

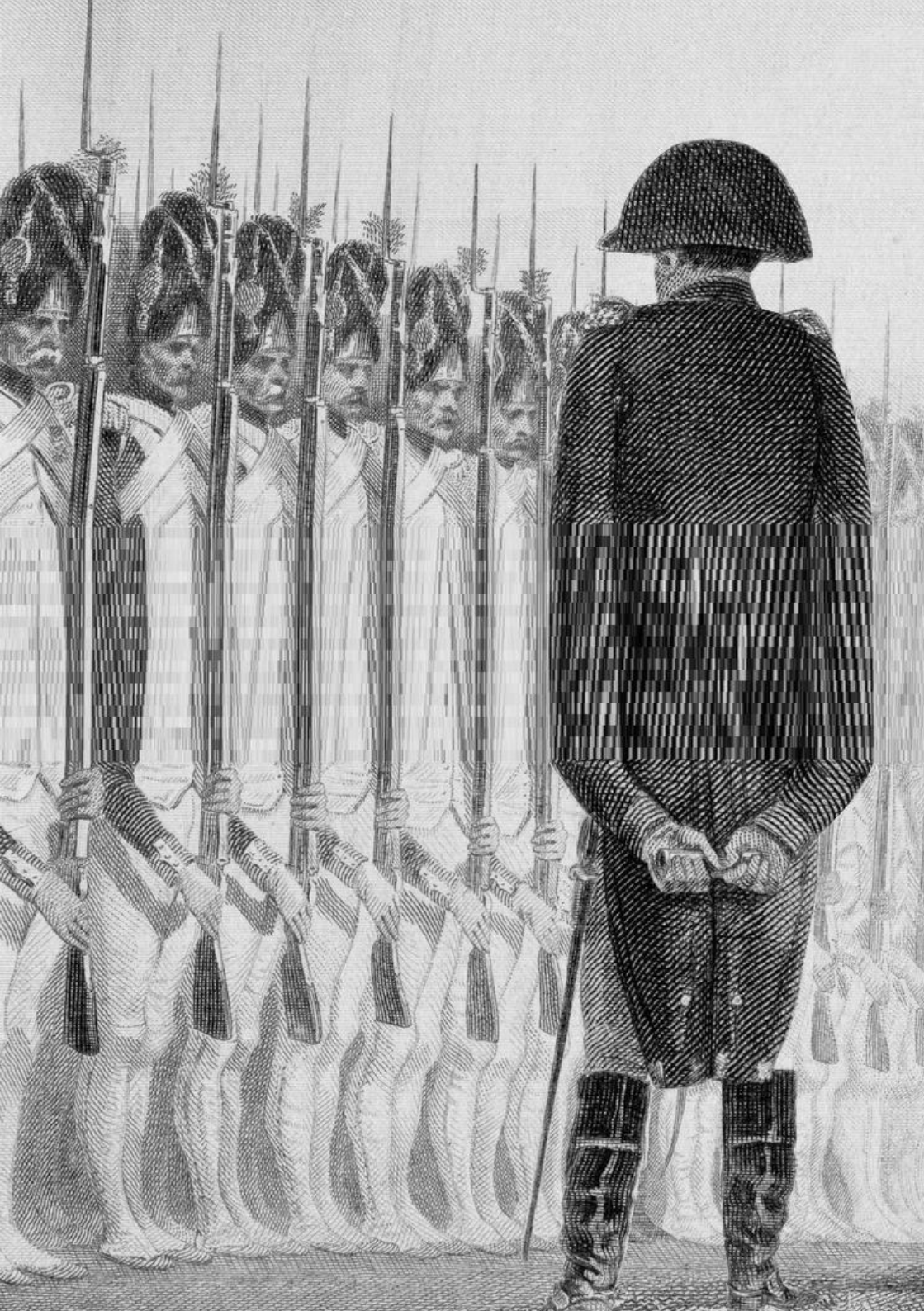
Deres uenighet

*De klarte ei forbli enig
Enighetens gang var dermed omme
Store hærer uhyggelig var
Og var ble folk til sin dommedag*

Deres uenighet

L O V V E R K E T

Laget av Jonathan Hofslundsengen



Oppsett

- 2–4 høyheter (spillere).
 - Spill alle mot alle. Det er lov (anbefalt) å være diplomatisk.
1. Hver høyhet velger sin nasjon – der skal være 1 hovedstad, 12 regiment i styrkebunken, 4 fort, en d12 terning og 2 forsyninger. Info om enhver nasjon står på neste side.
 2. Lag kartet ved at en og en høyhet tar et terreng fra boksen uten å se, for å så plassere den der de selv ønsker, så lenge kartet ender opp ovalt.
 3. Så tar hver spiller 4 forsyningsbrikker hver og plasserer de hvor enn de ønsker. For øyeblikket kan bare være en forsyning på en rute om gangen, og hvis ikke umulig så skal det være tomme ruter rundt forsyningen.
 4. Hver høyhet plasserer så sin hovedstad der en ønsker, så lenge det er helt ved siden av kartkanten eller et vatn, der det er en fullstendig ledig rute.

Brikker

Hovedstad:

- Kjøp og bevegelse rundt hovedstad har eier førsterett til.
- Har alltid 4 forsvar og kan bare skytes på av et regiment – ikke Røde fort eller slott – som står 1 rute unna.
- Gir 1 bevegelse og 1 skudd.
- Dine regiment som inntil din hovedstad får dens høyde ved offensivt angrep.
- Kan ikke beveges på.

Regiment:

- Koster 1 forsyning
- Har 0 treffsjanse og 0 forsvar.
- Alle regiment kan bevege seg i en rekkevidde som bestemmes av bevegelsespoengsummen. Det betyr at til starten kan alle regiment gå 1 rute hver, og etter hvert med oppgraderinger og påfunn opp til maksimalt 4 ruter hver.
- Blir påvirket av fort, oppgraderinger, hovedsteder, andre regiment og terreng. Kan bygge fort.

Fort:

- Koster 2 forsyninger, eller 1 forsyning om den bygges ved siden av en annen høyhets fort som ikke er nytt.
- Har 2 forsvar om man skyter fra mer enn 1 rute unna.
- Gir +1 treffsjanse til dine vedstående regimenter.
- Gir 1 forsyning hver runde om De har ett eller to fort, og 2 forsyninger om De har tre eller fire fort. (3 forsyninger om De er Lilla har fire fort)
- Røde fort kan skyte og må ikke lade om. Grønne fort kan gå.
- Koster bare 0,5 bevegelse å gå på.
- Kan oppgraderes til slott.

Nasjoner

De Gule:

Regiment har +1 forsvar. Kan også bruke all sin bevegelse på å forflytte seg til et fort, slott eller til hovedstaden. Kan da også lande på forsyning.

De Røde:

Nasjonen har +1 skudd. Fort kan skyte og lader ikke om.

Fort gir +2 treffsjanse i stedet for +1 treffsjanse.

Hvert fort kan oppgraderes opptil x ganger for x fort på kart:

- Koster 1 forsyning.
- Legg 1 regiment på toppen av fortet.
- Gir +1 treffsjanse og får +1 forsvar.

Eksempel: Ved 4 oppgraderinger; +6 treffsjanse, 4/6 forsvar.

De Lilla:

+1 bevegelse, og får 1 ekstra forsyning hver runde av å ha alle fort plassert. Oppgraderinger 1–2 koster 3 forsyninger.

De Grønne:

- Kjøp og bevegelse må ikke å være på en fullstendig ledig rute hvis ikke en motstanders brikke befinner seg på den ruten.
- Om grønn blir skutt på så er det den øverste brikken som blir truffet. Regiment står alltid over fort.
- Regiment trenger aldri lade om.
- Flankeringsbonusen gjelder også om flere regiment står på samme rute som betyr at om 2 regiment står oppå hverandre så får de +1 treffsjanse om man er rett ved siden av fiende regimentet.
- Fortbonus gjelder også om et regiment står oppå fortet, altså +1 treffsjanse. Regiment på fort får ikke fortets forsvar. Fort kan også bevege seg.



Fase I – Kjøp

Regiment: koster 1 forsyning. Må plasseres ved siden av sin hovedstad eller fort.

Fort: koster 2 forsyninger, eller 1 forsyning om den bygges ved siden av en annen høyhets fort som ikke er nytt. Må plasseres ved siden av et regiment.

Oppgradering: koster 3/4/6/8 forsyninger. Se Oppgradering forklaring på siste side.

Generelle regler angående kjøp:

- Det en kjøper må plasseres på en fullstendig ledig rute (gjelder ikke Grønn).
- Hvis det er ingen ledige ruter for kjøp av regiment så kan De fjerne en forsyning ved hovedstaden, og legge den tilbake i banken.
- De kan kjøpe så mye De ønsker så lenge De har nok forsyninger.
- Kan ikke kjøpe regiment av et nytt fort og ikke nytt fort av et nytt regiment.
- Om flere prøver å kjøpe og legge ned et regiment utenfor en hovedstad så har den som eier hovedstaden førsterett til å legge ned sitt regiment. Gjelder ikke ved fort.
- Bekreft at alle er ferdig med å kjøpe før man går videre.
Kan ikke ombestemmes om neste fase har begynt!



Fase II – Beveg

0,5 bevegelse om man går på eller ut av fort.

1 bevegelse for 1 eller ingen høydeforskjell.

2 bevegelse for 2 eller mer høydeforskjeller.

- Alle høyheter flytter sine regiment (og Grønne fort) samtidig.
- Alle regiment til en høyhet kan gå så mange ruter som bevegelsespoengsummen tilsier. Blir som en rekkevidde. Altså, om De har totalt 2 bevegelsespoeng så kan alle regimentene dine gå opp til 2 ruter hver.
- Hvert regiment må ende opp på en ledig rute der det ikke er konstruksjoner eller regiment fra før, men det går fint å stå på en forsyning. Gjelder ikke for Grønn.
- Deres brikker kan gå igjennom egne brikker, men ikke gjennom motstanderne sine brikker. Kan heller ikke gå igjennom hovedsteder.
- Man er ikke nødt til å bruke opp all bevegelse om man ikke vil.
- Enhver høyhet har førsterett til å bevege regiment attmed sin hovedstad. Fiendtlige høyheter bør derfor – moralsk sett – spørre siktede høyhet om De hadde ønsker om å bevege et regiment der høyheten hadde tenkt å flytte sitt.
- Grønne fort har ikke billigere bevegelse.

Bevegelsespoengsum:

- Hovedstaden i seg selv gir +1 bevegelsespoeng.
- Den 4. oppgradering gir +1 bevegelsespoeng.
- Lilla har +1 bevegelsespoeng.
- Påfunn **IX Utforsker** gir +1 bevegelsespoeng og endrer kostnad til maksimalt 1 bevegelse.



Fase III – Skyt

skytelengde + forsvar – treffsjanse = terningkast

Eksempel: Tell først antall ruter det er til den man skyter mot, som ved f.eks. 2 ruter blir skytelengde $\rightarrow 13$

Så om man f.eks. skyter oppover mot et Gult regiment, som også har 4. oppgradering, så blir forsvar $\rightarrow 1+1+1 = 3$

La oss så si at skytteren din står ved siden av et fort, er Rødt og har 3. oppgradering. Dette utgjør en treffsjanse $\rightarrow 1+1+3 = 5$

Det betyr at terningkastet man minst trenger er $13+3-5 = 11$

Skytelengder:

1 rute unna: 9

2 ruter: 13

3 ruter: 17

4 ruter: 21 (Gjelder bare etter 4. oppgradering)

Treffsjanser og forsvar:

- **Flanking** gir +1 treffsjanse. Det oppnås ved at De har et annet regiment som står inntil fienden/konstruksjonen.
- **Fort** i din nasjon gir regiment som står 1 eller færre ruter unna +1 treffsjanse.
- Om De skyter fort og er ikke helt inntil så har fortet 2 i forsvar.
- **Slott** gir derimot +3 treffsjanse til vedstående regiment.
- For **høydeforskjell** så minker eller øker sjansen din for å treffe. Så hvis De skyter nedover så har man +1 treffsjanse. Oppover har motstanderen +1 forsvar.
- Man kan bare skyte **hovedsteder** fra 1 rute unna med regiment, og i tillegg har hovedsteder 4 forsvar.
- Ved offensivt angrep har dine regiment rundt din hovedstad samme høydeforskjell som hovedstaden.
- **Oppgraderinger** gir treffsjanser. Se Oppgradering nedenfor.

Erklæring:

- Om De nevner et mulig angrep – av en av dine regiment – høyt på noen som helst måte så er det erklært. Dette kan være midt i en setning og lignende. Etter det er sagt så kan De ikke endre mål. Kom derfor med hypoteser i stedet om man har spørsmål.
- Til slutt må man uansett erklære enten et angrep eller pass.
- Pass betyr at man gjør ingenting, men mister likevel ett skudd.
- Pass kan bare ombestemmes i samme skyterunde.
- Dersom ingen av regimentene dine har ladet våpen så sier man iboende pass. Gjelder ikke Grønn, og ikke Rød om Rød har fort.
- Om noen erklærer et angrep, så må den siktede høyhet enten skyte tilbake mot angripende regiment, skyte mot en annen nasjon eller si pass. I den begivenhet der det er umulig for svaret å treffe, så kan den siktede fritt erklære et annet mål. Gjelder bare om høyheten har nok skudd igjen.
- Erklæring gjelder bare nåværende skyterunde, slik at om man nevner et mulig angrep i en skyterunde der man allerede har skutt, så blir det altså ikke erklært i kommende skyterunde.

Skyterunder og skudd:

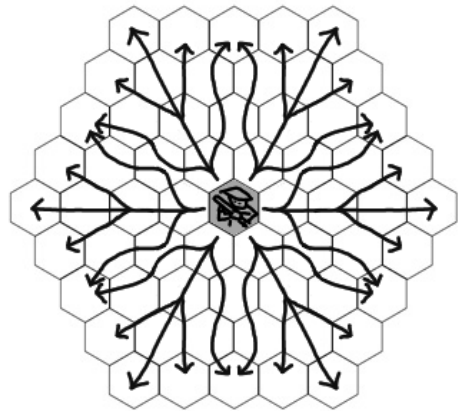
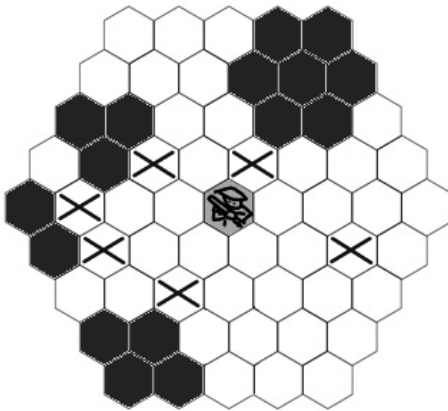
- Skyterunder er slik at alle skyter samtidig for hvert skudd.
- Alle må derfor vente til at alle andre er ferdig med sitt skudd før man går videre.
- En terning brukes for å vise hvilken skyterunde man er i. (Dette er mer viktig senere i spillet når høyhetene har forskjellig mengde skudd tilgjengelig)
- Om to regiment skyter på hverandre så kan begge bli truffet. Dette er fordi alle skyter samtidig i enhver skyterunde.
- Om man treffer så tar motstanderen brikken sin tilbake til styrkebunken etter skyterunden.
- Man kan ikke skyte i en senere skyterunde fordi man sa pass tidligere. Skuddet er glippet og brukt.

Å skyte over hauger og klipper:

- Kan ikke skyte over hauger og/eller motstanderens brikker og kan ikke skyte over eller ned klipper om den De sikter på er mer enn 1 rute unna. Her kan regimentene ikke treffe hverandre:



- Skyting – eller sikting – følger en av de pilene som er illustrert nedenfor. Til venstre kan det grå regimentet i midten ikke treffe de mørke rutene pga. hindrene (markert som X), mens til høyre ser man regimentets sikte:



- Paragrafet gjelder ikke om De har 4. oppgradering, siden den gir indirekte skyting, unntatt om det angår fiendtlige brikker!

Ladning:

- Man kan skyte flere ganger med samme regiment, men ikke om regimentet fyrte forrige skyterunde. De bruker 1 skyterunde på å lade om krutt. (Gjelder ikke Grønn)
- Røde fort må ikke lade om.
- Slott må ikke lade om.



Fase IV – Samle inn forsyninger

Kart:

De får bare forsyning av kartet om De har regiment (eller Grønt fort) som har stanset på forsyning.

Fort:

De får 1 forsyning om De har ett fort og 2 forsyninger om De har tre eller flere fort. Om man er Lilla får man 3 forsyninger av fire fort.

Trygd:

De får 1 forsyning om De hadde 0 forsyninger før denne fasen og har ingenting annet enn en hovedstad på kartet.

Lån:

Man kan ta opptil flere lån på 2 forsyninger. Da bytter De 2 regiment fra styrkebunken inn i banken med 2 tilsvarende forsyninger. Disse regimentene må kjøpes tilbake av banken inn i styrkebunken for at De skal kunne oppgradere hovedstaden videre. Det koster 1 forsyning å kjøpe tilbake 1 regiment til styrkebunken. Man kan bare ta ett lån per runde.



Fase V – Spre nye forsyninger

- Om det er mindre enn 8 forsyninger på kartet så knipser alle høyhetene forsyninger så det blir 10 på kartet. Nå kan stå flere forsyninger på samme rute. Forsyninger kan også lande der regiment står, unntatt på konstruksjoner som ikke er Grønn.
- De forsyningene som lander på regiment (eller Grønne fort) samles så inn i innsamlingsfasen neste runde.
- Alle knipser en og en forsyning hver så det blir mest mulig rettfærdig. Om man bommer ruller man videre forsyningen med klokken.
- Knips om De kan, man trenger ikke vente på andre.
- Om en forsyning havner på kanten av to eller flere ruter så flyttes den til den ruten forsyningen ser ut til å være mest over.

Fordeling av forsyninger før knipsingen begynner:

- Ved fordeling av forsyninger som skal knipses så skal man begynne med den som har førstemannsstokken og fordele rundt bordet med klokken.
Eksempel: Om det mangles 5 forsyninger, og man er 3 spillere, så skal den med førstemannsstokken ha 2 forsyninger, nestemann 2 og tredjemann 1.
- Ved første runde, trill for å bestemme hvem som skal ha førstemannsstokken. Deretter skal stokken rulleres hver runde med klokken.

Knipseteknikk:

Knipsing gjøres slik; lag en knyttneve og legg forsyningen oppå. Ha så tommelen under, og når De er klar, løft tommelen kjapt og prøv å treffe ruten De sikter på. Hånden skal minimalt være 10 cm unna kartet. Bare tommelen skal flyttes på – resten skal være i ro. Hånden skal være nedpå bordet.



Avslutning

Gå tilbake til **Kjøpefasen** hvis spillet ikke er avsluttet.

Krig:

Man taper om hovedstaden er knust! Da skal man fjerne alle sine brikker fra brettet utenom hovedstaden, den legges sidelengs ut av kartet slik at den ennå dekker ruten der den stod. Man kan ikke gå på den ruten.

Vinneren er den som overlever!

Overgivelse:

Alle rundt bordet må godkjenne overgivelsen din for at dette skal gjelde. Dersom det er godkjent så blir hovedstaden din knust (Se paragraf Krig ovenfor).

Teknologi:

De kan også vinne ved å være førstemann til 8 oppgraderinger, men den siste oppgraderingen koster dobbelt så mye. Da blir andre-, tredje- og fjerdeplass bestemt av antall oppgraderinger. Om noen har samme oppgraderingsmengde så tell summen av alle fort, forsyninger og regiment og sorter plassering derifra.



Oppgradering:

1.-3. oppgradering:

- Koster 4 forsyninger (1.-2. koster 3 forsyninger for Lilla)
- Legg 1 forsyning på toppen av hovedstaden.
- +1 treffsjanse, +1 skudd.

4. oppgradering:

- Koster 4 forsyninger.
- Legg din gylne oppgradering på toppen av hovedstaden. Denne skal alltid stå øverst.
- Fjerner eksisterende oppgraderinger.
- Gir indirekte skyting som betyr at De kan skyte over og rundt hauger, men ikke fiendtlige brikker.
- Skytelengde utvides til 4 ruter (skytelengde → 21).
- +4 treffsjanse, +1 skudd, +1 forsvar, +1 bevegelsespoeng.

5.-7. oppgradering:

- Koster 6 forsyninger.
- Legg 1 forsyning på toppen av hovedstaden, men under den gylne oppgradering.
- +2 treffsjanse, +1 skudd.

8. oppgradering:

- Koster 8 forsyninger.
- Legg 1 forsyning på toppen av hovedstaden om De vil.
- Vinn via teknologi.

Påfunn:

Høyheter kan få opptil to påfunnkort. Kort låses opp ved første fjerde fort og 4. oppgradering. Velg da et tilfeldig kort ut av posen, og ha kortet synlig så alle kan se det. Om De bruker et påfunn så legges kortet i boksen. Hvert kort kan bare brukes en gang av en høyhet. Man kan bruke et kort når som helst.

I Slott: Endre et fort ved å bytte det ut med slottbrikken.

- Slott har 0 treffsjanse, 3 forsvar og gir +1 treffsjanse.
- Kan ikke rekruttere regiment.
- Kan ikke være eller bli oppgradert om man er Rød.
- Gir forsyning som om det er fort.
- Kan skyte (uansett nasjon), men ikke bevege seg.
- Man kan bevege seg på slott, men det koster derimot 1 bevegelse (i motsetning til 0,5).

II Forsvunnet skattkiste: Er verdt 2 forsyninger.

III Snikskytter: Kan brukes til å garantere at et skudd treffer. Må bare være mulig å sikte på. Kan siktes over fiendtlige brikker.

IV Bombardering: Kan trille en ekstra gang for alle skudd resten av den runden.

V Slaveri: Gir 1 gratis fort som De kan plassere på hvilken som helst ledig rute (må ikke være ved siden av et regiment).

VI Artilleri: Velg 3 fiendtlige regiment De ønsker å skyte på, der den første De velger dør om De triller 1–4, andre 5–8 og tredje 9–12.

VII Samler: Ta forsyning med en gang alle steder der du har regiment som står på forsyning. Kan brukes midt i bevegelsesfasen.

VIII Verneplikt: Gir 2 gratis regiment. Må ta ut alle regiment på en gang. Om det ikke er plass til alle så får man ikke de senere.

IX Utforsker: Alle regiment og fort har +1 bevegelsespoeng den runden og alle ruter koster 1 bevegelse (unntatt ruter med fort som koster 0,5 bevegelse).

X Sennepsgass: Knips gassen (en regimentbrikke) på kartet. Alle regiment - på rutene gassen var borti - dør. Fjern så gassbrikken.