

BELLUM MAGICA™

 Frédéric Guérard
Sylvain Aublin

Doel van het spel

Word de rijkste boosaardige heer van allemaal!

Opstelling

De kastelen en kobolden uitdelen: de spelers kiezen hun Kasteel bord, of in geval ze het niet eens worden, meng de Kasteel bord en geef aan elke speler één bord. Schud de Kobold kaarten en geef aan elke speler 2 kaarten.

De resterende Kobold kaarten worden opnieuw in de speldoos gelegd en worden voor dit spel niet langer gebruikt.

De spelers plaatsen vervolgens hun Kobold kaarten:

- ◆ links van hun kasteel als ze hun productiviteits- en verkenningvaardigheden willen verbeteren.
- ◆ rechts van het kasteel als ze hun aanvalvaardigheden willen verbeteren.

Deze verbeteringen komen tot stand door de kaart onder het bord te schuiven zodat enkel de vaardigheden van de kobold zichtbaar zijn:

In dit voorbeeld heeft de speler ervoor gekozen om één kobold aan de linkerkant en één kobold aan de rechterkant van zijn kasteel te plaatsen. Je kunt er echter tevens voor kiezen om beide kobolden aan de linker- of rechterkant te plaatsen, aan jou de keuze!

Inleiding

Elke speler is een boosaardige heer. Werf wezens aan, van een simpele kobold tot angstaanjagende draken, en wijs aan elk van hen een rol in je koninkrijk toe. Sommigen zullen middelen verzamelen en de omgeving verkennen terwijl anderen zich bij je leger zullen voegen om het koninkrijk van de mensen en andere spelers aan te vallen. Verzamel schatkisten en word de rijkste en machtigste duistere heer allertijden!



Spelmateriaal

- ◆ 5 Kasteel bord
- ◆ 25 Plaats kaarten
 - ◆ 1 Taverne kaart
 - ◆ 7 Boerderij kaarten
 - ◆ 7 Dorp kaarten
 - ◆ 10 Stad kaarten
- ◆ 76 Wezen kaarten
 - ◆ 10 Kobold kaarten
 - ◆ 46 Boosaardig wezen kaarten
 - ◆ 20 Zeer boosaardig wezen kaarten
- ◆ 50 Schatkist fiches
 - ◆ 20 Houten kist fiches
 - ◆ 20 Metalen kist fiches
 - ◆ 10 Gouden kist fiches
- ◆ 1 Voorraad aan bonusfiches
- ◆ 45 Bonus fiches
 - ◆ 20 Schild fiches
 - ◆ 17 Opnieuw gooien fiches
 - ◆ 8 Magisch schild fiches
- ◆ 1 Voorraad aan middelen fiches
- ◆ 60 Middelen fiches
 - ◆ 30 Voeding fiches
 - ◆ 20 Teken fiches
 - ◆ 10 Ton fiches
- ◆ 1 dobbelsteen



Het koninkrijk van de mensen:

Het koninkrijk van de mensen wordt gebouwd afhankelijk van het aantal spelers:

- ◆ 2 spelers: neem 3 willekeurige Boerderij kaarten, 3 Dorp kaarten en 10 Stad kaarten.
- ◆ 3 spelers: neem 4 willekeurige Boerderij kaarten, 4 Dorp kaarten en 10 Stad kaarten.
- ◆ 4 spelers: neem 6 willekeurige Boerderij kaarten, 6 Dorp kaarten en 10 Stad kaarten.
- ◆ 5 spelers: neem alle Koninkrijk kaarten.

De niet gebruikte kaarten worden opnieuw in de speldoos gelegd.

Leg de Taverne kaart met de bedrukte kant omhoog in het midden van de tafel.

Neem de Koninkrijk kaarten die in de vorige stap werden voorbereid en schud elk type kaart afzonderlijk.

Maak één stapel met de Stad kaarten onderaan, de Dorp kaarten in het midden en de Boerderij kaarten bovenaan, allen met de bedrukte kaart omlaag gericht.

Plaats deze stapel links van de Taverne kaart. Draai zoveel Koninkrijk kaarten om als er spelers zijn en leg deze rechts van de taverne met de bedrukte kant omhoog gericht.

Stapel van wezens: Schud de Boosaardige wezens en de Zeer boosaardige wezens afzonderlijk en maak 2 stapels van elk type kaart, met de bedrukte kant omlaag gericht en plaats ze op de koninkrijk van mensen.

Draai de 2 eerste kaarten van elke stapel om en plaats deze op één lijn onder hun respectievelijke stapel.

Schatkisten: Schud de schatkist fiches afzonderlijk per type: Houten kisten, Metalen kisten en Gouden kisten.

Stapel ze vervolgens per type. Zorg dat hun waarde verborgen is.

Fiches: Plaats beide voorraden aan fiches (bonus en middelen) binnen het bereik van de spelers.

Voorbeeld met 4 spelers.



x6

x6

x10



De meest monsterachtige speler wordt de 1^{ste} speler en de „Kapitein“ genaamd. Hij gooit met de dobbelsteen en het spel begint.



Voorbeeld van een opstelling voor 4 spelers.

Spelverloop

Het spel bestaat uit een opeenvolging van spelrondes. Elke spelronde stelt één dag voor.

Een dag bestaat uit verschillende gebeurtenissen die in de volgende volgorde uitgevoerd moeten worden:

1. Kies een actieve bende
2. Zamel middelen in
3. Roep de verkenners terug
4. Val aan
5. Werf wezens aan
6. Einde van spelronde

Spelronde

1) Kies een actieve bende

Je mag dan wel een boosaardige heer zijn, maar zelfs jij kan er niet voor zorgen dat al je wezens op hetzelfde moment werken!

De Kapitein gooit met de dobbelsteen. Het aantal ogen op de dobbelsteen geeft aan welke bende er vandaag zal werken. Het cijfer dat door de dobbelsteen wordt aangegeven bepaalt de lijn van kasteleigenschappen waar de spelers de rest van de dag mee rekening moeten houden. Dit is de actieve bende.

Startend bij de Kapitein en vervolgens met de klok mee kan elke boosaardige heer een rondje betalen door één Ton te spenderen en de Kapitein te verplichten opnieuw met de dobbelsteen te gooien om aldus de actieve bende te wijzigen. De Kapitein kan een verwarringsbetovering OF een ton gebruiken. Zodra de Kapitein de dobbelsteen opnieuw gooit, kan elke boosaardige heer nog een rondje betalen. Dit gebeurt altijd met de klok te beginnen met de kapitein. Deze stap eindigt alleen wanneer er geen enkele heer de Kapitein langer verplicht om de dobbelsteen te gooien.

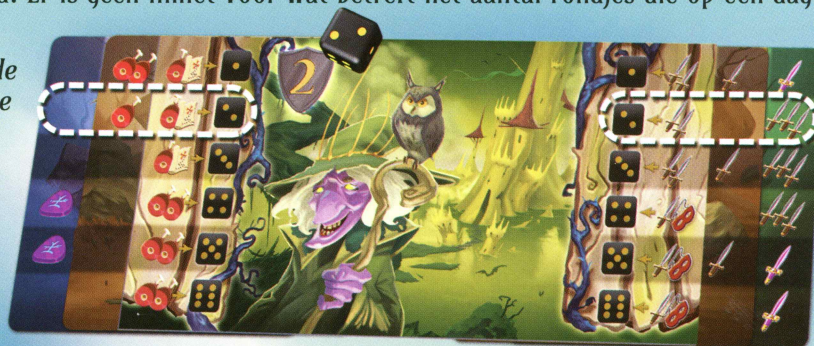


Verwarringsbetovering: als de Kapitein een verwarringsbetovering heeft, kan hij deze gebruiken om de andere spelers te verwarran en de dobbelsteen opnieuw gooien. Alleen de Kapitein kan een verwarringsbetovering gebruiken. Om dit te doen, moet hij de betoveringsfiche omdraaien zodat de doorstreepte kant zichtbaar is. De verwarringsbetovering wordt inactief voor deze ronde, maar kan een volgende dag opnieuw worden gebruikt wanneer deze speler Kapitein is. Je kan verschillende verwarringsbetoveringen in je bezit hebben en deze dezelfde dag allemaal gebruiken.



Een rondje betalen: elke speler kan een rondje betalen door het spenderen van 1 ton zodat de Kapitein de dobbelsteen opnieuw dient te gooien. De ton wordt vervolgens opnieuw aan de gemeenschappelijk voorraad toegevoegd. Er is geen limiet voor wat betreft het aantal rondjes die op één dag betaald kunnen worden.

Bijvoorbeeld, als aan het begin van deze fase voor het kiezen van een actieve horde de dobbelsteen 2 weergeeft, zal de actieve bende voor de volledige dag en voor alle boosaardige heren lijn 2 zijn (dit zowel aan de linker- als aan de rechterkant).






2) Zamel middelen in

Elke boosaardige heer neemt het voedsel en de tekens die door de actieve bende van zijn kasteel (linkerkant) zijn verzameld uit de voorraad en legt deze voor zijn kasteel.

De ruimte voor het kasteel is je voorraad aan middelen en schatkisten. Alle spelers moeten de middelen van de andere spelers kunnen zien en eenvoudig kunnen tellen hoeveel schatkisten iedereen heeft (MAAR niet hun waarde).

3) Roep de verkenners terug

Elke speler telt het aantal **schatkist kaarten**  die de actieve bende naar het kasteel heeft teruggebracht (linkerkant). De speler met de meeste schatkist kaarten wint onmiddellijk een **metalen kist**  die hij van de overeenkomstige stapel neemt en legt deze voor zijn kasteel. Als er meerdere spelers hetzelfde aantal schatkist kaarten hebben, neemt elk van deze spelers een **houten kist**  in plaats van een metalen kist. Als er geen enkele speler een schatkist kaart heeft, sla deze stap dan over.



Opmerking: Tijdens het nemen van Schatkist fiches kan je deze in het geheim bekijken. Leg ze echter met de bedrukte kant omlaag zodat je tegenspelers ze niet kunnen zien.

4) Val aan

Elke speler kan op zijn beurt (startend bij de Kapitein en vervolgens met de klok mee) 1 aanval uitvoeren door het kiezen van een van de volgende mogelijkheden:

- ◆ Val het koninkrijk van de mensen aan
- ◆ Val het kasteel van een andere speler aan

Val het koninkrijk van de mensen aan:

  Elke Plaats heeft een bepaald verdedigingscapaciteit die door de waarde in het schild wordt aangegeven. Om een van de **zichtbare plaatsen te kunnen aanvallen**, moet de actieve bende (rechterkant) minstens evenveel zwaarden hebben als de waarde die door het schild van de plaats wordt aangegeven.

Bijvoorbeeld, om de plaats hiernaast te kunnen aanvallen moet men minstens 3 zwaarden hebben.

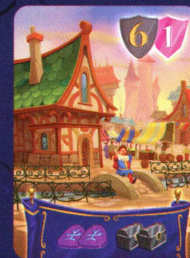
Na het aanvallen van een plaats, krijgt de aanvallende speler de buit die aan de onderkant van de Plaats kaart wordt weergegeven. Hij neemt de overeenkomstige middelen en kisten uit de voorraad en legt ze voor zijn kasteel. De Plaats kaart wordt vervolgens uit het spel genomen.



Magische schilden en zwaarden: sommige plaatsen zijn beschermd door magische schilden. Dit type schild kan alleen worden verslaan door magische zwaarden, die alleen met bepaalde wezens verkregen kunnen worden. Net zoals de gewone schilden moet de actieve bende minstens evenveel magische zwaarden hebben als de aangegeven waarde op het magische schild om te zegevieren. De magische zwaarden kunnen tevens de gewone zwaarden vervangen.

Opmerking: Om een plaats aan te vallen die tegelijkertijd beide types schilden weergeeft, moet de speler minstens evenveel van beide waarden hebben.


Voorbeeld: Om deze plaats aan te vallen, heeft men minstens nodig: 1 magisch zwaard en 6 gewone of magische zwaarden (het combineren van beide types zwaarden is toegestaan).



Val het kasteel van een andere speler aan: De spelers kunnen het kasteel van een andere speler in plaats van een plaats aanvallen. De spelregels zijn hetzelfde als het aanvallen van een plaats. Het kasteel van elke speler heeft een verdedigingscapaciteit die overeenstemt met de som van het schild dat op het Kasteel bord is gedrukt en de Schild fiches die aan het kasteel zijn toegevoegd. De aanvallende speler moet minstens evenveel zwaarden hebben als dit verdedigingstotaal.



De spelregels voor de magische schilden en zwaarden zijn tevens van kracht.

Maar om tijdens de aanval een buit te kunnen binnenhalen, moet je in je actieve bende tevens over dieven  beschikken (rechterkant van je kasteel). Elke dief stelt je in staat om 1 schatkist naar keuze van de speler die je aanvalt te stelen. Je kunt in een keer meerdere schatkisten stelen als je over meerdere dieven beschikt. Als je er geen hebt, kan je geen kasteel van een tegenspeler aanvallen.

Tijdens het stelen van schatkisten van een andere speler, neem de schatkisten die je hebt gekozen van voor zijn kasteel zonder hun waarde te raadplegen en leg ze voor jouw kasteel. Eens in jouw bezit zijn kan je hun waarde bekijken.

Voorbeeld: je actieve lijn is lijn 2. Je beslist om het kasteel van een andere speler aan te vallen die een schild van waarde 2 heeft. Je 2 zwaarden verslaan het schild en de aanval is een succes. Dankzij je dief kan je 1 schatkist van deze speler stelen. De speler die werd beroofd krijgt een Schild fiche.

Als aan het einde van de aanvalsfase er één of meerdere spelers 10 of meer schatkisten bezitten, dan wordt het spel onmiddellijk beëindigd, zie „Einde van het spel“.

Belangrijk: telkens een speler van een of meerdere schatkisten wordt beroofd, krijgt hij een Schild fiche van waarde 1 die hij aan de verdediging van zijn kasteel toevoegt. Let wel op, als hij van meerdere schatkisten wordt beroofd, zal hij tevens slechts één Schild fiche krijgen.



5) Werf wezens aan

Elke speler kan wezens aanwerven door zijn voedsel en tekens te spenderen. Er is geen limiet voor wat betreft het aantal wezens dat een speler tijdens een ronde kan aanwerven, zolang hij maar in staat is om de aanwervingskosten te betalen. De aanwervingskost is afhankelijk van het aan te werven wezen. Deze bevindt zich aan de achterkant van de kaarten in de 2 stapels met wezens:

- ◆ Het Aanwerven van een boosaardig wezen kost 2 Voeding fiches,
- ◆ Het aanwerven van een Zeer boosaardig wezen kost 1 Teken + 4 Voedingfiches OF 3 Teken fiches

Tijdens het aanwerven van een wezen, leg de nodige middelen in de gemeenschappelijke voorraad en neem vervolgens een van de twee wezens die zichtbaar zijn en met de gespenderde middelen overeenstemmen. Wanneer het wezen is aangeworven, draai onmiddellijk een nieuw wezen van de overeenkomstige stapel om het genomen wezen te vervangen. Plaats vervolgens je nieuw wezen aan de linker- of rechterkant van je kasteel door de kaart onder de reeds aanwezige kaarten te schuiven zodat enkel de capaciteiten van het wezen zichtbaar zijn.



Sommige wezens zorgen er tevens voor dat je Bonusfiches krijgt wanneer ze worden aangeworven. Deze Bonusfiches zijn te vinden boven de afbeelding van het wezen.

Als er een wezen met een Bonusfiche op de kaart wordt aangeworven, neem de overeenkomstige fiche uit de voorraden leg deze op je Kasteel bord. Deze Bonusfiches stellen je

in staat om de verdedigingscapaciteit van je kasteel (schilden) te verhogen of om Verwarringsbetoveringen te hebben (zodat je de dobbelsteen opnieuw kunt gooien wanneer je Kapitein bent). De Bonusfiches zijn permanent en kunnen niet worden afgepakt.



Speleinde

Het spel is gespeeld als een speler minstens 10 schatkisten na de aanvalsfase bezit. De spelers tellen de waarde van hun schatkaarten op en de speler die het rijkst is wint het spel. In geval van een gelijkspel is de winnaar de speler met de meeste schatkisten. Als er nog steeds een gelijkspel is, delen deze spelers de overwinning.

6) Einde van spelronde

Vervang de koninkrijkskaarten die zijn weggedaan door de volgende kaarten van de stapel. Er moeten altijd evenveel Plaats kaarten zichtbaar zijn als het aantal spelers. De Taverne kaart moet bovendien zichtbaar zijn. De Kapitein geeft vervolgens de dobbelsteen aan de speler links van hem, die op zijn beurt de nieuwe Kapitein wordt. Een nieuwe spelronde kan worden gestart.