# naam

# Doel

Het doel van het spel is om alle eenheden van de vijand te verslaan. Dit doe je door je tegenstander aan te vallen.

# Begin

Je kiest een terrein (kleiner, groter, random).

Je kiest een aantal punten (meer of minder), deze zijn nodig om eenheden te plaatsen.

Je kiest een kleur.

Je plaatst je eenheden hiervoor betaal je 1 punt per nivo.

De knoppen staan in het menu (gele)

# Verloop

Als het je aan de beurt bent (dit zie je linksboven aan de kleur) kan je eenheden selecteren en verplaatsen of aanvallen (zie aanvallen)

Knoppen staan in het menu (witte)

# Einde

Als alle eenheden van een kleur verslagen zijn is het gedaan

# Eenheden

## Zwaard

### +aanvallen

### +verdedigen

## Speer

### ++verdedigen

### -aanvallen

## Paard

### +aanvallen

### +bewegen

### Nivo I + zien

## Kanon

### -bewegen

### ++bereik

### + aanvallen

### -verdedigen

## Boogschutter

### +bereik

### -verdedigen

## Ingenieur

### +bouwen

Bos 🡺 gras

Gras 🡺 weg

Water 🡺 brug

### -aanvallen

### -verdedigen

# Moraal(zin om te vechten)

+ generaal in de buurt (4 vakjes)

- aangevallen worden

- vrienden in de buurt worden aangevallen (1 vakje)

+/- hoeveelheid eenheden in leven

# Aanvallen

## 1

Vijand moraal - eenheid moraalaanval

Vijand gezondheid – aanval \* aanval / vijand verdedeging

## 2 Schieten

Als er een doelwit op de vijand is kan je schieten

## 3

Doet extra aanval en moraalanval afhankelijk van aantal vakjes afgelegd

# Uithouding

## Verliezen

Bewegen (-1 per vakje)

Aan te vallen (-3)

## Bijkrijgen

Na iedere beurt afhankelijk van type en nivo

# Zicht

## eenheden

### Zicht eenheid

hangt af van de eenheid standaard 8 kan veranderen met terrein (bos, berg, …)

### – zichtbaarheid vijand

standaard 4 kan veranderen met terrein (bos, berg, …)

### -aantal vakjes verschil

## Terrein

### Zicht eenheid

hangt af van de eenheidstandaard 8 kan veranderen met terrein

### - zichtbaarheid terrein (berg kun je verder zien)

### --aantal vakjes verschil

# bewegen

# .