

---

# THE EYE OF THE STORM

---

The new battle royale!



EPIC BOARD GAMES  
Wijnhaven 107



## Inhoudsopgave

- Inhoudsopgave.....pag.1
- Doosinhoud, speldoel & spelopzet.....pag.2
- Uitleg vakken & uitleg kleuren.....pag.3
- Power-up types.....pag.4&5
- Spelverloop.....pag.6
- Aanvalsschema.....pag.7
- Gevecht voorbeelden.....pag.8
- Begrippenlijst.....pag.9

## Doos Inhoud

- Handleiding
- Spelbord
- (6 Speler pionnen) 2x
- 6 soorten Power Up kaarten (36 in totaal)
- Levenspuntschema
- Aanvalsschema
- 9 opzetbare ringen

## Speldoel

Het doel van het spel is om de andere spelers te verslaan en als laatste over te blijven.

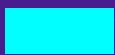
## Spelopzet

Schud de Power Up kaarten en leg ze op een stapel neer. Leg ringen op een zodanige manier neer, zodat alle lijnen recht met elkaar overlopen en dat de beginvakjes NIET worden geblokkeerd door obstakels. Iedere speler mag nu een spelpion kiezen en deze op 1 van de aangegeven, lichtblauwe, beginvakjes neerzetten. De jongste speler mag als eerste aan zet, hierna gaat het spel kloksgewijs verder.

## Uitleg Vakken

- Beginvakken: Hierop mag je beginnen.
- Power-Upvakken: Als je hierop terecht komt mag je Power Up kaart trekken. Dit vakje is pas weer beschikbaar nadat je op een ander speciaal vakje bent geweest.
- Obstakels: Hier mag je NOOIT op staan.
- Healingsvakken: een speler die hierop staat, krijgt 25 levenspunten terug per healingsvak.
  - Dit is tot aan de 100 levenspunten.
- Wormgaten: Deze vakken staan allemaal met elkaar in verbinding, waardoor een speler zichzelf hiertussen moet teleporteren.
- Super Power-Up: Deze vakken bevinden zich alleen in het midden, en een speler die hier op staat mag 1x 3 Power Up kaarten pakken.
- Speed Boost: als je hierop staat mag je de volgende beurt 2 vakken verplaatsen

## Uitleg Kleuren



= Beginpositie



= power-upplaats



= obstakelplaats



= helingplaats



= Wormgat



= Superpower-upplaats



= Speed boost

## Power-Up types

### Rifle: (PERMANENT)

Level 1: **25 Damage**

Level 2: **50 Damage**

Level 3: **75 Damage**

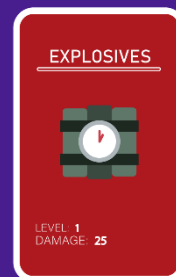


### Explosives: (PERMANENT)

Level 1: **25 Damage**

Level 2: **50 Damage**

Level 3: **75 Damage**



### Shield: (PERMANENT)

Level 1: **25 Damage**

Level 2: **50 Damage**

Level 3: **75 Damage**

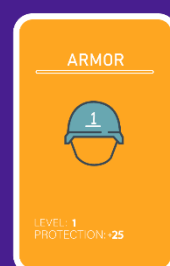


### Armor: (PERMANENT)

Level 1: **+ 20 levenspunten**

Level 2: **+ 40 levenspunten**

Level 3: **+ 60 levenspunten**



## Eye Of The Storm

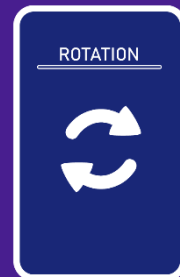
### **Smoke:** (EENMALIG)

Hiermee kan je eenmalig “**vluchten**” uit een combat ronde.



### **Rotation:** (EENMALIG)

Hiermee kan je een ring naar keuze maximaal 1 keer **draaien** naar gewenste positie.



## Spelverloop

- Als je aan de beurt bent, mag de speler zijn/haar pion 1 vakje verplaatsen (NIET DIAGONAAL).
- Als de speler die begonnen is, 3x aan de beurt is geweest, verdwijnt de buitenste ring. Deze regel geldt slechts 1 KEER!
- De eerstvolgende speelronde verdwijnt de volgende ring elke tweede keer dat de speler die begonnen is aan de beurt is geweest. In het begin krijg je dus 1 ronde extra!
- Elke speler die nog op een verdwenen ring stond, is gelijk geëlimineerd.
- Iedere speler heeft ook een pion met zijn/haar kleur op het levenspuntschema.
- Alle spelers beginnen met 100 Health Points.
- Heb je Damage ontvangen aan het einde van een gevechtsronde, Dan moet je dit met de levenspunten-pion bijhouden. Ook ontvangen Armor wordt hiermee bijgehouden.
- De 4 vakken in het midden zullen nooit verdwijnen.
- Wanneer een speler op een vak wil gaan staan waar al een speler aanwezig is, begin er een battle tussen deze spelers.
- Verkrijg dezelfde kaart van gelijk of lager level dan mag je deze in je hand houden. Door dubbele kaarten in je handen hebben, zou je je tegenstanders op het verkeerde been kunnen zetten.

## Aanvalsschema

- Elk gevecht bestaat uit 1 ronde.
- De vechtende spelers kiezen tegelijkertijd een Power Up uit de al verzamelde kaarten.
- Deze staan tegenoverelkaar in de hiernaast weergegeven driehoek
- Deze Power ups leg je tegelijk op tafel, zo dat een ander niet kan zien wat je in hebt gezet.
- Als de twee kaarten elkaar niet counteren, wint de kaart met het hoogste Level. Deze doet dan het verschil in damage tussen de twee kaarten.
- Zijn ze zowel van hetzelfde type als hetzelfde level, dan doen beide spelers bij elkaar de Damage die op het kaartje staat.
- Na deze ronde eindigt de combat en kunnen de spelers elkaar de volgende beurt weer aanvallen.
- Heb je de Health Points van de tegenstander naar 0 gebracht, dan is deze geëlimineerd en mag de winnende speler een willekeurige Power Up van de tegenstander kiezen zonder deze te bekijken.





- De rest van de Power Ups van de verliezer gaan onder op de Power Up stapel.

## Gevecht Voorbeelden

### voorbeeld 1:

- **Speler (1)** gebruikt een **Level 2 Rifle**.
- **Speler (2)** gebruikt een **Level 1 Shield**.

De **Shield** countered de **Rifle** dus Speler (2) zal **25 Damage** doen aan **Speler (1)**

### voorbeeld 2:

- **Speler (1)** gebruikt een **Level 3 Explosive**.
- **Speler (2)** gebruikt **OOK** een **Level 3 Explosive**.

**Beide** Spelers krijgen nu **75 Damage**, want het type en level van beide kaarten is gelijk.

### voorbeeld 3:

- **Speler (1)** gebruikt een **level 3 Rifle**.
- **Speler (2)** gebruikt een **level 2 Rifle**.

**Speler (2)** krijgt het **verschil** van **level 2** en **level 3** aan **damage**.

Dat is dus **75 damage** (Rifle 3) - **50 damage** (Rifle 2) = **25 Damage**

### voorbeeld 4:

- **Speler (1)** gebruikt een **level 3 Rifle**.

➤ **Speler (2)** gebruikt een **Smoke Bomb**.

**Speler (2)** zorgt ervoor dat de battle **eindigt** en dat het spel hervat wordt.

De eerstvolgende speler mag zijn pion weer over het bord verplaatsen.

## Begrippenlijst

- **Damage**: het minderen van levenspunten ten opzichte van het totaal aantal levenspunten dat een speler (over) heeft.
- **Counteren**: het gebruiken van de perfecte aanvalsstrategie zodat de aanval van de vijand teniet wordt gedaan.
- **Health Points**: het aantal levenspunten dat een speler heeft. Met HP als afkorting.
- **Combat (ronde)**: een gevechtsronde waarin je met een tegenstander strijdt.
- **Battle**: een gevecht tegen een tegenstander.
- **Power Ups**: alle kaarten die getrokken kunnen worden om andere spelers aan te vallen of jezelf te beschermen.
- **Power Up stapel**: de stapel van alle power up kaarten die zich op de tafel bevinden.
- **Levenspuntschema**: het schema die de levenspunten bijhoudt.

## *Eye Of The Storm*

- **Levenspunten-pion:** de pionen die NIET op het bord gebruikt worden maar op het levenspuntschema om je HP bij te houden.