

**“FANTASY-WARRIORS”**  
*bewerking van Captain Twietie 16/04/2005*

*Fantasy Warriors is een kaartspel van Phalanx Games. Ik heb een poging gedaan om het spel interessanter te maken, want nu hangt het spel te veel af van het geluk.*

1. Alle regels uit het reguliere spel blijven geldig, tenzij anders vermeld. De verschillen zitten enkel in de voorbereiding van het spel, het trekken van extra kaarten, het bepalen van de startspeler en de revanche-bonus. Deze bewerking is het meest geschikt voor 2 spelers.

2. Sommige items (\*) verwijzen naar de expansie-set: De draken komen. Sla die items gewoon over als je die expansie-set niet hebt.

3. Voorbereiding:

Verdeel de kaarten in drie bedekte stapels.

1<sup>ste</sup> stapel = legers + eventuele draken(\*)

2<sup>de</sup> stapel = tovenaars + katapulten + eventuele drakenadem-kaarten(\*)

3<sup>de</sup> stapel = aanvalskarten.

Leg deze drie stapels in het midden. In de loop van het spel worden afgelegde kaarten naast hun stapel gelegd. Als een stapel opgeraakt, wordt er gewoon een nieuwe gemaakt door de afgelegde kaarten opnieuw te schudden.

5. Doel van het spel: punten te verdienen.

Puntenverdeling

Meeste draken: 12 punten (\*)

Meeste gele legers: 11 punten

Meeste donkergroene legers: 10 punten

Meeste lichtgroene legers: 8 punten

Meeste oranje legers: 7 punten

Meeste lichtblauwe legers: 6 punten

Meeste grijze legers: 5 punten.

Gedode draak of drakenei: 2 punten

Overwonnen leger of katapult: 1 punt

6. Start van het spel.

Alle spelers trekken 10 kaarten van de 1<sup>ste</sup> stapel, 2 van de 2<sup>de</sup> stapel en 1 van de 3<sup>de</sup> stapel.

*Iedereen heeft dan dus 10 legers, 2 grijsgerande kaarten en 1 aanvalskart.*

Leg de legers per kleur. Plaats de tovenaars ter bescherming van een leger. Leg de aanvalskart apart. Leg de katapulten apart. (\*) Leg de draken apart. Leg de drakenadem-kaarten bij de draken.

7. Bepaal wie de startspeler wordt en trek extra kaarten. In de eerste ronde bepaal je de startspeler door een dobbelsteen te werpen. Hoogste worp wordt startspeler en die bepaalt de mix van de extra kaarten. De startspeler trekt 6 extra kaarten van de stapels. Hij mag kiezen hoeveel van elke stapel, maar moet minstens 1 van elke stapel trekken. Dus

elke extra mix heeft minstens 1 leger, 1 grijsgerande kaart en 1 aanvalskart. *Voorbeeld: de startspeler trekt 1 leger, 3 grijsgerande kaarten en 2 aanvalskarten.* De andere spelers trekken ook 6 kaarten bij, maar moeten de mix van de startspeler volgen. Pas als iedereen zijn extra kaarten heeft, mogen de spelers hun kaarten open afleggen.

8. Nu mag de speler met de laagste aanvalskart beginnen. Het aanvallen gebeurt zoals voorzien in de reguliere regels. Tvenaars mogen enkel verplaatst worden als jij aan de beurt bent.

9. (\*) Speciale regels voor de draken:

Drakenkaarten zonder drakenadem zijn geen draken. Het zijn drakenieren. Leg die drakenkaarten omgedraaid. Het zijn geen legers. Je kan er niet mee aanvallen en het telt niet als draak voor de eindscore. Een drakenei kan enkel aangevallen worden door een speciale aanval met de tovenaars. Die speler legt dan zijn tovenaars af op de aflegstapel en werpt 1d6. Hij mag dan zoveel drakenieren als de dobbelsteenworp bij de tegenstander vernietigen. Deze drakenieren komen wel op de overwinningstapel van de speler die daarvoor zijn tovenaars heeft opgeofferd.

Een draak is een drakenkaart met minstens 1 drakenadem. Het werkt zoals een leger (*zie wel de regels van de expansie-set*) Zodra een draak zijn laatste adem verliest, is hij dood.

Een draak of drakenei in de overwinningstapel levert wel 2 punten op.

10. De gespeelde aanvalskarten gaan op de aflegstapel. Zodra de 12<sup>de</sup> aanvalskart afgelegd wordt, stopt het spel na de volledige volgende ronde. Een speler mag een aanval overslaan, maar moet de aanvalskart wel op de aflegstapel leggen. Als alle aanvallen afgelopen zijn, begint de volgende ronde met het bepalen van de startspeler. Startspeler is nu wie de minste legers en draken op tafel heeft. Gooi een dobbelsteen bij gelijke stand.

12. De startspeler bepaalt opnieuw de mix van extra kaarten. Maar hij krijgt nu ook de **revanche-bonus**. De startspeler werpt 2d6. Het verschil tussen beide dobbelstenen (minimum 0, maximum 5) bepaalt hoeveel kaarten hij als bonus krijgt van de tegenstander met de meeste legers. Het slachtoffer kiest zelf welke kaarten hij aan de startspeler geeft. Maar het moeten wel pas getrokken extra kaarten zijn. *Dus geen kaarten die er nog liggen van de vorige ronde.* Hierna leggen de spelers alle extra kaarten op tafel en wordt er opnieuw verder gespeeld.

13. Het spel stopt één ronde na de ronde waarin de 12<sup>de</sup> aanvalskart afgelegd is. Bepaal de punten en juich. Of ween