



Bekijk de video
met de spelregels!



“Oorlog is te belangrijk om
aan de generaals over te laten”

Georges Clemenceau

“Wat als we het aan
het speelgoed overlaten?”

Kwak, Vikingeend

EEN SPEL VAN PAOLO MORI EN ALESSANDRO ZUCCHINI

Te land, ter zee, in de lucht en zelfs in de ruimte
breken er gevechten uit tussen speelgoedtroepen: ze hebben je nodig!

Manoeuvreer je troepen en gebruik hun effecten strategisch om een voordeel te behalen op je tegenstander.
Jouw missie? Verover het hoofdkwartier van de vijand of win zoveel mogelijk medailles.

Bereid je voor op een meedogenloze clash!

Inhoud



48 troepentegels



4 borden
(8 terreinen)



16 medaille-
stenen



2 rekjes



2 opbergdozen



1 hulpkaart



Om aan elke vorm van kleurenblindheid tegemoet te komen, hebben de blauwe en rode troepentegels een overeenkomstige vorm, die ook op de medailledoelen op de borden staat. Ze hebben ook een ander symbool op de achterkant.



Blauw



Rood



Voorbereiding

- 1** Kies een van de 8 beschikbare **terreinen**.

*Opmerking: Voor het eerste spel raden we aan om met **Kasteelland** te spelen (zie hieronder).*

Leg het terrein tussen jou en je tegenstander, zodat een van deze symbolen voor je ligt:  . Dit bepaalt de medailledoelstelling van het spel en de kleur van je troepen.

- 2** Leg een **medaillesteen** op elk  veld op het bord. Leg de overgebleven medaillestenen terug in de doos.

- 3** Plaats een **rek** voor je op tafel.

- 4** Schud alle **troepen** van jouw kleur en maak er een gedekte **voorraad** mee.

- 5** Verwijder **4 troepen** uit je voorraad en leg ze terug in de doos, zonder ze te bekijken; deze worden tijdens dit spel niet gebruikt.

- 6** Kies willekeurig een startspeler. Deze speler neemt **3 troepen** uit zijn voorraad en plaatst deze op zijn rek. Zijn tegenstander doet hetzelfde, maar dan met **4 troepen**.

- 7** Laat naast het bord wat ruimte vrij voor de **aflegstapel**.

*Opmerking: Voor de eerste spellen kun je de **hulpkaart** in de buurt leggen (deze bevat alle beschrijvingen van troepen en terreinen).*

Jij start het spel, dus je plaatst slechts 3 troepen op je rek.



VOORSTELLING VAN HET TERREIN:

- | | | |
|-------------------------------|-------------------------|--------------|
| A Hoofdkwartier | C Basis | E Pad |
| B Medailledoelstelling | D Speciale basis | |

Spelverloop

Het spel verloopt over een aantal beurten, totdat een troep een hoofdkwartier heeft veroverd, de medailledoelstelling is behaald of tot een speler geen acties meer kan uitvoeren.

Belangrijk: Als we in deze spelregels en op de hulpkaart over "basis" spreken, dan omvat dit ook altijd de speciale bases. Het hoofdkwartier is geen basis.

TROEP

Elke troep, met elk 3 exemplaren, heeft een bepaalde sterkte (van 1 tot 7, of een joker 🃏).

De meeste troepen hebben ook een bepaald effect.



Speelbeurt

Beginnend bij de startspeler spelen beide spelers om de beurt en **voeren een van de 2 volgende acties uit**:

TREK 2 TROEPEN

Trek 2 troepen uit je voorraad en plaats ze op je rek.

Je rek kan maximaal **8 troepen dragen**. Je kunt deze actie dus niet uitvoeren als er al 8 troepen op je rek staan.

Opmerking: Als er nog maar 1 troep in je voorraad ligt of als je nog maar 1 plaats over hebt op je rek, dan mag je deze actie nog steeds uitvoeren om slechts 1 troep te trekken.

PLAATS 1 TROEP OP HET TERREIN

Kies 1 troep uit je rek en plaats deze op een veld, volgens de **plaatsingsregels** (zie volgende pagina). **Je bezet nu dit veld.**

Pas vervolgens het eventuele effect van je troep toe en **daarna** het effect van zijn basis, als het een speciale basis is (zie hulpkaart).

Opmerking: Voor de eerste spellen raden we aan om zonder de effecten van speciale bases te spelen. Behandel alle speciale bases als bases zonder effect.

Plaatsingsregels

Als je de actie **PLAATS 1 TROEP OP HET TERREIN** uitvoert, dan moet je deze 2 regels volgen:

► VELDEN

Je mag je troep op een van de volgende velden plaatsen:

- ◆ Een lege basis.
- ◆ Een basis bezet door **een** van je troepen.
- ◆ Een basis bezet door een vijandelijke troep met een **strikt lagere** sterkte dan jouw troep.
- ◆ Het hoofdkwartier van je tegenstander (je kunt nooit een troep op je eigen hoofdkwartier plaatsen).

Als je een troep op een bezette basis plaatst, leg deze dan bovenop de troep(en) die daar al staat/staan. Er is geen limiet aan het aantal troepen dat op een basis kan staan, maar **alleen de zichtbare troep** (bovenop de stapel) **bezet de basis**. Je mag de stapel tegels op het terrein bekijken, maar je mag de volgorde nooit veranderen.

Opmerking: We raden je aan om je troepen altijd zo te plaatsen dat ze naar je toe wijzen.

► VERBINDING MET JE HOOFDKWARTIER

Je moet je troep altijd op een veld plaatsen dat **verbonden is met je eigen hoofdkwartier**. Dit betekent dat je altijd een **ononderbroken pad** moet volgen vanaf je hoofdkwartier (startpunt) naar de troep die je plaatst, waarbij je alleen **bases** passeert **die je zelf bezet**.

Belangrijk: Lege bases of bases die bezet zijn door vijandelijke troepen verbreken de verbinding met je hoofdkwartier.

Voorbeeld:

Jouw hoofdkwartier **1** is **verbonden** met de basis **3** omdat een pad **A** deze verbindt via de basis **2**, die jij bezet. Daarom mag je daar een troep plaatsen.

Je hoofdkwartier **1** is echter **niet verbonden** met de basis **5** omdat het pad **B** naar deze basis afgesneden is door de basis **4** die bezet wordt door je tegenstander. Daarom mag je daar geen troep plaatsen.



Een regio controleren

REGIO



A regio is een gesloten zone, omgeven door paden en bases.

Door een regio te controleren, kun je medailles winnen.

Zodra je **alle bases** rondom een regio **bezet**, neem je meteen de controle over deze regio.

Neem **alle medaillestenen** die je in het midden van deze regio kunt vinden en leg ze naast je rek, zodat je tegenstander ze kan zien. Je houdt ze tot het einde van het spel, zelfs als je de controle over de regio verliest.

Opmerkingen:

- ◆ Je mag in dezelfde beurt de controle over meerdere regio's nemen.
- ◆ Als je de controle overneemt over een regio waarvan de medailles al genomen zijn, dan krijg je niets.

Voorbeeld:

Door deze troep **1** te plaatsen, bedek je de troep van je tegenstander en bezet je nu alle bases in een regio.

Je neemt de drie medailles **2** in het midden van de regio en legt deze naast je rek. Je bent nu een stap dichterbij het behalen van de medailledoelstelling.



Einde van het spel

Er zijn twee overwinningsvoorwaarden waarbij het spel meteen eindigt:

VEROVER HET VIJANDELIJKE HOOFDKWARTIER //

Als je een van je troepen op het vijandelijke hoofdkwartier plaatst, win je het spel onmiddellijk.

Opmerking: Als er meerdere vijandelijke hoofdkwartieren op het terrein zijn, dan win je het spel door er één te veroveren.

BESCHRIJVING VAN DE VERSCHILLENDE HOOFDKWARTIEREN:



Kasteelland



Tropisch
zwembad



Wolkenstad



Vulkanische
jungle



Behekste
begraafplaats



Caribische
Zee



Station
Metal-X



Slagveld

BEHAAL DE MEDAILLEDOELSTELLING //



Als je **het aantal medailles** behaalt zoals getoond op de medailledoelstelling van het terrein, dan win je het spel onmiddellijk.

Het spel eindigt ook als een speler geen troep kan trekken of plaatsen. Vergelijk in dat geval de medailles: als je meer medailles hebt dan je tegenstander, dan win je het spel.

Bij een gelijke stand verliest de speler die het spel beëindigde en wint zijn tegenstander.

Ontwerpers: **Paolo Mori & Alessandro Zucchini**

Illustraties: **Paul Mafayon**

Credits en bedankingen: www.rprod.com/en/toy-battle/credits

© REPOS PRODUCTION 2025. ALLE RECHTEN VOORBEHOUDEN.

Repos Production SA • Rue des Comédiens, 22 • 1000 Brussel – België • www.rprod.com

Dit materiaal mag alleen gebruikt worden voor privé doeleinden.

