

Ridderstrijd



Inhoud

Het Keizerlijk Leger

- 3 Hoge Ridders, bereden
- 9 Keizerlijke Ridders, bereden
- 15 Krijgsmannen
- 10 Keizerlijke Boogschutters
- 5 Keizerlijke Kruisboogschutters
- 1 Machtig Kanon met twee kanonnières

De Troepen van Chaos

- 3 Chaos Kampioenen, bereden
- 10 Krijgers van Chaos
- 10 Chaos Boogschutters
- 10 Orks
- 10 Kobolden
- 6 Wolf-Ruiters
- 10 Bokkemannen
- 1 Gruwel Kampioen

1 Slagveld-speelmat

25 Grondplaten

1 Stickervel

4 Palissades

1 Toren

59 Gevechtskaarten

6 Gruwel-Kampioen-kaarten

10 Machtig-Kanon-kaarten

6 Gevechtsdobbelstenen

4 Terrein-elementen

3 Puin-symbolen

22 Elite-symbolen

50 Schedel-symbolen

25 Eenheid-symbolen

Voorbereidingen

Voordat je je eerste *Ridderstrijd* kunt gaan spelen, moet je de volgende eenvoudige stappen volgen:

Haal voorzichtig, één voor één, de plastic figuren uit hun frames en gooi het materiaal dat overblijft weg. Alle figuren klikken in elkaar vast.

Onder op de doos staan illustraties in kleur waarop aangegeven staat hoe figuren gecombineerd moeten worden met de zelfklevende schilden, vaandels en naam-labels om zo elk van de 25 eenheden te vormen.

Stel de eenheden samen aan de hand van de montage-schema's op de binnenzijde van het deksel van de doos:

Eenheid

Zie schema

Alle 25 eenheden

1

Alle bereden eenheden:
(3 figuren per grondplaat)

2 & 3

Alle infanterie-eenheden:
(5 figuren per grondplaat)

Keizerlijke Boogschutters,
Keizerlijke Kruisboogschutters
en Chaos Boogschutters

4

Krijgsmannen, Krijgers van Chaos,
Orks, Kobolden en Bokkemannen

5

Machtig Kanon + bemanning:

6

De Gruwel

7

De Toren

8

INLEIDING

Ridderstrijd is een avontuurlijk spel waarin jij het bevel hebt over machtige legers die in een gigantisch gevecht verwickeld zijn.

Het Keizerrijk is door het kwaad overwonnen, de grenzen zijn verwoest door horden Chaos Plunderaars. Maar er loert een nog duisterder gevaar. De Troepen van Chaos hebben onder hun zwarte banieren een leger op de been gebracht dat z'n weerga niet kent.

Het lot van het Keizerrijk ligt in handen van 's Rijks edele Ridders. De Keizerlijke vaandels onttollen zich eens te meer. De rijen van het Keizerlijk Leger, aangevuld met hen die gehoor hebben gegeven aan de roep zich te wapenen, staan klaar om het kwaad te trotseren.

EEN SAMENVATTING VAN HET SPEL

In *Ridderstrijd* heeft elke speler het bevel over een leger en probeert in een open gevecht zijn tegenstander te verslaan. Ieder leger is opgebouwd uit een aantal eenheden. Deze eenheden vertegenwoordigen verschillende soorten troepen, zoals krijgs mannen, boogschutters en cavalerie.

Bij dit spel verplaatsen de spelers niet om de beurt hun eigen troepen. In plaats daarvan pakt een speler telkens een kaart van de stapel Gevechtskaarten. Deze kaarten geven aan welke speler als volgende mag verplaatsen en welke eenheden er verplaatst mogen worden. Op deze wijze is de spelvolgorde willekeurig; dezelfde speler kan bijvoorbeeld verschillende kaarten achter elkaar krijgen waarmee hij telkens opnieuw zijn troepen kan verplaatsen en laten aanvallen, voordat zijn tegenstander de kans krijgt iets dergelijks te doen.

De Gevechtskaarten worden één voor één omgedraaid. De speler wiens eenheden op de omgedraaide kaart staan, mag verplaatsen en vijandelijke eenheden aanvallen. Daarna wordt de volgende Gevechtskaart omgedraaid.

Het spel gaat door totdat één leger vernietigd is en alle eenheden van dit leger zijn weggevaagd van het slagveld.

Op pagina 18-22 vind je speciale Gevechtsscenario's. Hierin staan variaties op *Ridderstrijd* die volgens speciale spelregels verlopen.

Ridderstrijd spelen in teamverband

Je kunt *Ridderstrijd* spelen met meer dan twee spelers. In plaats van een strategie te bedenken voor elk van de legers, vormen de spelers twee teams, waarbij de verschillende soorten legers onder de hoede komen van de verschillende leden van hun team. Verdeel de eenheden onder het aantal spelers van elk van de teams, voordat de strijd ontbrandt. Telkens wanneer een gevechtskaart wordt getrokken beslist de speler die de aanvoerder is van eenheden op de kaart, hoe deze eenheden verplaatst worden en hoe ze aanvallen.

De Legers

Er zijn twee legers in Ridderstrijd: Het Keizerlijk Leger en de Troepen van Chaos. De twee spelers kiezen over welk leger zij het bevel willen voeren. Vervolgens maakt iedere speler zijn eenheid klaar voor het gevecht.

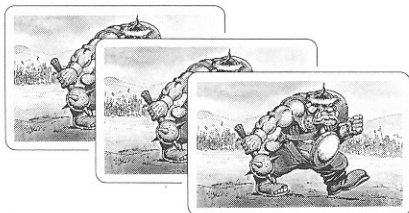
Op de grondplaat van elke eenheid zit een sticker waarop de volgende gegevens staan:

- (1) De naam en het schild van de eenheid
- (2) De gevechtssterkte

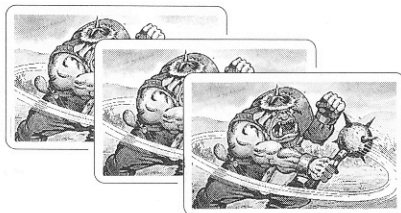
Voorbeeld:



Elke eenheid moet de Slag beginnen met het vaandel en alle miniaturen op de grondplaat.

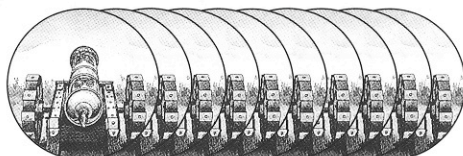


Gruwel Verplaatsen



Gruwel Aanvallen

De Chaos-speler neemt de zes Gruwel-Kampioen-kaarten. De Keizerlijke speler neemt de 10 Machtig-Kanon-Kaarten.



Maak je klaar voor het gevecht

Leg de slagveld-speelmat op een tafel of op de vloer. Je kunt het beste het hele veld uitleggen, maar het spel kan, als er te weinig ruimte is, ook op een gedeelte van de speelmat gespeeld worden. Als er bijvoorbeeld een stukje van het veld over de rand van de tafel hangt, is dat voor het spelverloop geen enkel probleem.

Het slagveld opzetten

Eerst moet je bepalen hoe het slagveld eruit moet zien. Natuurlijke landschapselementen zoals een rivier zijn al op het terrein aanwezig, maar andere, zoals palissades en moerassen, kunnen worden toegevoegd, evenals loopgraven, een toren, enz.

Eén speler zet het slagveld op en gebruikt daarbij net zo veel of zo weinig van de speelmat als hij wil en voegt zo veel of zo weinig terrein-elementen toe als hij wil. Wanneer de elementen eenmaal zijn neergezet, mogen ze gedurende de rest van het spel niet meer verplaatst worden, met uitzondering van de Toren die vernietigd kan worden en dan van het slagveld wordt verwijderd.

De andere speler mag vervolgens kiezen welke kant van het ingerichte slagveld hij wil gebruiken om zijn legers op te zetten. Vervolgens stellen beide spelers hun legers tegenover elkaar op. (Zie "De voorbereiding van de Slag" op pagina 8).



ELEMENTEN VAN het slagveld

Er mogen overal op het slagveld elementen geplaatst worden. Er zijn echter een paar eenvoudige regels waaraan je je moet houden wanneer het slagveld wordt ingericht.

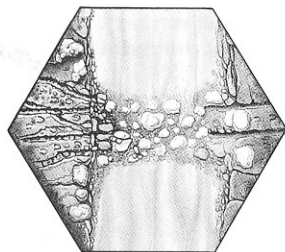
Er mag niet meer dan één element op een vak van het slagveld geplaatst worden.

De Rivier

Je mag de rivier op het slagveld alleen oversteken via een doorwaadbare plaats. Geen enkele eenheid mag een zeshoekig vak betreden als er door dat vak een rivier stroomt.

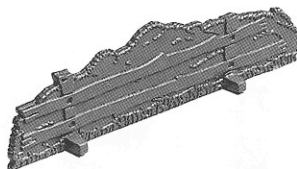
Doorwaadbare plaatsen

Doorwaadbare plaatsen zijn de enige mogelijkheid om troepen van de ene oever van de rivier naar de andere te verplaatsen. Dit maakt ze erg belangrijk in het gevecht. De Doorwaadbare Plaats mag op een willekeurig vak gelegd worden waar de rivier doorheen stroomt.



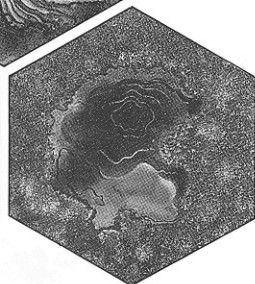
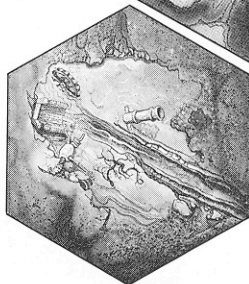
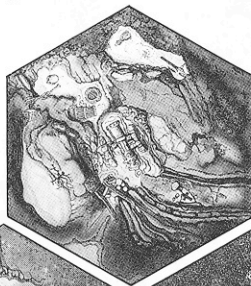
Palissades

Palissades vormen een obstakel voor troepenverplaatsingen over het slagveld. Palissades mogen op elk zeshoekig vak geplaatst worden, behalve wanneer daardoor een weg geblokkeerd wordt.



Moeras

Moerassen en drijfzand zijn een bekend, veel voorkomend verschijnsel langs de zuidelijke grenzen. Geen enkele eenheid mag een vak met moeras betreden. Het moeras mag op elk vak gelegd worden, behalve wanneer daar een weg doorheen loopt.



Greppel

Troepen die in een aanhoudend defensief gevecht verwickeld zijn, leggen vaak verdedigingswerken aan. Geen enkele eenheid kan een Greppel oversteken. Een Greppel mag op elk vak gelegd worden, behalve wanneer daar een weg of een rivier doorheen loopt. Een eenheid kan op een vak met een Greppel gezet worden om zich van achter de Greppel te verdedigen, op voorwaarde dat zij de Greppel vanaf de ongebroken kant benaderen.



Toren

Langs alle grenzen van het Keizerrijk staan versterkte grensforten die de randen van het Rijk verdedigen tegen Plunderaars van Chaos. De Toren is een van deze forten en mag op elk vakje gezet worden, behalve wanneer daar een weg of rivier doorheen loopt.

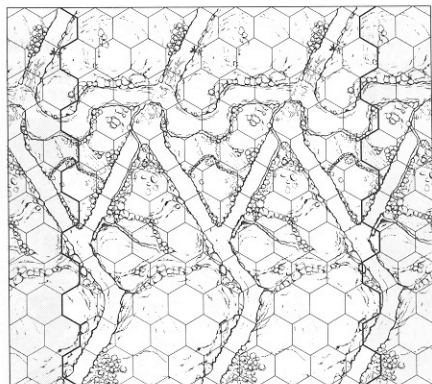


De voorbereiding van de Slag

Nu kunnen de spelers hun legers opstellen. Zoals gezegd mag de speler die de elementen niet heeft neergelegd, kiezen aan welke kant van het slagveld hij zijn legers wil opzetten.

De legers kiezen positie aan tegenovergestelde zijden van het slagveld. De spelers plaatsen om de beurt eenheden op de speelmat; de Chaos-speler mag beginnen.

De eenheden mogen alleen op de twee rijen vakken langs de zijkanten van de speelmat staan en op de halve vakken langs de buitenkant van de speelmat.



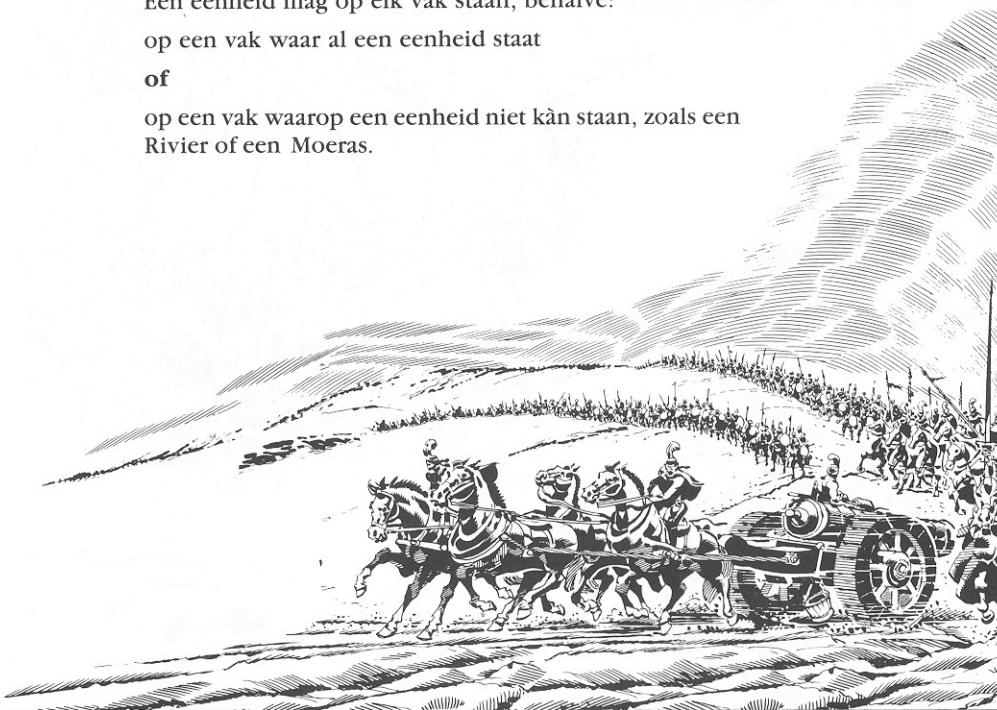
De spelers zetten om de beurt en één voor één hun eenheden op het slagveld totdat alle eenheden van hun legers zijn geplaatst.

Een eenheid mag op elk vak staan, behalve:

op een vak waar al een eenheid staat

of

op een vak waarop een eenheid niet kan staan, zoals een Rivier of een Moeras.



De Gevechtskaarten

Schud de kaarten en leg de stapel met de goede kant omlaag naast het slagveld, zodat beide spelers er gemakkelijk bij kunnen.

De stapel bevat de bevelkaarten die bepalen welke speler mag verplaatsen en welke eenheid zich in het gevecht stort.

De spelers draaien om de beurt een kaart om. De eenheden die op de kaart staan, moeten eerst verplaatst worden en mogen vervolgens aanvallen. Boogschutters en Kruisboogschutters mogen alleen verplaatsen **of** aanvallen (zie pag. 13).

Het is niet verplicht om een eenheid te verplaatsen, maar als je dat wilt, moet je ze eerst verplaatsen voordat ze aanvallen. Als er op de omgedraaide kaart meerdere eenheden staan, mogen die in willekeurige volgorde verplaatst worden. De eenheden worden één voor één afgewerkt, dus verplaatsen en aanvallen voordat de volgende eenheid wordt verplaatst.

Let op: Als er meer dan één eenheid op de kaart staat en één van deze eenheden is reeds vernietigd, dan mogen alleen de "overlevende" eenheden doorgaan met de strijd.

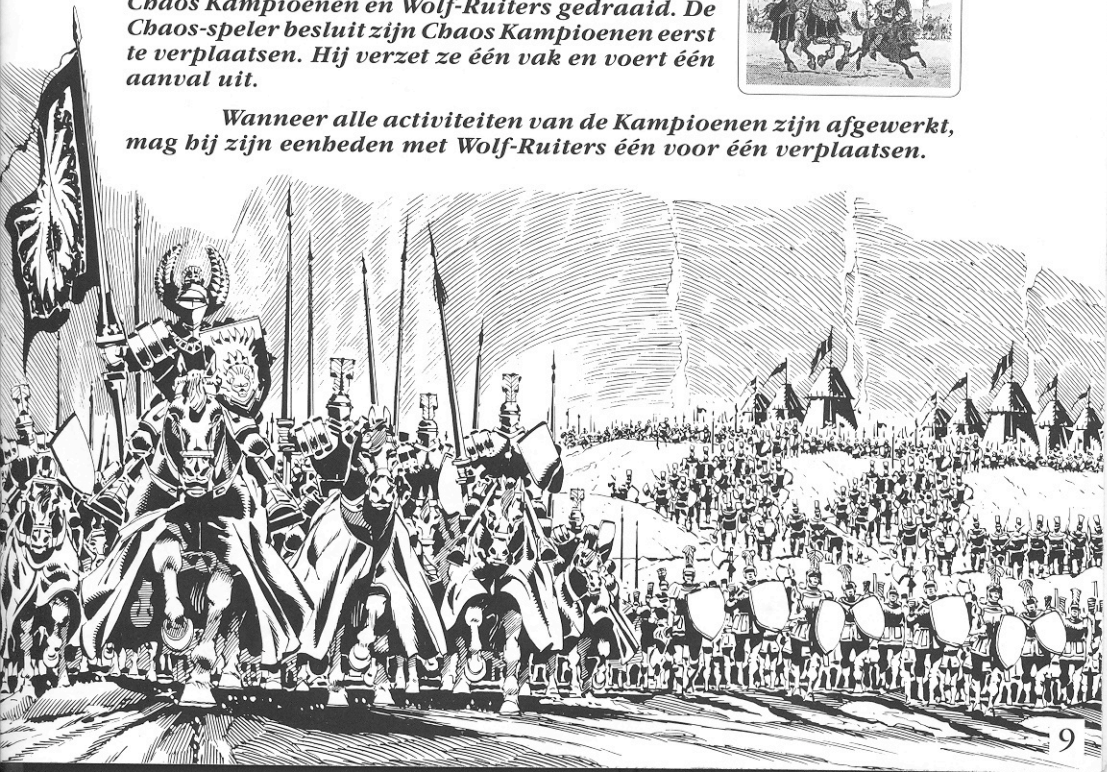
Als alle kaarten zijn omgedraaid, wordt de stapel geschud en weer omgekeerd neergelegd en het spel gaat verder. Als er een kaart wordt omgedraaid met een eenheid die niet meer in het spel is, wordt de kaart weggelegd (dus niet bij de stapel) om het spel te versnellen.

Voorbeeld

Tijdens het spel wordt er een Gevechtskaart met Chaos Kampioenen en Wolf-Ruiters gedraaid. De Chaos-speler besluit zijn Chaos Kampioenen eerst te verplaatsen. Hij verzet ze één vak en voert één aanval uit.



Wanneer alle activiteiten van de Kampioenen zijn afgewerkt, mag hij zijn eenheden met Wolf-Ruiters één voor één verplaatsen.



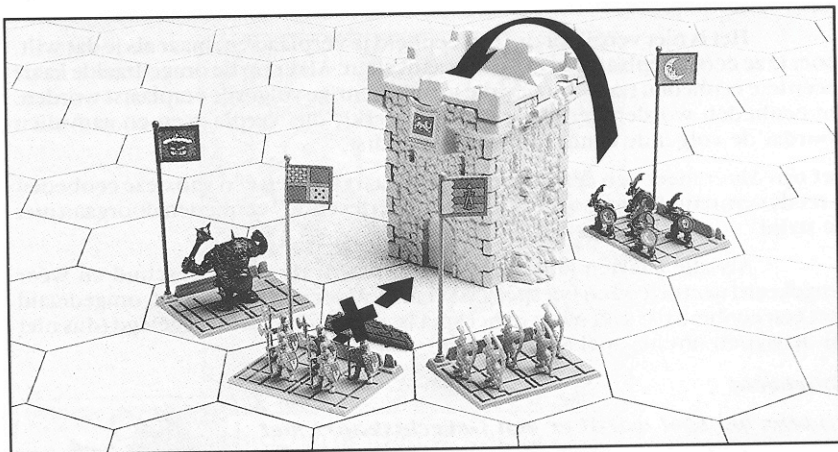
Verplaatsen

Alle eenheden op de gedraaide kaart mogen één vak verplaatst worden naar een aangrenzende zeshoek. De spelers mogen hun eenheden in elke volgorde verplaatsen.

Eenheden mogen geen vak betreden waarop een obstakel aanwezig is.

Er mag maar één eenheid op een vak staan.

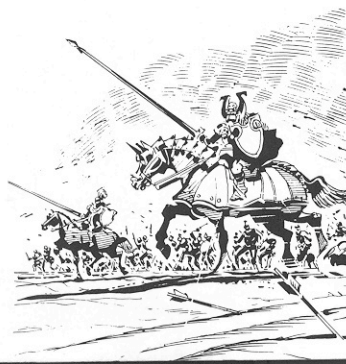
Eenheden mogen niet over andere eenheden heen springen.



Een eenheid die op het Toren-vak terecht komt, bezet de Toren. De eenheid wordt bovenop de Toren gezet.

Alleen standaard-infanterie-eenheden (met vijf figuren) mogen de Toren bezetten. De volgende eenheden mogen niet op de Toren gezet worden:

Keizerlijke Ridders
Hoge Ridders
Het Machtig Kanon
Chaos Kampioenen
Wolf-Ruiters
De Gruwel Kampioen



De Dubbelzet van de Wolf-Ruiters

Wolf-Ruiters kunnen zich zeer snel over het slagveld verplaatsen. Als er een Dubbelzet-kaart wordt gedraaid, mogen de Wolf-Ruiters twee vakken verplaatsen alvorens aan te vallen.



Het hele leger verplaatsen

Met deze kaart kan een speler in die beurt alle eenheden verplaatsen. (Uitgezonderd het Machtig Kanon voor de keizerlijke speler en de Gruwel voor de Chaos-speler).



Aanvallen

Alleen eenheden die op de Gevechtskaart staan mogen aanvallen. Elke eenheid mag per beurt slechts één aanval uitvoeren.

Met uitzondering van de Boogschutters en de Kruisboogschutters (zie pag. 13) mogen eenheden alleen tegenstanders aanvallen die op aangrenzende vakken staan. De aanvallende speler noemt de naam van de eenheid die hij gebruikt om aan te vallen en de naam van de eenheid van de tegenstander die hij gaat aanvallen.

Het aantal gevechtsdobbelstenen dat een aanvallende eenheid mag werpen staat aangegeven op de grondplaat: dit is de gevechtssterkte van de eenheid.

Elke eenheid heeft drie levens. Voor elke schedel die de aanvaller gooit, krijgt de tegenstander één schedel-symbool. Wanneer een eenheid drie schedel-symbolen heeft, wordt de eenheid uitgeschakeld en van het slagveld verwijderd.



VERDEDIGEN

Alle eenheden kunnen zichzelf tegen een aanval verdedigen door het werpen van het aantal gevechtsdobbelstenen dat bij hun gevechtssterkte op de grondplaat staat aangegeven.

Ieder schild dat de verdediger gooit, maakt een schedel van de aanvaller ongeldig.

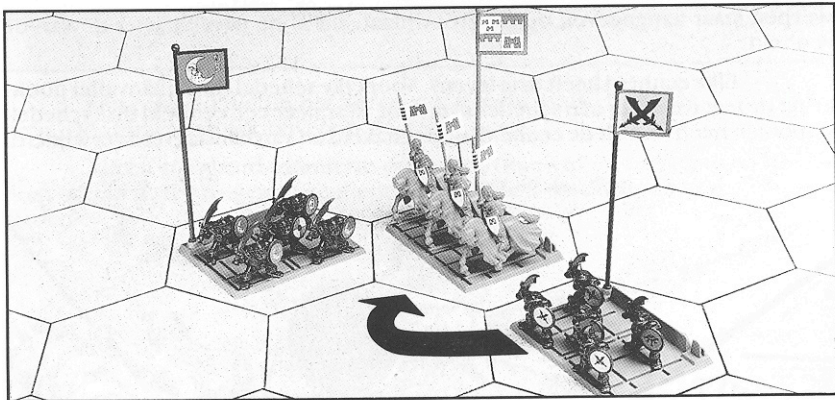
Dezelfde eenheid kan een aantal keren achter elkaar worden aangevallen door verschillende vijandelijke eenheden. Maar de verdedigende eenheid mag zich tegen elke aanval afzonderlijk verdedigen.

Voorbeeld:

Er wordt een Gevechtskaart met Orks gepakt en de Chaos-speler ziet dat allebei zijn Ork-eenheden grenzen aan een eenheid Hoge Ridders.

De eerste Ork-eenheid valt de Hoge Ridders aan met drie dobbelstenen. De Ridders werpen vijf dobbelstenen voor de verdediging.

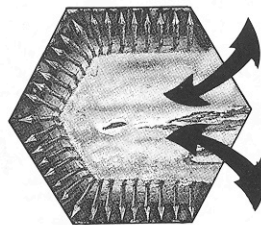
Nadat deze Ork-eenheid gebruikt is, verplaatst de Chaos-speler de tweede Ork-eenheid één vak en valt ook de Hoge Ridders aan. Deze eenheid valt eveneens met 3 dobbelstenen aan en de Hoge Ridders mogen opnieuw met vijf dobbelstenen verdedigen. Zij kunnen zich op die manier verdedigen tegen elke andere aanval tijdens dezelfde beurt.



Greppels tijdens het gevecht

Elke eenheid, inclusief een eenheid op het greppel-element, die een andere eenheid over een greppel aanvalt, gooit een gevechtsdobbelsteen minder en de aangevallen eenheid gooit in dat geval een gevechtsdobbelsteen meer. Dit geldt niet bij aanvallen die worden uitgevoerd door Boogschutters en Kruisboogschutters.

De eenheden kunnen een greppelvak binnengaan of verlaten via de zijden die aangegeven staan in de tekening.



Boogschutters en Kruisboogschutters

Boogschutters en Kruisboogschutters kunnen de vijandelijke eenheden beschieten en hoeven zich niet op het naastliggende vak te bevinden om te kunnen aanvallen. Maar de Boogschutters en Kruisboogschutters moeten kiezen: verplaatsen of schieten; beide mag niet.

Elk van deze eenheden heeft een maximum bereik en kan elke andere eenheid aanvallen die binnen zijn bereik is.

Eenheid

Boogschutters

Kruisboogschutters

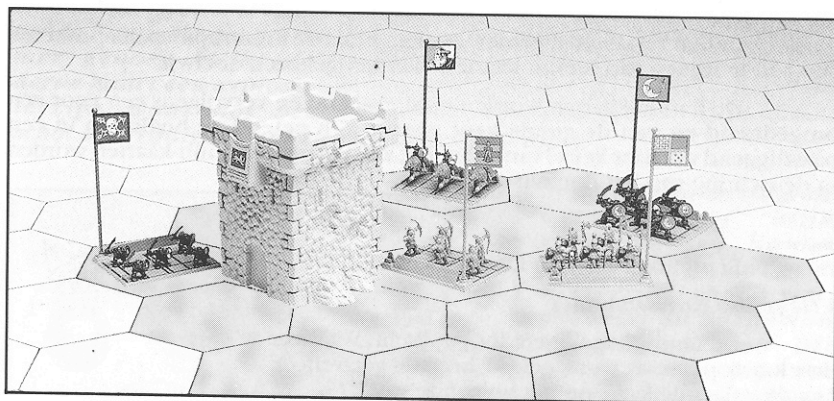
Bereik

2 vakken

3 vakken

Voorbeeld

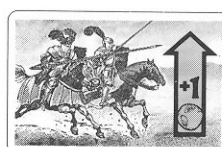
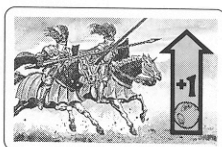
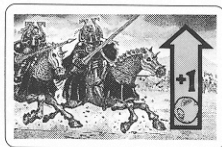
De Boogschutterseenheid in de tekening kan alle eenheden op de gearceerde vakken beschieten, ook als bevriende eenheden, terreinelementen of zelfs de toren er tussen staan.



Aanvallen door troepen die kunnen schieten gaat als volgt: rol de gevechtdobbelsteen zoals gewoonlijk; voor elke schedel die je gooit, krijgt de tegenstander een schedel-symbool en wanneer een eenheid drie schedel-symbolen heeft, wordt de eenheid uitgeschakeld en van het slagveld verwijderd. De eenheden kunnen zich op de gewone manier verdedigen.

Aanvalskaarten

Er zijn vier Gevechtskaarten waarmee een aanval uitgevoerd kan worden. Twee hiervan zijn Chaoskampioen-aanvalskaarten, een is voor de Hoge Ridders en een voor de Keizerlijke Ridders en Hoge Ridders. Wanneer een van deze aanvalskaarten getrokken wordt, verplaatst (verplaatsen) de eenheid (eenheden) zich op de normale wijze, maar mogen zij een extra gevechtdobbelsteen gooien voor elke aanval die zij in die beurt uitvoeren.



Het Machtig Kanon

Het Machtig Kanon is een zeer krachtige eenheid. Telkens wanneer er een gevechtskaart met het Machtig Kanon wordt gepakt mag de speler, die het commando heeft over het Keizerlijk Leger, het Kanon verplaatsen of er mee schieten. Het Kanon wordt één vak verplaatst in dezelfde richting als de andere eenheden.

Schieten met het Kanon

De Keizerlijk Leger-speler moet een doelwit kiezen en dat doelwit vervolgens markeren door de doelwitkaart op de eenheid in het gekozen vak te plaatsen.



Indien het doelwit zich op een vak naast het Kanon bevindt, wordt het automatisch vernietigd.

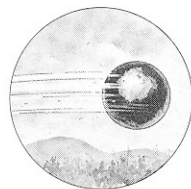
Indien het doelwit verder weg ligt, moet de Keizerlijke speler proberen een pad te leggen van Kanon-kaarten naar het gekozen doelwit.

De Kanon-kaarten worden eerst geschud en vervolgens een voor een omgedraaid en met de goede kant naar boven gelegd, te beginnen in een naastliggend vak naar keuze van de speler; alle volgende Kanon-kaarten worden in de richting van het doelwit gelegd.

Er zijn drie soorten Kanon-kaarten:

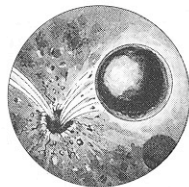
Vliegende Kanonskogel

De kanonskogel zoekt door de lucht. Wanneer deze kaart op een vak wordt gelegd, heeft dit geen effect. Leg de volgende kaart op het volgende vak.



Stuiterende Kanonskogel

Deze kanonskogel komt met een doffe dreun neer en veroorzaakt een enorme krater voordat hij weer omhoog stuiter. Wanneer deze kaart op een vak wordt geplaatst, krijgt elke eenheid die zich daar bevindt, ongeacht van wie, automatisch een schedel-symbool. Leg de volgende kaart op het volgende vak.



Explosie

Bwhamm! Wanneer deze kaart op een vak wordt gelegd, vernietigt hij elke eenheid die zich op dat vak bevindt. Hier valt het schot; er kunnen dus verder geen kaarten meer op het slagveld worden gelegd. Wanneer er een explosie-kaart op een leeg vak wordt gelegd, geeft dit ook aan waar het schot terecht is gekomen en worden er geen kaarten meer uitgedeeld.



Wanneer de Keizerlijke speler er in slaagt een pad van kogelkaarten te leggen naar het doelwit, wordt de doelwitkaart omgekeerd en volgt er een explosie. De doelwit-eenheid is vernietigd en wordt van het slagveld verwijderd.

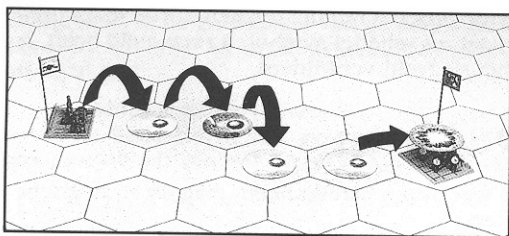
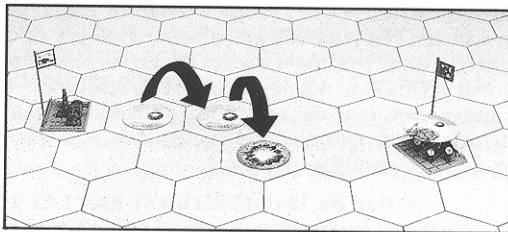
Wanneer de Keizerlijke speler een explosiekaart neerlegt voordat hij zijn doelwit bereikt heeft, is de poging mislukt.

Kanon-kaarten moeten onmiddellijk na het beëindigen van een aanval van het slagveld worden verwijderd.

Voorbeeld

Nadat een Kanon-kaart getrokken is, besluit de Keizerlijke speler om een eenheid Bokkemannen te beschieten, die zich vijf vakken verderop bevindt. De Keizerlijke speler plaatst de Doelwitkaart op de eenheid Bokkemannen.

Vervolgens legt hij één voor één de Kanon-kaarten: eerst trekt hij een Vliegende Kanonskogel en daarna weer een Vliegende Kanonskogel. Jammer genoeg blijkt de derde kaart een explosie te zijn, waardoor het schot voortijdig afgaat en zijn beurt voorbij is.



Maar de volgende Gevechtskaart blijkt eveneens een Kanon-kaart te zijn, zodat de Keizerlijke speler weer probeert de Bokkemannen te beschieten. Ditmaal trekt hij een Vliegende Kanonskogel, een Stuiterende Kanonskogel en vervolgens twee Vliegende Kanonskogels. Nu heeft hij met succes de ruimte tussen het Kanon en de Doelwit-kaart opgevuld; de Keizerlijke speler keert de kaart om en ... Bwamm!, de Bokkemannen zijn vernietigd.

Exploderend Kanon!

Artillerie is niet een exacte wetenschap en kanonnen zijn verre van betrouwbaar. Wanneer de eerste Kanon-kaart die gedraaid wordt een explosie blijkt te zijn, bestaat het gevaar dat het Kanon in de lucht vliegt. Vernietig eerst de eventuele eenheid op het vak waar de explosie plaatsvindt. Vervolgens worden de Kanon-kaarten opnieuw geschud. De bovenste kaart wordt omgedraaid en deze moet op het vak met het Kanon geplaatst worden.

Wanneer het een Stuiterende Kanonskogel is, krijgt het Kanon een schedel-symbool. Wanneer het een Vliegende Kanonskogel is, gebeurt er niets.

Wanneer het een Explosie is, "Bwamm!" Het Kanon wordt vernietigd. Verwijder het Kanon van het slagveld.

Wanneer de tweede kaart wordt uitgedeeld, is de beurt van het Kanon voorbij. Trek nu de volgende Gevechtskaart.

Het Kanon verdedigt zich tegen een aanval op de normale manier. Twee gevechtsdobbelstenen kunnen worden gegooid om te verdedigen.

Gruwel Kampioen

De Gruwel Kampioen vecht op zijn eigen speciale wijze. Telkens wanneer er een Gruwel Gevechtskaart omgedraaid wordt, mag hij verschillende malen verplaatsen en aanvallen en wel op de volgende manier:

De Gruwel heeft zijn eigen pakje Gruwel kaarten, die bestaan uit drie verplaatsingskaarten en drie aanvalskarten. Deze zijn allemaal door elkaar geschud en worden één voor één getrokken, wanneer de Gruwel in actie komt. Telkens wanneer er een verplaatsingskaart wordt getrokken, mag de Gruwel één vak lopen; telkens wanneer een aanvalskart wordt getrokken, mag hij een tegenstander aanvallen die zich op een naastliggend vak bevindt. Aanvallen en verplaatsen doet de Gruwel op de gebruikelijke manier.



Nadat de laatste Gruwel kaart is getrokken, kan de volgende gevechtskaart boven van de stapel gepakt worden en gaat het spel verder.

Wanneer de Gruwel een treffer krijgt in het gevecht, vermindert zijn vermogen om zich te verplaatsen en om aan te vallen. Voor elk schedel-symbool dat de Gruwel krijgt, mag hij één Gruwel kaart minder trekken van de zes kaarten die hij heeft. Als de Gruwel eenmaal zes schedel-symbolen verzameld heeft, is hij vernietigd en wordt hij van het slagveld verwijderd.

De Toren

De eerste speler die een lege Toren bereikt heeft, mag dit strategische bouwwerk in bezit nemen.

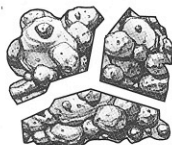
De Keizerlijke speler mag de Toren alleen bezetten met Krijgsmannen, Kruisboogschutters of Boogschutters. De Troepen van Chaos mogen de Toren bezetten met elke eenheid, behalve met Chaos Ridders, Wolf-Ruiters en de Gruwel Kampioen.

De eenheden binnenin de toren mogen een extra gevechtsdobbelsteen gooien om aan te vallen of zich te verdedigen. Alle eenheden die troepen aanvallen, die zich in de Toren bevinden, rollen één gevechtsdobbelsteen minder dan normaal.

Een speler moet de eenheid binnenin de toren verwijderen om de toren te bezetten. Slechts één eenheid mag de toren bezetten.

Kanon-kaarten hebben op eenheden in de Toren dezelfde uitwerking als normaal. Maar bij een Explosie-aanval op een eenheid in de Toren, wordt ook de Toren zelf vernietigd.

Telkens wanneer de Toren geraakt wordt door een Explosie-kaart, krijgt deze een puin-symbool. De Toren kan niet worden vernietigd door een Stuiterende Kanonskogel. Wanneer de Toren voor de derde maal geraakt is, wordt hij uit het spel verwijderd.



De Gevechtsscenario's

De gevechtsscenario's worden gespeeld met de gebruikelijke spelregels. De scenario's kunnen in elke gewenste volgorde gespeeld worden; maar het is veel leuker om ze achter elkaar te spelen en zo een hele veldtocht uit te voeren. Als je geen hele veldtocht wilt doen, kies je één van de scenario's en zet je het slagveld op zoals aangegeven. Vervolgens kan de veldslag gespeeld worden volgens de uitleg in het scenario.

Elk scenario heeft een kaart waarop aangegeven staat waar de terreinelementen geplaatst moeten worden en waar de legers worden ingezet. Bij sommige scenario's wordt gebruik gemaakt van speciale regels.

Een Veldtocht uitvoeren

Bij het uitvoeren van een veldtocht gaat het er in de eerste plaats om als winnaar van de hele veldtocht uit de bus te komen. Het winnen van een enkele veldslag betekent nog niet dat de oorlog gewonnen is. Het is goed mogelijk één of meer veldslagen te verliezen en toch de winnaar te worden van de veldtocht.

Na elk gespeeld scenario krijgt de winnaar een aantal Veldtochtpunten. Noteer de naam van de overwinnaar in het logboek. Aan het einde van de veldtocht bepaalt het aantal gewonnen punten wie de uiteindelijke overwinnaar is geworden.

Elite Eenheden

In een veldtocht wordt elke eenheid die een slag overleefd heeft een "Elite Eenheid". Alle Eenheden die na een treffen nog op het slagveld staan, krijgen een Elite-symbool. Zet in dat geval één van de symbolen in het hiervoor bestemde gleufje links in de grondplaat van de eenheid. Wanneer een Elite Eenheid een slag overleeft, krijgt hij niet nog een Elite-symbool, maar behoudt hij het symbool dat hij al had.

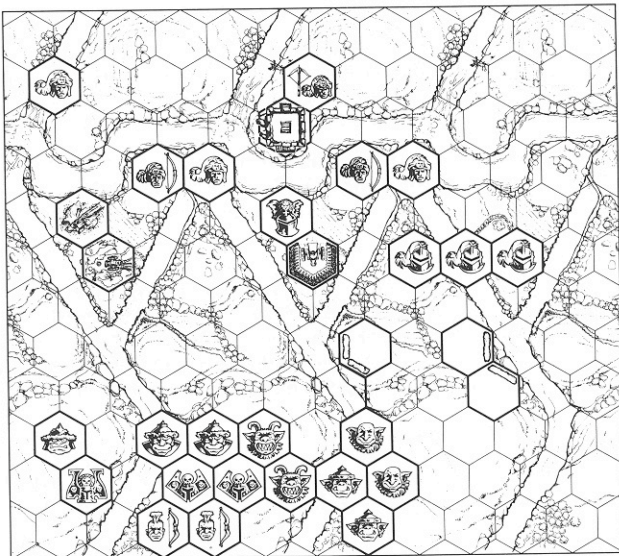
Elite Eenheden blijven op dezelfde manier functioneren. Maar wanneer een Elite Eenheid in een gevecht verwickeld raakt, mag hij een extra gevechtssdobbelsteen gooien bij zowel de aanval als de verdediging.

Veldtocht-logboek

		VELDTOCHT-SPEL			
		1	2	3	4
De Slag om de Grensprovinciën	1 punt				
De Slag om de Tengen-rivier	1 punt				
De Slag op de Route naar Grunburg	1 punt				
De slag op de Vlakten	3 punten				
De Slag om Altdorf	5 punten				

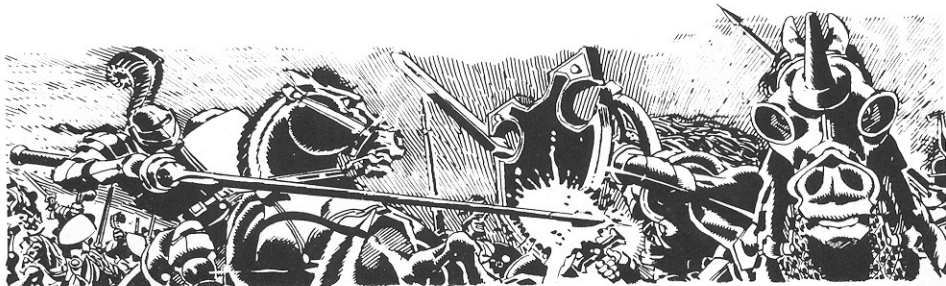
De Slag om de Grensprovinciën

Spieschfaust de Plunderaar is met zijn Chaos Leger de grens overgetrokken, alles vernietigend wat op zijn pad komt. Groothertog Ferdinand, een van de meest onderscheiden bevelhebbers van het Rijk, is bezig met het samenstellen van een Keizerlijk Leger. Spieschfaust moet ervan weerhouden worden een van de grenswachttorens te bereiken en in te nemen; dat zou hem namelijk een belangrijk steunpunt in het Reikland bieden. Op uw schouders rust nu de taak om Spieschfaust te verhinderen deze toren in te nemen.



Opzetten

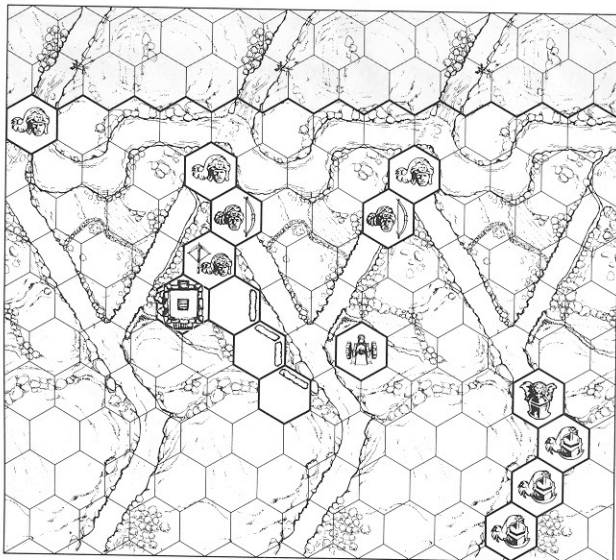
Zet het slagveld op zoals aangegeven op de kaart, met de eenheden op de opgegeven posities. Schud de Gevechtskaarten en speel het spel op de normale manier. De Chaos-speler heeft gewonnen zodra hij een eenheid in de Toren gekregen heeft. Alleen overlevende Chaos Eenheden krijgen een Elite-symbool. Wanneer de Keizerlijke speler de Chaos heerscharen verslaat en voorkomt dat de Toren wordt ingenomen, heeft hij gewonnen.



SLAG OM DE TENGGEN-RIVIER

De Chaoshorde van Spieschfaust heeft kans gezien door Grensprovinciën heen te breken en is bij de Tengen-rivier aangekomen, hun laatste grote obstakel. Als zij kans zien de rivier over te steken, bereiken zij het hart van het Reikwald en is het nog maar een dagmars tot Grunburg, de provinciehoofdstad. De legers van Chaos moeten belet worden de Tengen over te steken.

Chaos Leger



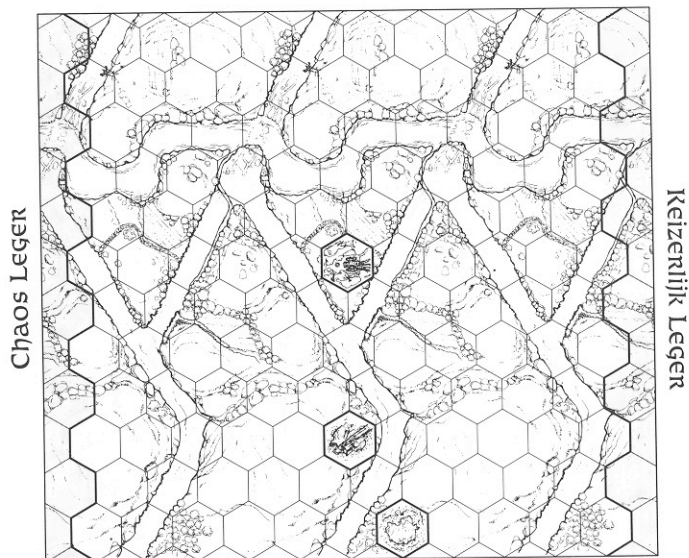
Opzetten

Zet het slagveld op zoals aangegeven op de kaart. De Keizerlijke speler stelt zijn eenheden op in de aangegeven posities. Nadat de Keizerlijke Legers opgesteld zijn, mag de Chaos-speler zijn eenheden opstellen. De Chaos-eenheden mogen overal neergezet worden in het gearceerde gedeelte. Schud de Gevechtskaarten en speel het spel op de normale manier totdat een van de legers verslagen is.



Slag op de Route naar Grunburg

Spieschfaust's Strijdmacht heeft kans gezien de Tengen-rivier over te steken en het leger van Groothertog Ferdinand verpletterend te verslaan. De Chaos Horden trekken met grote snelheid op om Grunburg te bereiken voordat er verse troepen opgeroepen kunnen worden vanuit Altdorf. Er is geen tijd om het leger te organiseren: zodra de Keizerlijke troepen arriveren, moeten zij in de strijd worden geworpen.



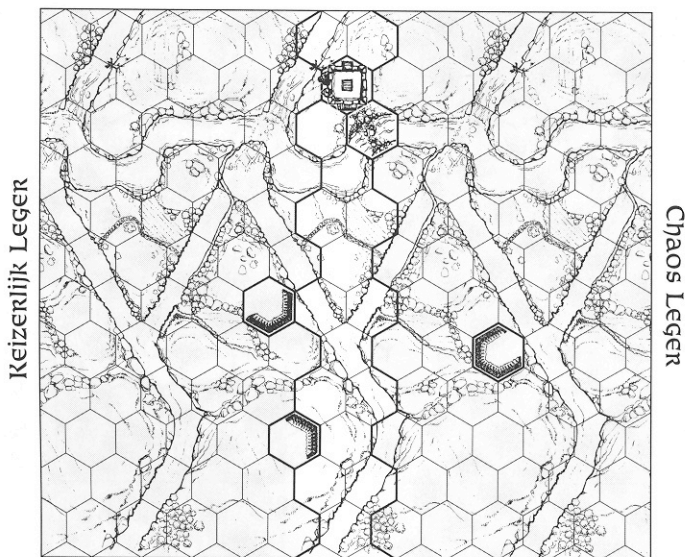
Opzetten

Zet het slagveld op zoals aangegeven op de kaart, maar zet nog geen eenheden op de speelmat. Zet de eenheden pas op de speelmat wanneer voor het eerst één van hun gevechtskaarten wordt getrokken. De eenheid of eenheden op de kaart mogen op elk leeg vak worden geplaatst binnen het gebied dat bestemd is voor het betreffende leger. Een eenheid die zojuist op de speelmat is gezet, mag niet lopen of aanvallen totdat de volgende kaart getrokken is. Speel vervolgens verder op de gebruikelijke manier totdat een van de legers verslagen is.



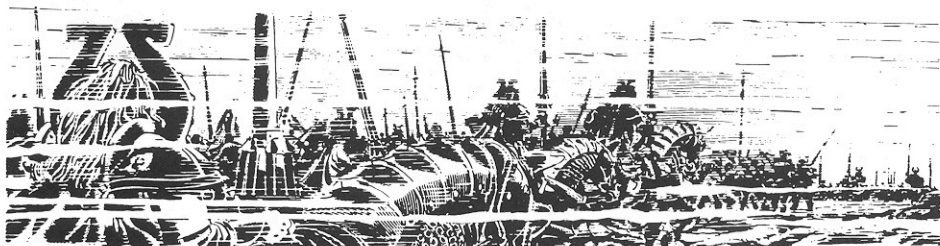
De slag op de Vlakten

Grunburg is gevallen en de Poorten van de stad zijn verraderlijk open gezet door spionnen van Chaos in de stad zelf. Er is een Keizerlijk leger op weg om wraak te nemen voor het verlies van de stad, maar Spieschfaust marcheert dit leger tegemoet. Wanneer zij zich voorbereiden om tot actie over te gaan, stijgt er plotseling een dikke mist op uit de rivier de Reik, waardoor het slagveld totaal verduistert. Als de mist weer opgetrokken is, blijken de twee legers tegenover elkaar te staan op de Vlakten van Reikwald.



Opzetten

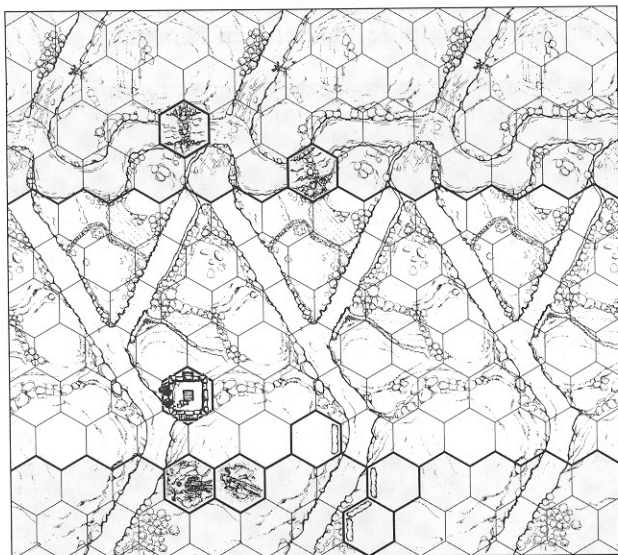
Zet het slagveld op zoals aangegeven op de kaart. Beide spelers pakken de eenheid-symbolen voor zijn leger. De legers worden vervolgens op de normale manier ingezet voor de strijd, maar in plaats van de eenheden zelf neer te zetten, worden alleen één voor één de eenheid-symbolen neergelegd, en wel ondersteboven. Nadat alle eenheid-symbolen neergelegd zijn, worden zij omgedraaid en vervangen door de bijbehorende eenheden. Schud de Gevechtskaarten en speel het spel op de gebruikelijke manier totdat een van de legers verslagen is.



De Slag om Altdorf

De veldtocht nadert zijn einde. De legers van Spieschfaust staan voor de Poorten van Altdorf, de hoofdstad van het Keizerrijk. Alle resterende Keizerlijke troepen zijn opgeroepen ter verdediging van de hoofdstad. Het lot van het Rijk wordt bepaald door de afloop van deze slag.

Chaos Leger



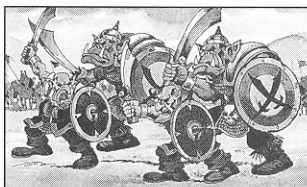
Keizerlijk Leger

Opzetten

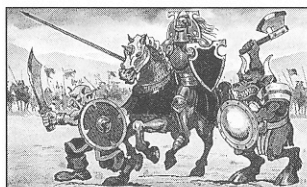
Zet het slagveld op zoals aangegeven op de kaart en plaats de eenheden op de normale manier op de speelmat. Schud de Gevechtskaarten en speel het spel op de gebruikelijke manier totdat een van de legers verslagen is.



Chaos Leger Gevechtskaarten



Kobolden en Orks



Kobolden, Chaoskampioenen en Bokkemannen



Kobolden en Wolf-Ruiters



Krijgers van Chaos, Chaoskampioenen en Chaos Boogschutters



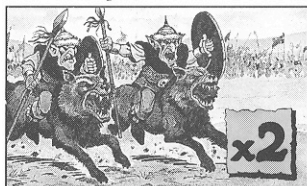
Bokkemannen, Orks en Kobolden



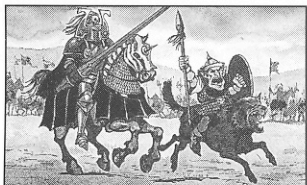
Krijgers van Chaos, Bokkemannen, Chaos Boogschutters en Kobolden



Kobolden, Bokkemannen en Wolf-Ruiters



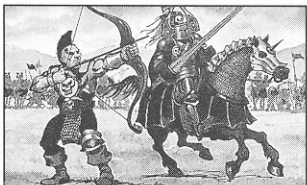
Wolf-Ruiters Dubbelzet
(zie pagina 11)



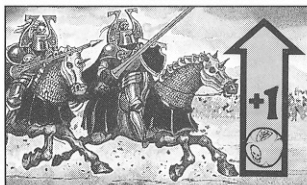
Chaoskampioenen en Wolf-Ruiters



Het hele leger verplaatsen
(zie pagina 11)



Chaos Boogschutters en Chaoskampioenen



Aanval Chaoskampioenen
(zie pagina 13)

Gevechtskaarten Keizerlijk Leger



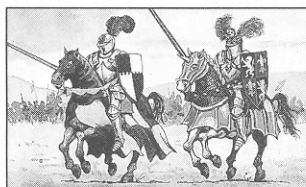
Keizerlijke Ridders



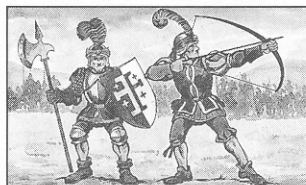
Hoge Ridders



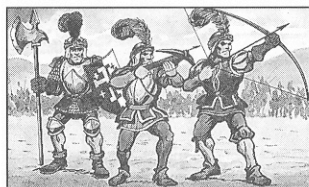
Keizerlijke Boogschutters



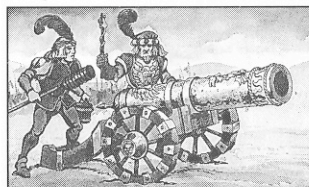
Keizerlijke Ridders en Hoge Ridders



Keizerlijke Krijgsmannen
en Keizerlijke Boogschutters



Keizerlijke Krijgsmannen, Keizerlijke
Kruisboogschutters en Keizerlijke Boogschutters



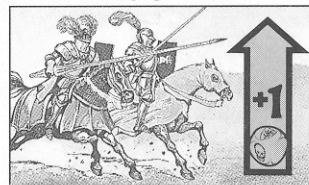
Het Machtig Kanon
(zie pagina 14)



Het hele leger verplaatsen
(zie pagina 11)



Aanval Hoge Ridders
(zie pagina 13)



Aanval Hoge Ridders en
Keizerlijke Ridders (zie pagina 13)