

Oorlog op je tafel

Door Stan van den Brink

Inhoud

De Spelregels.....	3
Jouw eigen leger samenstellen	3
Kosten	5
De kosten van troepen	5
De kosten van gebouwen.....	6
Het voeren van een oorlog	7
Makkelijke versie	8
Geld verdienen	12
Het speelveld.....	14
Opschrijven	17
Het aanvallen	22
Sjabloon voor personages	26
Ruitjespapier voor je speel veld	27

De Spelregels

Jouw eigen leger

samenstellen

Om oorlog te kunnen voeren heb je natuurlijk een leger nodig. Dit leger dat je aan het samenstellen bent moet bestaan uit,

- 1 Ultieme leider
- 3 leiders
- 5 generaals
- 10 officiers
- 100.000 land soldaten
- 10.000 luchtsoldaten
- 5.000 water soldaten
- 1.000 elite soldaten
- 100 magische wezens
- 100 helers
- 100 spellcasters

Je leger moet natuurlijk ook een plek hebben om te kunnen wonen, te rusten of om te verdedigen hebben daar heb je natuurlijk verschillende gebouwen voor als je een nieuw spel begint heb je altijd

- 1 kasteel
- 10 kleine vestegingen
- 5 steden
- 10 dorpen
- 10 alarm vlammen
- 5 oorlogsvoertuigen
- 6 tijdelijke forten
- 5 kampen

Ook heb je een goudkist met 10.000.000 goud erin de dingen die je hierboven ziet staan zijn natuurlijk allemaal te koop op het kasteel en de ultieme lijder na zodra de ultieme lijder dood is of zich heeft overgegeven is het spel voorbij en wint degene waarvan de lijder nog in leven is.

Kosten

De kosten van troepen

TROEPEN	KOSTEN PER 1
ULTIEME LEIDER	Niet te koop
LEIDER	200.000
GENERAAL	150.000
OFFICIER	125.000
LANDSOLDAAT	1.000
LUCHTSOLDAAT	2.000
WATERSOLDAAT	3.000
ELITESOLDAAT	4.000
MAGISCH WEZEN	10.000
HELDER	5.000
SPELLCASTER	10.000

De kosten van gebouwen

KOSTEN GEBOUW/VOERTUIG	KOSTEN PER 1
KASTEEL	5.000.000
KLEINE VESTEGING	1.000.000
STAD	1.250.000
DORP	750.000
ALARMVLAM	10.000
TIJDELIJK FORT	50.000
KAMP	1.000
BALISTA	5.000
GEVECHTSTOREN	10.000
KATAPULT	5.000
BRICOLE	5.000
BOMBARDE	10.000
MOLEN	10.000

Het voeren van een oorlog

Alles wat leeft heeft een leven voor dit spel is er een makkelijke versie en een moeilijkere versie bij de makkelijke versie heeft alles een vast aantal levens, bij de moeilijkere versie moet jij zelf die levens opzoeken en opschrijven en kunnen aantonen dat het echt zo is dus helaas niks zelf verzinnen.

Makkelijke versie

TROEPEN	LEVENS
ULTIEME LEIDER	1.000
GENERAAL	800
OFFICIER	700
SOLDAAT LAND	10
SOLDAAT WATER	15
SOLDAAT LUCHT	10
ELITE SOLDAAT	100
MAGISCHE WEZENS	450
HELERS	50
SPELLCASTER	100

Natuurlijk heeft ook een kasteel een dorp of een stad een punt waarop het neer gehaald wordt dit het capitulatie punt als er genoeg soldaten naar een vesteging gaan dan zal het uiteindelijk moeten capituleren

GEBOUW	CAPITULATIE PUNT
KASTEEL	100.000
KLEINE VESTEGING	50.000
STAD	75.000
DORP	25.000
TIJDELIJK FORT	30.000
KAMP	10.000
WAAKVLAM	50

Als je zelf een personage maakt moet ja alles wat in het ondestaande schema staat overnemen de meeste personages/monsters hebben een schema dat er net zo uitziet als het schema dat hieronder staat.

Geld verdienen

Oorlogen kosten natuurlijk goud en om goud te verdienen moet je natuurlijk belastingen gaan vragen bij je steden en dorpen of andere dorpen gaan veroveren om zo hun goud te stelen.

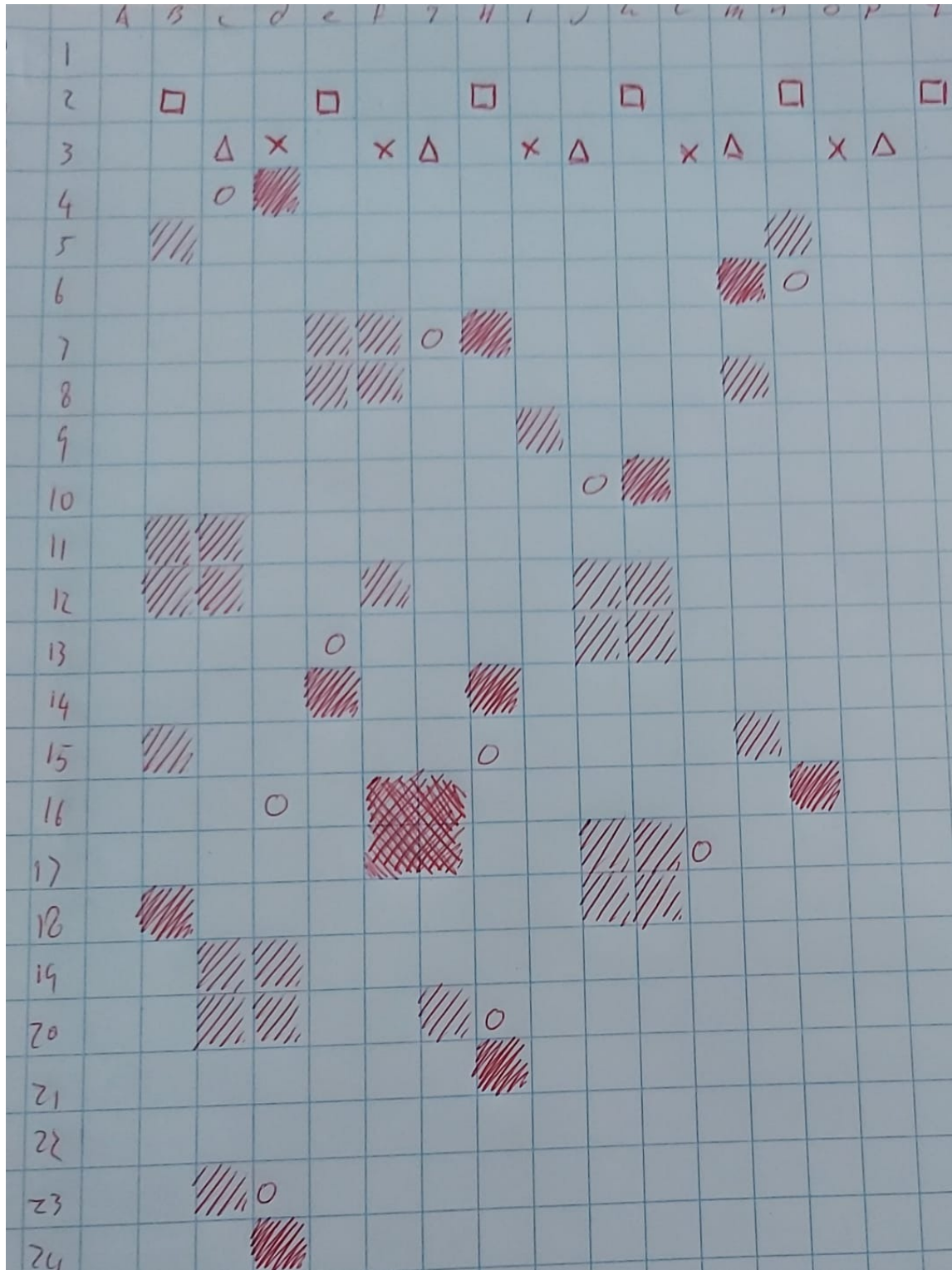
GEBOUW/WOONPLAATS	GOUD PER BEURT
KASTEEL	10.000
KLEINE VESTEGING	500
DORP	1.000
STAD	5.000
TIJDELIJK FORT	100
KAMP	50

Wil je je spel moeilijker maken dan kun je ook nog het element van verhongering toevoegen. Alle soldaten en andere personages in je spel hebben 1 voedsel nodig per beurt een dorp en een stad kunnen dit produceren of een molen elk van deze drie produceert een vast

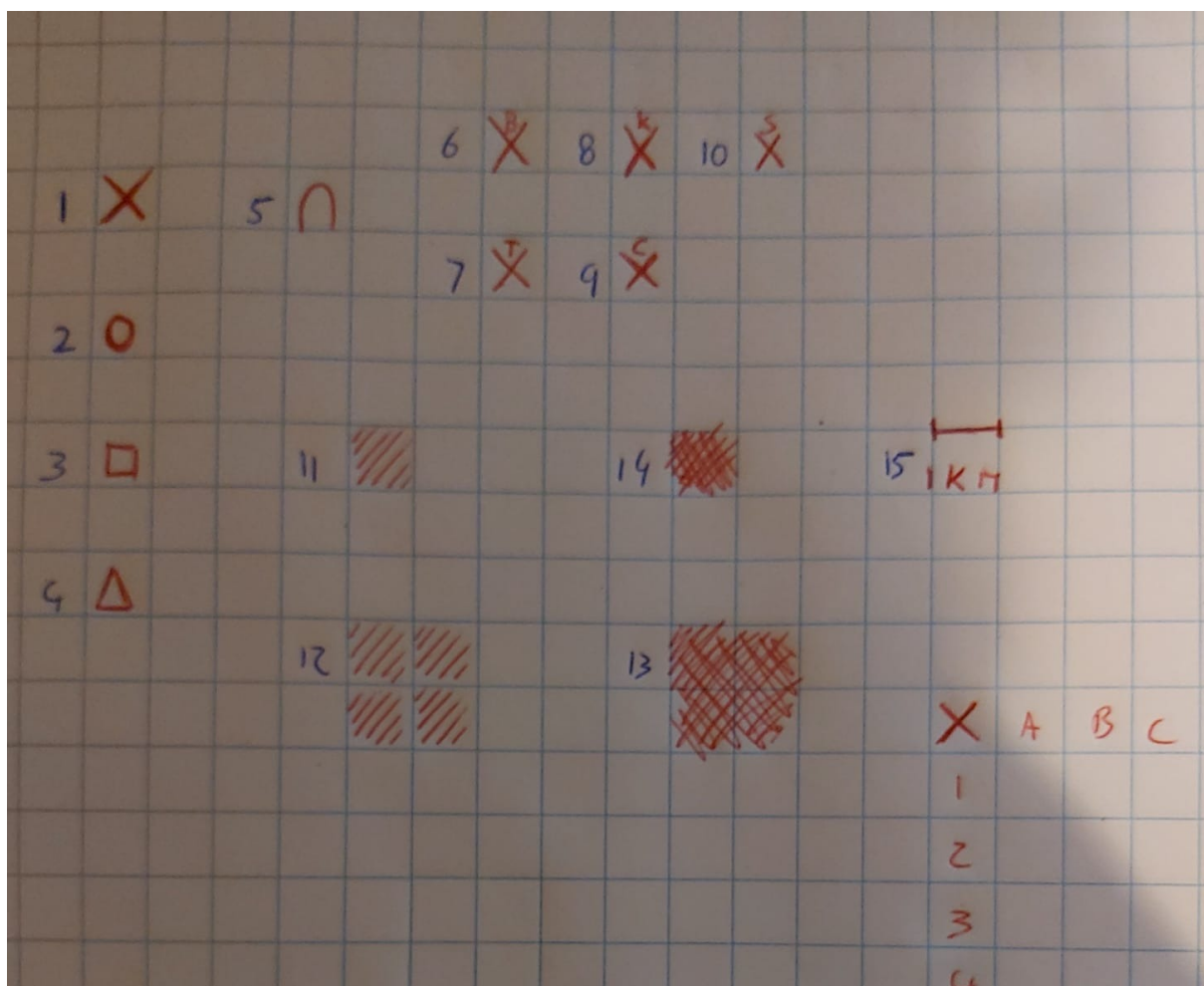
aantal voedsel per beurt. Als troepen aan het reizen zijn moeten ze dus ook langs bepaalde plekken om voedsel op te halen.

GEBOUW/WOONPLAATS	VOEDSEL PER BEURT
STAD	50.000
DORP	75.000
MOLEN	10.000

Het speelveld



Hier boven een schets van hoe een speelveld eruitziet
aan de linkerkant van je ruitjespapier zet je van boven
naar beneden de getallen van 1 tot zover je wilt en
bovenin zet je van links naar rechts de letters van a tot
zover je zelf wilt helemaal linksboven in de hoek kun je
een kruisje zetten of het gewoon leeg laten. Als je het
fijn vindt kun je ergens anders op je kaart een streepje
zetten om aan te geven dat 1 vakje 1 kilometer is

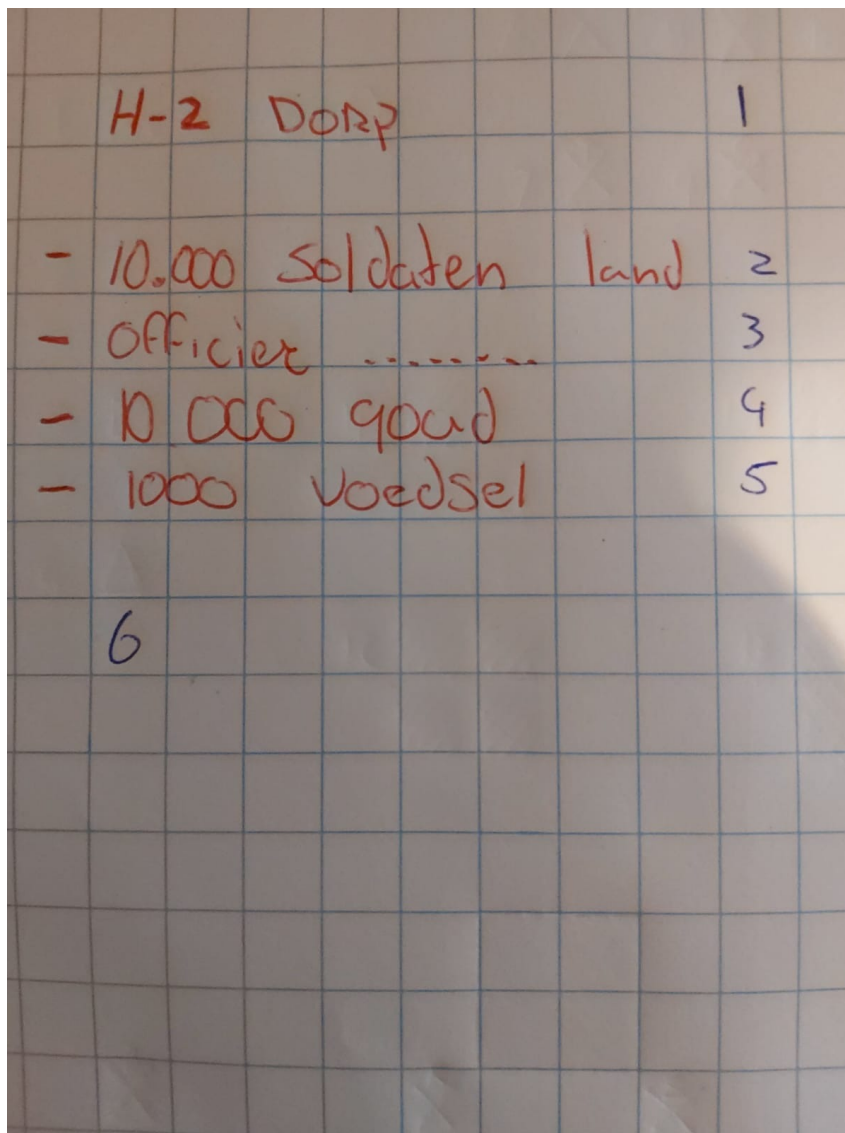


Nummer van plaatje Uitleg

<i>1</i>	Oorlogsvoertuig
<i>2</i>	Waakvlam
<i>3</i>	Tijdelijk fort
<i>4</i>	Kamp
<i>5</i>	Molen
<i>6</i>	Balista
<i>7</i>	Gevechtstoren
<i>8</i>	Katapult
<i>9</i>	Bombarde
<i>10</i>	Bricole
<i>11</i>	Kleine vesteging
<i>12</i>	Stad
<i>13</i>	Kasteel
<i>14</i>	Dorp
<i>15</i>	Afstandsaanduiding

Opschrijven

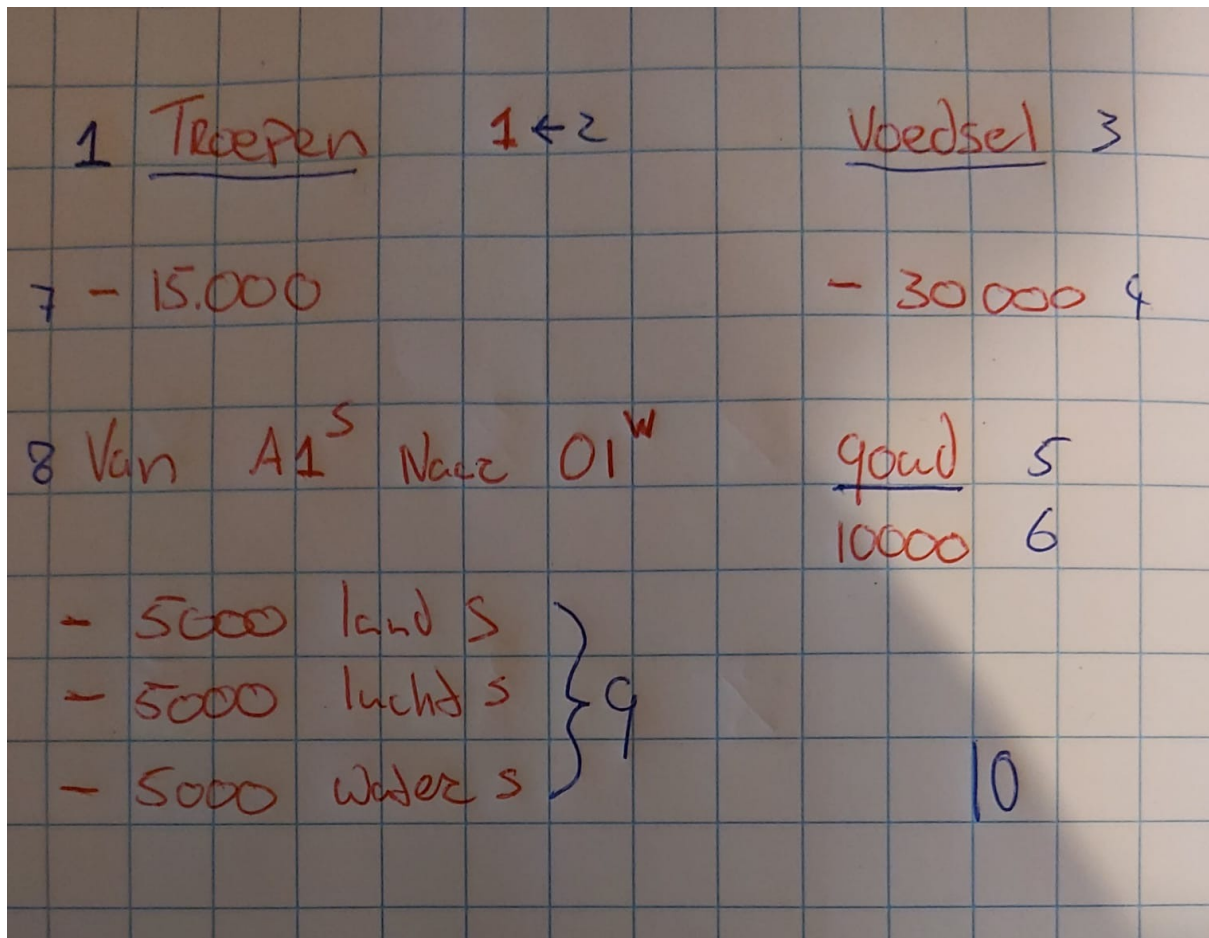
Wat moet je allemaal opschrijven (dit mag de tegenstander nier weten)



A photograph of a piece of graph paper with handwritten notes in red and blue ink. The notes are organized into a list with numbers 1 through 6. The items listed are: 1. H-2 Dorp, 2. 10.000 Soldaten land, 3. officier, 4. 10.000 goud, 5. 1000 voedsel, and 6. (empty).

H-2 Dorp	1
- 10.000 Soldaten land	2
- officier	3
- 10.000 goud	4
- 1000 voedsel	5
6	

NUMMER	UITLEG
1	Coördinaten
2	Aantal troepen dat zich er schuilhoud of aan het verdedigen zijn
3	Het aantal hogere rangen dat er aanwezig zijn met hun naam
4	Het goud dat je er hebt opgeslagen
5	Het voedsel dat je er bewaard
6	Notities



Als je je troepen aan het verplaatsen bent dan geef je dat op de bovenste manier aan.

NUMMER

UITLEG

1

Wat verplaatst zich

2

Aanduiding naar het team dat het aan doen is (voor als je meerdere teams eropuit stuurt)

3

Voedsel dat je aan het vervoeren bent

4	Hoeveelheid van het voedsel
5	Goud dat je aan het verscheppen bent
6	De hoeveelheid goud die je aan het verscheppen bent
7	Het aantal manschappen dat aan het reizen zijn
8	De coördinaten die ze hadden en waar ze naartoe zijn gegaan met een kleine s van Stan en een kleine w van Walt omdat ze alle bij een andere kaart hebben gemaakt en die tegen elkaar aan hebben gedaan zodat je weet dat ze naar een andere kaart zijn gegaan en niet meer op de jouwe zitten.

9

De verschillende troepen
die aan het reizen zijn en
de hoeveelheid ervan als
er een generaal mee gaat
dan geef je dat ook aan

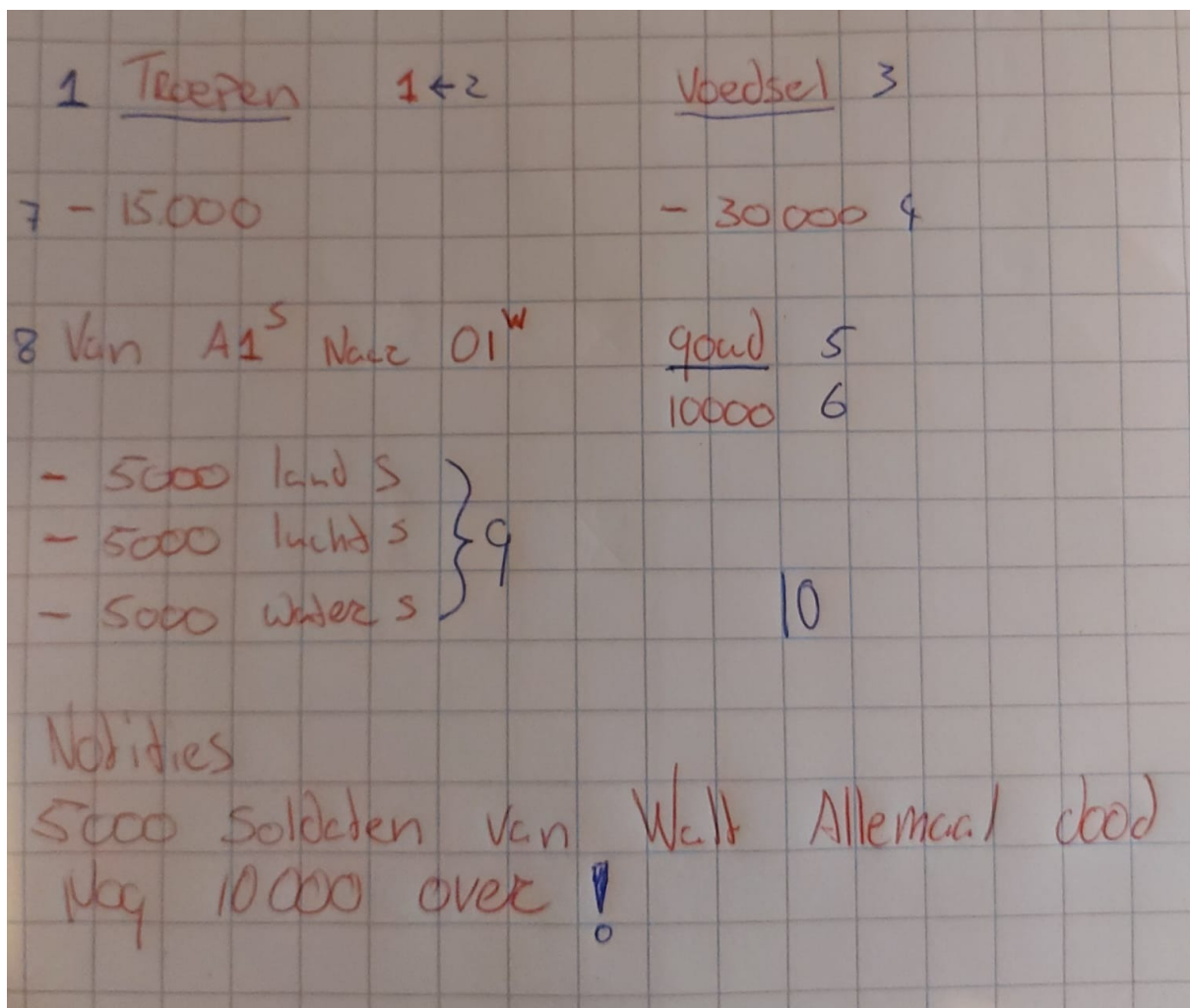
10

Extra info

(dit is ook niet voor de ogen van je tegenstander bestemd)

Het aanvallen

Je weet nu hoeveel levens eenieder heeft, als je nu gaat aanvallen is het gewoon een sommetje uitrekenen bijvoorbeeld.



Bij het uitroepteken staat "5.000 soldaten van Walt allemaal gedood nog 10.000 over.

Dit betekent dat Stan een leger had van 15.000 dat een ander leger van Walt tegenkwam omdat ieder soldaatje iemand heeft vermoord heeft Stan er nog 10.000 over en Walt 0. Stan kan er ook voor kiezen om soldaten van Walt gevangen te nemen en naar een stad, kleine vestiging of het kasteel te brengen om ze daar later af te maken of als lokaas te gebruiken (dit moet dan wel opgeschreven worden net zoals in het reizende troepen schema).

Het belangrijkste is dat als je troepen in dorpen hebt of met een klein leger gaat aanvallen dat je niet aangeeft met hoeveel je dat doet of hoeveel er in een dorp zitten want dan verraad je dus je eigen troepen en kan je tegenstander met het precies aantal aan komen wandelen wat dus niet de bedoeling is het moet namelijk wel spannend zijn. (Om het nog makkelijker te maken net als bij stratego).

Als je aangaat vallen met een monster dan telt het aantal levens dat het heeft voor het aantal soldaten dus een monster met 100 levens staat gelijk aan 100 landsoldaten.

Als je met twee monster gaat vechten dan wordt het wat interessanter dan gaan dingen als AC en speciale acties wel meetellen dat is het moment dat je je d20 pakt en begint met rollen. Dit geldt alleen als je het moeilijkere spel speelt als je het makkelijke spel speelt dan speel je gewoon net als met je soldaten de gene met de meeste levens wint en houdt het overgebleven getal aan levens over bijvoorbeeld monster met 100 tegen monster met 80 monster van honderd wint en houdt 20 levens over dit monster moet dan naar een heler en na 2 beurten wachten heeft hij weer al zijn levens. Helers kunnen na 2 beurten alle troepen helen hoe groot de schade ook is helaas kunnen ze dit maar bij 1 persoon tegelijkertijd.

Als een monster een AC heeft van 10 dan moet je eerst 10 of hoger gooien en als dat lukt dan mag je nog een

keer gooien voor je aanval gooi je lager dan gaat de aanval naar de ander gooi je gelijk in de eerste keer 20 dan mag je gelijk aanvallen plus nog een aanval met 4 d6en voor een extra bonus schaden. Verder legt het formulier dat je hebt overgenomen voor je monster het uit.

Sjabloon voor personages

