallen onder het begrip afstandsgevechteenheden. Ze kunnen pijlen, speren, vuurbollen of rotsbrokken afvuren.

Festsetzen (vastzetten)

Wanneer een eenheid een andere eenheid volledig of gedeeltelijk overlapt dan wordt deze eenheid vastgezet. Is de bovenste eenheid van de vijand dan wordt ze als aanvaller beschouwd. Eenheden die zijn vastgezet kunnen niet geactiveerd worden. Ze kunnen zich niet bewegen, noch toveren noch hun bijzondere vaardigheden gebruiken. Afstandsgevechteenheden kunnen geen projectielen afvuren.

Fliegen (vliegen)

Eenheden met dit talent kunnen vliegen. Ze moeten hun beweging niet onderbreken wanneer een vijandelijke eenheid in de weg staat en deze zelf niet kan vliegen. (zie regels ivm bewegen)

Geschoss (projectiel)

Eenheden met dit talent kunnen gedurende de fase van het afstandsgevecht projectielen afvuren. Het soort projectiel staat op de schijf van de betreffende eenheid aangeduid. (zie afstandsgevecht)

Hinterhalt (hinderlaag)

Dit is een eigenschap. Wanneer een eenheid een hinderlaag legt dan neemt de speler deze schijf van het speelveld en legt deze boven een eenheid dat volgens de tekst op de schijf een geldig doel is. Bij meerdere mogelijke doelen mag de aanvaller vrij een doel kiezen. De aanvallende eenheid moet zijn doel raken maar mag daarbij ook andere eenheden overlappen. Een hinderlaag is niet het zelfde als een aanval alhoewel de eenheid die de hinderlaag legt een aanvaller is daar ze het doel raakt.

Kampf (gevecht)

Op sommige teksten van bepaalde eenheden staat "im kampf" of " während des Kampfes" (gedurende) , hiermee wordt steeds de fase van het lijfgevecht bedoeld.

Säbelrassler (sabel gekletter)

Dit talent laat aan een eenheid toe om zijn aanvalswaarde tegen om het even welke verdediger in te zetten. Daarnaast kan hij ook zijn tegenaanvalswaarde tegen meerdere aanvallers gebruiken.

Vb. twee eenheden vallen een "Säbelrassler" aan. Een normale eenheid moet nu beslissen tegen welke van de twee eenheden hij zijn tegenaanval wil uitvoeren. De "Säbelrassler" valt met zijn volledige tegenaanvalswaarde beide eenheden gelijktijdig aan waarbij de mogelijkheid bestaat dat hij beiden kan vernietigen.

Spielrunde / Runde(Speelronde / ronde)

Het spelverloop bij Diskwars loopt over verschillende rondes. Elke speelronde is onderverdeeld in vijf fasen. De fasen zijn 1. versterking, 2. activering, 3. afstandsgevecht, 4. lijfgevecht en 5. schijven van het speelveld verwijderen.

Talente (talent)

Sommige eenheden hebben talenten waarmee ze bepaalde acties kunnen uitvoeren. Talenten zijn noch bijzondere vaardigheden (BF) noch eigenschappen. Als talent wordt beschouwd "projectiel" , "uitvoerder van toverspreuken" , "dolle strijder", "bliksemsnelle aanval", "vliegen" en " sabel gekletter"? Deze termen staan op de eenheden.

Opgepast : er zijn eenheden die zowel een talent als een eigenschap bezitten.

Überlappen (overlappen)

Ligt een eenheid volledig of gedeeltelijk boven of onder meerdere andere eenheden dan zijn deze eenheden overlapt. Overlappen is niet gelijktijdig raken (zie onder Berühren). In vb1 (zie pag. 29 Duitse spelregels) overlapt eenheid A de eenheid B. In vb. 2 worden de eenheden B en C gelijktijdig door eenheid A overlapt.

Versklaven (tot slaaf maken)

Dit is een eigenschap. Sommige eenheden kunnen andere eenheden tot slaaf maken. Wordt er van deze eigenschap gebruik gemaakt dan worden de tot slaaf gemaakte eenheden door de speler, die de eenheid met deze eigenschap bezit, gecontroleerd. De instelling van de tot slaaf gemaakte eenheden wordt niet veranderd.

Om aan de zegevoorwaarde van sommige scenario's te voldoen kan het gebeuren dat men voor een bepaalde hoeveelheid aan recruteringskosten aan vijandelijke strijdmacht moet vernietigen. Eenheden die tot slaaf zijn gemaakt worden hier niet meegerekend. Wanneer ze vernietigd worden heeft geen enkele speler daar voordeel bij.

Wunde (wonde)

Wanneer een eenheid schade oploopt die het leven evenaart of overschrijdt bekommt deze eenheid een wonde. Om dit aan te geven wordt deze eenheid met een merker (+) aangeduid. Indien een eenheid verschillende malen schade oploopt ter waarde van haar leven dan bekommt ze ook meerdere wonden.

Vb. Gash Zzurkan heeft een leven van 5 en kan het twee wonden uithouden. Wordt er door een aanval een schade van 10 opgelopen dan krijgt ze ineens twee merkers (+).

De meeste eenheden worden dadelijk vernietigd wanneer ze een merker (+) bekomen . Sommige eenheden verdragen echter meerdere wonden. Deze eenheden hebben op hun schijf een symbool waarin het getal aan wonden staat aangegeven waarmee ze vernietigd worden. Wanneer het aantal merkers (+) die op de schijf liggen met het getal overeenkomen, die is aangegeven in het symbool op de eenheid, dan is deze vernietigd en wordt ze uit het spel genomen.

Zauberwirker (uitvoerder van toverspreuken)

Eenheden met dit talent kunnen toverspreuken inzetten. Iedere toverspreuk en uitvoerder heeft een bepaalde graad. De uitvoerders van toverspreuken kunnen toverspreuken inzetten volgens hun graad of lager (zie activering door toverij)

Afkortingen

- BF = Bijzondere vaardigheid
- A = Activeren
- NA = Niet activeren (een eenheid zonder de merker (A))
- B = Bewegingspunt
- AN = Aanval
- G = Tegenaanval
- V = Leven

nvdr In het midden van het Duits spelregelboekje staan op pag. I tot en met VIII toverspreuken van de eerste, tweede en derde graad.

Toverspreuken van de eerste graad.

Abwehr (afweer)

Kosten : 3

Werking : een eenheid binnen een afstand van 30 cm van de uitvoerder van de toverspreuk krijgt in deze speelronde geen schade door projectielen. Deze toverspreuk wordt op de beschermde eenheid geplaatst

Festhalten (vasthouden)

Kosten 3

Werking : een eenheid binnen een afstand van 30 cm van de uitvoerder van de toverspreuk mag gedurende de activeringsfase niet bewegen doch wel zijn bijzondere vaardigheid inzetten of toveren.

Schnelligkeit (snelheid)

Kosten 2

Werking : een eenheid binnen een afstand van 30 cm van de uitvoerder van de toverspreuk krijgt voor deze speelronde een + 3 aan bewegingswaarde . De toverspreuk wordt op deze eenheid geplaatst

Heilen (genezen)

Kosten2

Werking : neemt dadelijk een wonde weg bij een eenheid die binnen een afstand van 30 cm van de uitvoerder van de toverspreuk ligt. Men kan deze toverspreuk enkel aanwenden voor eenheden die een of meerdere wonden kunnen verdragen.

Magische Wand

Kosten 2

Werking : de toverspreuk wordt ergens binnen een afstand van 15 cm van de uitvoerder van de toverspreuk op het speelveld gelegd. Hier bevindt zich nu een ondoordringbare wand. Enkel vliegende eenheden kunnen zich over deze wand bewegen. Andere eenheden moeten zich om deze wand heen verplaatsen. Geen enkele eenheid mag zijn beweging beëindigen op deze wand. Binnen een afstand van 30 cm van deze magische wand mogen er niet meer dan twee andere magische wanden bevinden. Magische wanden blijven op het slagveld liggen tot het scenario ten einde is.

Ruf zu den Waffen (te wapen roepen)

Kosten 3

werking : brengt onmiddellijk twee eenheden uit de versterking in het spel die boven van de stapel worden genomen. Deze eenheden worden op het land gelegd en kunnen in dezelfde activeringsfase actief worden.

Schild

Kosten 3

Werking : een eenheid binnen een afstand van 30 cm van de uitvoerder van de toverspreuk krijgt voor de rest van de speelronde +3 aan leven. Deze toverspreuk wordt op deze eenheid geplaatst.

Schwächen (verzwakken)

Kosten 4

Werking : alle vijandelijke eenheden binnen een afstand van 15 cm van de uitvoerder van de toverspreuk krijgt en voor de rest van de speelronde -1 aan leven. De toverspreuk wordt op de uitvoerder geplaatst. De toverspreuk kan het leven van een eenheid niet beneden de 1 brengen.

Schwirren (zweven)

Kosten 4

Werking : alle eenheden binnen een afstand van 30 cm van de uitvoerder van de toverspreuk krijgen + 2 aan bewegingspunten. De toverspreuk wordt op de uitvoerder geplaatst.

Sicheres Ziel (trefzeker)

Kosten 4

Werking : een afstandsgevechtenheid binnen een afstand van 15 cm van de uitvoerder van de toverspreuk treft gegarandeerd doel. De toverspreuk wordt op de betoverde afstandsgevechtenheid geplaatst. In plaats van de treffers zoals gewoonlijk te bepalen mag de speler in de fase van het afstandsgevecht in deze speelronde de projectielen onmiddellijk op het doel leggen. De reikwijdte van de projectielen moet natuurlijk behouden worden.

Toverspreuken van de tweede graad.

Abstossen (afstoten)

kosten 5

Werking : kan op een eenheid binnen een afstand van 30 cm van de uitvoerder van de toverspreuk uitgesproken worden die noch actief noch vastgezet is. Geen enkele eenheid mag in deze speelronde over deze eenheid vliegen, erop landen of het als doel kiezen. Op deze eenheid wordt een merker (A) en de toverspreuk geplaatst.

Aktivität (activiteit)

Kosten 6

Werking : neemt de merker (A) weg bij een van de eenheden die binnen een afstand van 30 cm van de uitvoerder van de toverspreuk ligt. Deze eenheid kan in deze activeringsfase nogmaals geactiveerd worden.

Einfrieren (invriezen)

Kosten 5

Werking : de getroffen speler mag in deze activeringsfase, wanneer hij terug aan beurt is, geen eenheden activeren. Hij moet passen. Een speler mag echter geen tweemaal na elkaar ingevroren worden.

Erdhand

Kosten 5

Werking : het leven van de uitvoerder van de toverspreuk verhoogt in deze speelronde tot +6. De toverspreuk wordt op de uitvoerder van de toverspreuk geplaatst.

Feuerball (vuurbal)

Kosten 5

Werking : de toverspreuk wordt op een willekeurige plaats op de rand van de schijf, van de uitvoerder van de toverspreuk, gelegd om dan in een rechte lijn van de uitvoerder van de toverspreuk weg te bewegen. De eerste eenheid die door de vuurbal wordt getroffen krijgt een schade van 6. Een vernietigde eenheid wordt samen met de vuurbal uit het spel genomen. Wordt de eenheid niet vernietigd dan blijft de vuurbal tot het einde van de speelronde op deze eenheid liggen.

Gedanken vernebeln (de gedachten verdoezelen)

Kosten 5

Werking : een niet geactiveerde vijandelijke eenheid mag in deze speelronde zijn bijzondere vaardigheid niet meer gebruiken. De toverspreuk wordt op deze eenheid geplaatst.

Herbeirufen (inroepen)

Kosten 5

Werking : je kan een willekeurige eenheid uit je versterking nemen en deze naast de uitvoerder van de toverspreuk leggen zodanig dat het deze raakt. Deze nieuwe eenheid kan echter in deze activeringsfase nog geactiveerd worden.

Kontrolle (controle)

Kosten 8

Werking : de uitvoerder van de toverspreuk kan en niet geactiveerde, vijandelijke eenheid binnen een afstand van 30 cm bewegen. De vijandelijke eenheid mag niet over de rand van het speelveld geplaatst worden. Op de bewogen eenheid wordt aansluitend de merker (A) gelegd.

Kraftwelle (krachtbron)

Kosten 7

Werking : alle niet vastgezette eenheden binnen een afstand van 15 cm van de uitvoerder van de toverspreuk moeten een bewegingspunt inleveren. De spelers van deze eenheden mogen dit zelf doen. Men begint met de eenheid met het laagste leven dan met de eenheid met het een na hoogste leven enz. Bij een gelijk leven beslist de speler van de uitvoerder van de toverspreuk.

Schicksal (lot)

Kosten 5

Werking : Duid twee eenheden aan waarvan beiden, binnen een afstand van 30 cm van de uitvoerder van de toverspreuk, in een lijf aan lijfgevecht liggen of die vastgezet zijn. Wissel de positie van aanvaller en verdediger

Umarmung (omarming)

Kosten 7

Werking : de uitvoerder van de toverspreuk en alle eenheden die hem raken krijgen in deze ronde geen schade . De toverspreuk wordt op de uitvoerder van de toverspreuk gelegd.

Toverspreuken van de derde graad.**Austausch** (ruilen)

Kosten 7

Werking : kies twee van je eenheden uit die zich niet in een gevecht bevinden. Een van beiden moet zich binnen 15 cm van de uitvoerder van de toverspreuk bevinden. Beide eenheden wisselen van plaats.

Bekehren (bekeren)

Kosten 10

Werking : je mag dadelijk de onderste eenheid uit de versterking van een medespeler nemen. Wanneer de waarde van de eenheid wat betreft de aanval, tegenaanval en leven samen maximaal 11 bedraagt kan je de eenheid op je eigen versterkingsstapel leggen. Je controleert nu deze eenheid. De instelling blijft onveranderd. Wanneer de waarde echter boven de 11 ligt mag je tegenspeler deze onmiddellijk op zijn land plaatsen. Na het spel krijgt de medespeler deze eenheid terug.

Entfernen (wegnemen)

Kosten 8

werking : verwijder de tweede bovenste eenheden uit de versterking van een van je medespelers. Deze eenheid is vernietigd.

Mehrere Festhalten (meerdere vastzetten)

Kosten 10

Werking : je mag dadelijk op vijf eenheden binnen 15 cm van de uitvoerder van de toverspreuk een merker (A) leggen.

Kraftstrahl (krachtstraal)

Kosten 10

Werking : kies een eenheid binnen de 15 cm van de uitvoerder van de toverspreuk. Deze eenheid en alle eenheden die deze raken (en dergelijke, die deze opnieuw raken) krijgen een schade van 5. Eenheden die vernietigd zijn worden uit het spel genomen.

Pfeilregen (pijlenregen)

Kosten 10

Werking : de speler mag dadelijk 10 pijlen binnen een bereik van 30 cm van de uitvoerder van de toverspreuk laten vallen. De pijlenregen moet minstens van een hoogte van 60 cm worden afgevuurd. Eenheden die vernietigd zijn worden uit het spel genomen.

Teleportieren (telegeleide verplaatsing)

Kosten 7

Werking : je kan een van je eenheden, die niet is vastgezet, binnen een afstand van 30 cm van zijn oorspronkelijke plaats verplaatsen

Todeszauber (dodelijk toveren)

Kosten 10

Werking : ga tot een 30 tal cm van de rand van het speelveld terug. Gooi dan de schijf voor deze toverspreuk op het speelveld. De gooibeweging moet onder het speelveld beginnen. Iedere eenheid waar de toverspreuk op blijft liggen bekommt dadelijk een "directe schade" van 7. Dan krijgt de speler links van jou de schijf en voert dezelfde handeling uit. Deze actie wordt herhaald zolang de toverspreuk na een worp op een eenheid blijft liggen.

Wiederbeleben (reanimeren)

Kosten 10

Werking : Kies een willekeurige eenheid uit, die men uit het spel neemt, en leg hem naast de uitvoerder van de toverspreuk. Deze eenheid werd gereanimeerd en staat nu onder jou controle. Ze wordt met de merker (A) aangegeven. De instelling blijft in dit geval onveranderd. Ten gevolge de toverspreuk krijgt de uitvoerder ervan een wonde. Is hij hiermee vernietigd dan wordt hij onmiddellijk uit het spel genomen. Behoort de gereanimeerde eenheid aan een medespeler dan krijgt hij deze na het spel terug.

Woge (golf)

Kosten 10

Werking : een reeds uitgespeelde toverspreuk van een medespeler wordt teniet gedaan. Beide toverspreuken worden van het slagveld genomen. Een volgende golf kan de eerste golf niet verhinderen.

Opgepast : deze toverspreuk kan op gelijk welk ogenblik door een speler in de activeringsfase gespeeld worden, zolang hij nog over een niet geactiveerde "toverkundige" eenheid van de derde graad beschikt.

Veel gestelde vragen over toverspreuken.

Vraag : wanneer toverspreuken een doel moeten hebben, dat binnen een vooraf bepaalde afstand van de uitvoerder van de toverspreuk moet liggen, kan men dan de uitvoerder zelf als doel bepalen?

Antwoord : Ja, zolang de toverspreuk geen doel aangeeft dat niet mag geactiveerd zijn of door de uitvoerder mag geraakt worden.

Vraag : mag een eenheid, die zich in de werkkring van de toverspreuk "vastzetten" bevindt, door andere invloeden (bv teleportatie) verplaatst worden?

Antwoord : Ja, de toverspreuk " vastzetten" verhindert enkel dat de eenheid zijn activering door bewegen kan gebruiken.

Vraag : kan een uitvoerder van een toverspreuk de toverspreuk "wisselen" of ook op zichzelf laten werken?

Antwoord : Ja, een van de beide geruilde eenheden mag de uitvoerder zelf zijn.

Vraag : wanneer twee eenheden door de toverspreuk " wisselen" hun plaats ruilen, wordt dan hun positie door de rand van de schijf of door het middelpunt van de schijf bepaald?

Antwoord : Hun posities worden door hun eigen middelpunt bepaald.

Date Last Modified: 15-10-2000

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief