



● 2 spelers

● 30 tot 45 minuten

● 10 jaar en ouder

Gegroet! En een warm welkom tot Ortus.

Ik hoop dat u dit leest met het prachtige spelbord voor u, een goede vriend dichtbij en een ongeduld om te beginnen. Wanneer u gaat zitten voor een spel, nemen u en uw vriend de rollen aan van twee gevierde krijgsheren. Jullie zijn nu beide heersers van de twee regerende Huizen en bittere rivaal van de enige die u nog uw gelijke kunt noemen. Elkaar.

Decennia lang hebben uw levens vrijwel gelijk aan elkaar gelopen. In ogenschijnlijk gespiegelde carrières heeft u door moed en offers de hoogst haalbare posities van macht en status bereikt. Maar de ambitie die u zover heeft gebracht zal u niet laten rusten, niet zolang uw positie in deze wereld nog gedeeld moet worden met degene die nu tegenover u zit.

Na het uitdagen van uw rivaal tot een laatste ontmoeting, leidt u een handvol streng geselecteerde krijgers naar een plek die bekend staat als 'Ortus: De Kern van de Wereld'.

Van deze legendarische plek wordt geloofd dat het de essentie bezat welke de wereld zoals we het kennen heeft geschapen. Hier ligt de bron van de eerste razende energieën die de primaire elementen hebben gevoed. Van het scheppende Water en vormende Vuur tot de voedende Aarde en leidende Wind.

Het zou hier zijn waar deze Wereld zijn oorsprong vond. Welke een betere plek om uw opponent te ontmoeten?

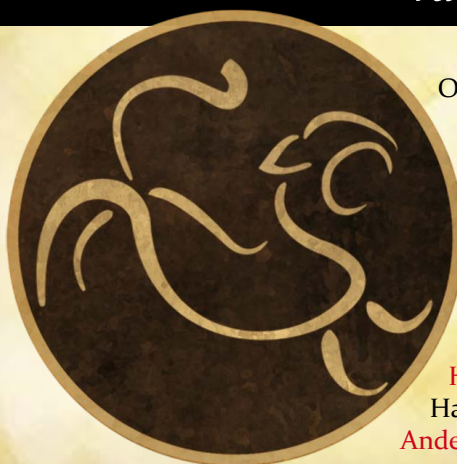
Of de legende enige waarheid bevat of niet, men kan niet ontkennen dat de grond rondom de Kern van de Wereld nog zindert van de ruwe energie. Het is deze energie die u moet aanwenden om uw doel te verwezenlijken.

Uw krijgers staan klaar om uw opponent af te troeven. Diep gedisciplineerd in één van de elementen, van de ongreepbare Wind en de tweeling Vuren, tot de brute Aarde en het fatale Water, elke krijger neemt de omringende energie tot zich en kanaliseert dit om zijn eigen unieke krachten te voeden.

Dit is het uur waarin de balans tussen jullie macht verstoord zal worden. Zorg dat het in uw voordeel is.



Kies uw ervaring



Ortus kan op verschillende manieren gespeeld worden. Bepaal van te voren:

Arena. Op welke Arena (bord zijde) gespeeld wordt. Gebruik voor uw eerste spel dezelfde Arena als hier in de regelboek.

Level. Voor nieuwe spelers wordt aangeraden met het Leerling spel te beginnen. Meer ervaren spelers kunnen hun tanden in het Meester Spel zetten.

Schoon or Dobbelt? Ortus kan schoon gespeeld worden, zonder een geluks factor. Om wat geluk in het spel te brengen kunt u de dobbelstenen gebruiken om de Aanvalskracht te bepalen (kijk bij de **varianten** achterin voor meer informatie).

Handicap. Ervaren speler tegen een nieuweling? Zorg voor gelijke kansen door de Handicap track te gebruiken (zie **varianten**).

Anders. Kijk bij **varianten** voor meer manieren om uw spel ervaring aan te passen.

LEERLING SPEL

In deze eerste paginas leert u alles om de basis van Ortus te doorgronden. Wanneer u een grip heeft op de basis kunt u het spel verder verkennen door de speciale regels voor elk van de elementen te leren in het Meester Spel. Er is natuurlijk niemand die u tegen houdt om het hele spel vanaf de start te leren.

Het spel opzetten

Verdeel de speelstukken in de twee Huizen, Goud en Zwart. Beide spelers kiezen een Huis en plaatsen de 8 krijgers op hun Rust in een opstelling die ze zelf kiezen. In het Leerling Spel kunnen Aarde (groen) en Water krijgers (blauw) beide chargeren. De Wind (geel) en Vuur krijgers (rood) hebben een afstands aanval, dus het is goed deze groepen wat te mixen. Als dit uw eerste spel is kunt u de opzet gebruiken als hier beneden aangegeven.

Bepaal door willekeur de startspeler. Deze plaatst zijn Energie steen op de 7 van het Energie spoor. De tweede speler plaatst het op de 14 van het spoor.

Plaats de Gidsen naast het bord en jullie zijn klaar om te spelen!

Anatomie:



Opstelling waarbij de Zwart de startspeler is.

Overzicht

In Ortus strijden twee spelers om de controle van Energie Bronnen. De krijgers worden over de Arena gemanuevreerd om bezit te nemen van deze bronnen. De extra energie uit deze bronnen wordt gebruikt om te bewegen, vijandige krijgers aan te vallen en inkomende aanvallen af te slaan.

Doel

De speler die 5 Bronnen weet te bezetten en te houden tot het begin van zijn beurt wint het spel. Een tweede manier om te winnen is uw Gids de Kern te laten bereiken door genoeg Eer te behalen. Eer wordt behaald door vijandige krijgers te verslaan.

Rondes

Ortus wordt gespeeld in rondes. Een Ronde bestaat uit 4 stappen:

- 1. Verzamelen**
 - 2. Maneuvreren**
 - 3. Terugkeren**
 - 4. Verdedigen**
- Start uw beurt met het verzamelen van Energie voor deze ronde. Gebruik een deel van deze Energie om uw krijgers te manoeuvreren. Eindig uw beurt met het terugplaatsen van uw gevallen krijgers op uw Rust of op uw Gids. Gebruik de overgebleven Energie om u te verdedigen tegen de aanvallen van uw tegenstander.

Stap 1. Verzamelen

Aan het begin van uw beurt telt u hoeveel van uw krijgers op Energie Bronnen staan. Bezit u geen Bronnen, dan start u de ronde met de standaard 14 Energie. Voor elke Bron die u bezit, verplaatst u uw Energie Steen 1 gloed tegel verder. Eén bezette Bron levert 18 Energie, 2 Bronnen leveren 22 Energie etc. **Wanneer u uw beurt begint met 5 Energie Bronnen, wint u het spel.**

De startspeler krijgt slechts 7 Energie voor zijn eerste ronde. Energie uit de vorige ronde gaat verloren wanneer u aan een nieuwe beurt begint.

Stap 2. Maneuvreren

Een deel van de verzamelde Energie kan nu worden gebruikt uw krijgers te manoeuvreren. Alle krijgers op het bord mogen **éénmaal** bewegen deze beurt. Elke krijger die aan het begin van uw beurt op de Arena staat mag ook **éénmaal** aanvallen. De volgorde waarin u deze acties uitvoert is geheel aan u.

Bewegen

Om een krijger te bewegen loopt u het naar een vrije hex. Bezette hexen, de Kern en de Rust van uw tegenstander zijn niet vrij en mogen niet betreden worden. Betaal voor elke stap die u nam om deze hex te bereiken 1 Energie punt door dit aan te geven op het Energie Spoor. Er zit geen limiet aan de afstand die uw krijger kan afleggen, zolang u er maar de Energie voor betaalt.

Aanvallen

Elke krijger die de beurt op de Arena begon mag éénmaal aanvallen. Krijgers die deze beurt in de Rust begonnen kunnen nog niet aanvallen, alleen bewegen. Alle vijandige krijgers op de Arena kunnen aangevallen worden, maar degene in de Rust staan veilig.

Bij het aanvallen gebruikt u Energie om de afstand te overbruggen tussen uw krijger en zijn doel.

Elk type aanval heeft zijn eigen Kracht. Als u Ortus Schoon speelt staan de aanvals Krachten (AK) vast. Wanneer u Ortus Dobbelt speelt bepalen de dobbelsteenworpen de AK. Alle onderstaande voorbeelden zijn van Ortus Schoon.

Na elke aanval heeft de verdedigende speler een kans om zijn krijger te redden door Energie te betalen gelijk aan de Kracht van de aanval. Als de verdediger die niet kan of wil betalen zal de getroffen krijger vallen en naast het bord geplaatst worden. Deze krijger wordt een Gevallen.

Krijgers kunnen nooit een charge of afstands aanval uitvoeren op een krijger die direct naast ze staat. Als er geen lege hex tussen uw krijger en zijn doel ligt, kan het alleen een Slag uitvoeren.

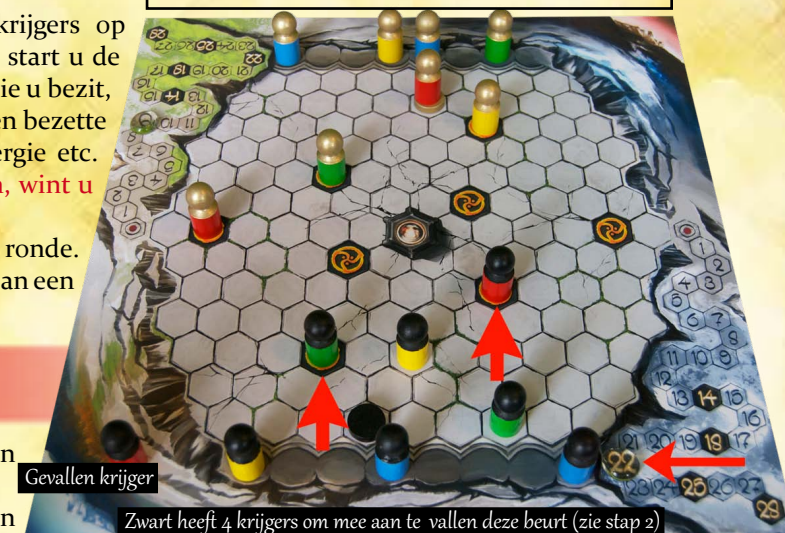
Charge. Water en Aarde krijgers (5 AK of)

Een charge gebruikt de beweging en de aanval van een krijger in 1 actie. Neem een Water of Aarde krijger op de Arena en beweeg het tot naast zijn doel. Betaal 1 Energie voor elke stap. Chargeren heeft een Kracht van 5, dus de verdedigende speler moet 5 Energie betalen om de aangevalle krijger op het bord te houden.

Zwart beweegt zijn Aarde krijger tot naast de Vuur krijger van Goud en betaalt 3 Energie. Goud moet nu 5 Energie betalen om de aanval af te slaan of haar krijger valt. Deze Aarde krijger kan niets meer doen deze beurt.



Zwart start zijn beurt met twee Energie Bronnen. Hij plaatst zijn steen op de 22 en gaat naar zijn Maneuvre fase.



Gevallen krijger

Zwart heeft 4 krijgers om mee aan te vallen deze beurt (zie stap 2)

Zwart beweegt zijn Wind krijger 5 stappen, uit de Rust en op een Bron. Hij betaalt 5 Energie door dit aan te geven op zijn Energie Spoor. Deze krijger zal aan kunnen vallen in de volgende beurt van Zwart.



Afstand. Vuur en Wind krijgers (4 AP or)

Wijs een Wind of Vuur krijger aan, gevolgd door z'n doelwit. Betaal 1 Energie voor elke lege hex tussen deze twee krijgers, plus 1 voor de hex waar het doel op staat. Deze aanvallen mogen niet over bezette hexen of de Kern gaan, maar mogen er wel omheen. Afstands aanvallen hebben een Kracht van 4.

Omdat de krijger hiervoor niet zelf hoeft te bewegen, mag het voor of na deze aanval een beweging maken. Tussen deze beweging en aanval mogen andere acties, door andere krijgers, worden gedaan.

Zwart valt Goud's Aarde aan met Wind en betaalt 3 Energie. Goud kan haar krijger redden door 4 Energie te betalen. Doet of kan ze dit niet dan valt Aarde en wordt deze naast het bord geplaatst.



Slag. Alle krijgers (3 AP or)

Elke krijger op de Arena kan zijn aanval gebruiken om een Slag te geven aan een vijandige krijger wanneer deze direct naast hem staat aan het begin van de beurt. Om te slaan wijst u uw krijger aan gevolgd door zijn naastgelegen doelwit. Deze aanval kost geen energie om uit te voeren en heeft een Kracht van 3.



Zwart gebruikt de aanval van zijn Vuur krijger om de Water krijger van Goud te slaan. Zwart betaald geen Energie en Goud mag haar krijger redden voor 3 Energie.

Eer & de Gids

Elke keer als uw tegenstander een krijger van de Arena verwijdert ontvangt u Eer. Wanneer u voor de eerste keer Eer ontvangt, plaatst u de Gids op een hex van de Rust. Voor elke opvolgde Eer verplaatst u uw Gids 1 stap dichtter naar de Kern.

Wanneer uw Gids de Kern bereikt wint u het spel.

De Gids bezet geen hex dus er kan op en over bewogen worden.



Stap 3. Terugkeren

Eindig uw beurt wanneer u geen Energie meer wilt gebruiken om te manoeuvreren.

Al uw Gevallen (krijgers die aan de hand van uw tegenstander vielen) kunnen nu terug geplaatst worden op de vrije plekken van u Rust. Een van uw Gevallen mag geplaatst worden op uw Gids als deze onbezet is. Als een Gevallen op deze manier op de Arena komt zal het de volgende beurt al aan kunnen vallen.

Stap 4. Verdedigen

In de beurt van uw tegenstander gebruikt u de Energie die u over hield uit uw eigen beurt om te verdedigen.

Elke keer als uw tegenstander een van uw krijgers aanvalt beslist u of u deze krijger redt door voldoende Energie te betalen (=aanvals Kracht) of het te laten vallen en te verwijderen van de Arena.

MEESTER SPEL

Zodra u genoeg Leerling Spellen heeft gespeeld en bekend bent met de basis tactieken van Ortus kunt u proberen om een stap verder te gaan door de regels van het Meester Spel te leren. Hier krijgen alle krijgers een eigen unieke karakter, gereflecteerd in het element waarin ze zijn geschoold. Positioneren wordt veel belangrijker met de introductie van Hexlijnen, uw initiële opstelling in de Rust wordt strategischer en de volgorde van uw aanvallen moeten goed overdacht worden. Bestudeer de krachten en zwaktes van elk element en zet deze kennis in om uw tegenstander slimmer af te zijn.

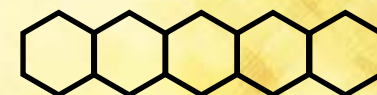
Optie

Voor een geleidelijke introductie tot het Meester Spel kunt u beginnen met alleen de regels voor de Wind krijger toe te passen en de rest gelijk te houden aan het Leerling Spel. Hierna kunt u hetzelfde doen met de regels voor Aarde, gevolgd door Water en uiteindelijk Vuur.

In het Meester Spel kunnen de Wind krijgers niet meer bewegen als in het Leerling Spel. Aarde, Water en Vuur krijgers kunnen niet meer aanvallen als in het Leerling Spel.

Hexlijnen

In het Meester Spel maken alle krijgers gebruik van Hexlijnen op hun eigen manier. Een Hexlijn is een rechte, ononderbroken lijn tussen twee krijgers op de Arena. Hexlijnen worden onderbroken door de Kern en andere krijgers, maar niet door de Kern. Krijgers die direct naast elkaar staan delen ook een Hexlijn met elkaar.



Stap 4. Verdedigen

Aarde en Vuur krijgers hebben vaardigheden die effectief zijn in de verdedigings fase. Deze vaardigheden maken gebruik van Hexlijnen dus zijn afhankelijk van de posities van andere krijgers op de Arena. Na elke actie (bewegen of aanval) kan de situatie op de Arena veranderen waardoor deze vaardigheden actief of inactief worden. Handel eerst de actie af kijk dan of deze vaardigheden beïnvloed zijn en ga door.

De Zwarte Vuur krijger heeft een Hexlijn met Zwart's Wind en Goud's Water krijger. Het heeft geen Hexlijn met Zwart's Aarde of Water of met Goud's Wind krijger.



WIND



*'Be wary of those whom have studied the paths of the Wind my son.
One never knows where the next blow will fall.'*

It's the feeling of an incoming storm. A breath, a rustle, a blow and gone.'

Wanneer met deze Wind regels gespeeld wordt mag de startspeler slechts één Wind krijger op de Arena zetten in zijn eerste beurt.

Pad van de Vlieger (beweging)

Wind krijgers kunnen niet meer bewegen als in het Leerling Spel. In plaats daarvan kunnen zij 1 keer per beurt een *Pad van de Vlieger* doen. Om een Wind krijger te bewegen plaatst u het op het einde van zijn huidige Hexlijn waar het wordt gestopt door de rand van de Arena, de Kern, de Rust of een andere krijger. Deze beweging kost geen Energie.

Wind krijgers kunnen niet stoppen op een tussengelegen hex. *Pad van de Vlieger* geldt ook voor de Wind krijgers in de Rust.



Zwart kan zijn Wind krijger bewegen naar 1 van de gele symbolen.

Weg van de Storm (4 of)

Afstands aanval als in het Leerling Spel. Dit kan voor of na een *Pad van de Vlieger* gedaan worden. Wijs uw Wind krijger aan, gevolgd door zijn doel. Betaal 1 Energie voor elke hex dat de Wind krijger verwijderd is van zijn doel. Deze aanval heeft een Kracht van 4.

EARTH

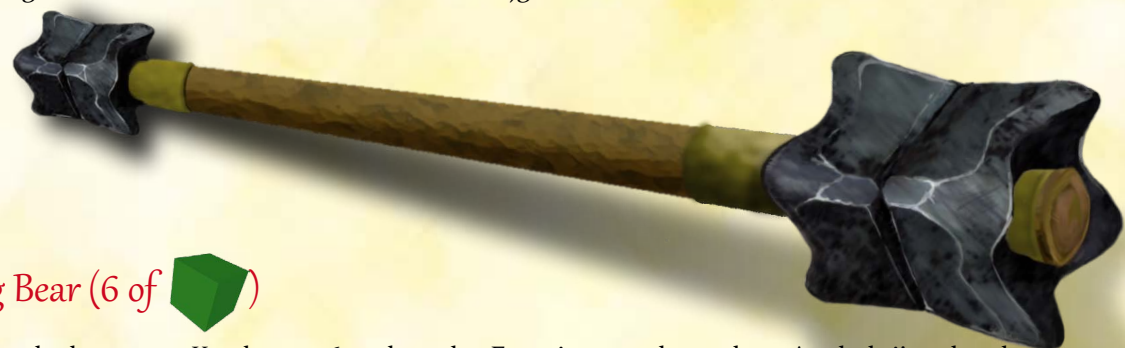


*'Only those that have the fullest understanding of Earth's secrets can extract themselves from enemy eyes.
Only those with the deepest respect for the raw powers that shaped the mountains can achieve such mighty fist.'*

Guise of the Jager (verdediging)

Aarde krijger staan normaal gesproken bedekt op de Arena. Zolang ze bedekt zijn kunnen ze niet het doelwit zijn van andere krijgers (ook niet andere Aarde krijgers). Aarde krijgers kunnen vijandige Aarde krijgers ontdekken wanneer deze een directe Hexlijn met ze hebben. Ontdekte Aarde krijgers kunnen weer door alle krijgers worden aangevallen.

Een charge op een ontdekte Aarde krijger kan resulteren in het blokkeren van de ontdekkende Hexlijn. Wanneer dit gebeurt wordt de charge als normaal behandeld. Als de Aarde krijger de aanval overleeft, staat het daarna weer bedekt.



Charging Bear (6 of)

Chargeer een doel met een Kracht van 6 en betaal 2 Energie per gelopen hex. Aarde krijger betalen nog steeds 1 Energie per gelopen hex voor normale bewegingen .



Zwart betaalt 8 Energie om Goud's Water aan te vallen voor 6 AK. Hij had geen mogelijkheid om Aarde aan te vallen, want deze was bedekt. Goud beslist om haar Water te redden (betaald 6 Energie).



Door zijn Aarde hier te plaatsen ontstaat er een Hexlijn tussen beide Aarde krijgers, waardoor ze ontdekt zijn. Zwart's Wind krijger kan nog aanvallen deze beurt en zou nu op Goud's Aarde kunnen vuren.

WATER



*'Quiet surface. Patience shows no ripples.
Tranquil as the streams that guide me.
Then, to strike with the weight of an ocean, drown in my might.'*

Golf uit Drie Zeeën (5 $\rightarrow$ 3 $\rightarrow$ 1 or)

Chargeer een tegenstander met een Kracht van 5. Word de aanval geblokkeerd? Dan stopt de Golf. Als het doel valt zal de aanval doorgaan in dezelfde richting. Als er door het verwijderen van het eerste doel een Hexlijn ontstaat naar een tweede vijandige krijger, zal het worden aangevallen met een Kracht van 3. Dit herhaalt zich naar een derde slachtoffer als de tweede krijger ook valt. De Kracht van de laatste aanval is 1.



Zwart's Water krijger chargeert Goud's Vuur met een Kracht van 5.



Goud verwijdert deze Vuur krijger (De Fenix op Aarde verbreekt. Zie; Vuur).
Nu wordt Goud's Aarde aangevallen met een Kracht van 3.



De Aarde krijger valt ook zodat de laatste Vuur wordt aangevallen voor 1.

Slag van de Zes Stromen (3 multiple or)

Chargeer een vijandige krijger. Alle vijandige krijgers die direct naast uw Water krijger staan na de charge worden ook aangevallen met een Kracht van 3. De verdedigende speler mag per krijger beslissen welke te redden.

Merk op dat de bedekte Aarde krijger nog steeds slachtoffer kan worden van deze aanvallen, zolang het maar niet het initiele doel is.



Black's Water takes 4 steps to charge Gold's Fire.
The Gold player now decides the fate of her Earth, Fire and Water warrior individually.



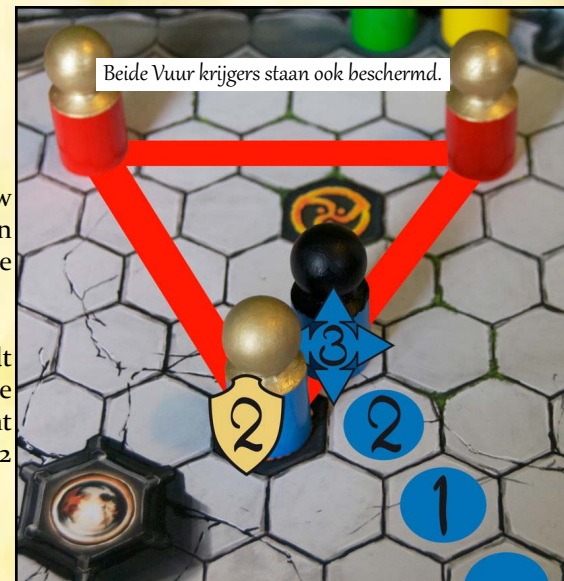
FIRE

*'Sister Flame, find my prayer.
Shield our brethren.
Brother Fire, standing with me. Cleanse our foes.
In their ashes our glory'*

De Fenix (verdediging)

Tijdens de verdediging staan alle krijgers die een Hexlijn delen met uw Vuur krijgers beschermd. Als de Vuurkrijgers onderling een Hexlijn delen staan ze ook beschermd. De Kracht van alle aanvallen op beschemde krijgers wordt verlaagd naar 2.

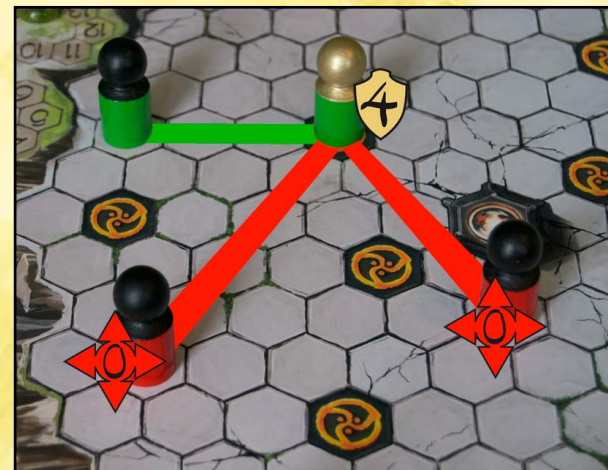
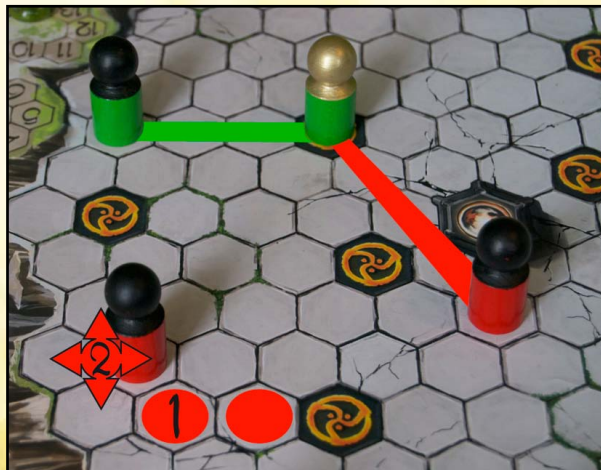
Als een charge een Hexlijn blokkeert van de Fenix, wordt de Kracht nog steeds verlaagd naar 2. Opvolgende aanvallen zullen weer een normale Kracht hebben. Aanvallen met een Kracht van 2 of minder worden niet beïnvloed.



Zwart's Water krijger chargeert een Water krijger van Goud.
Because the Fire warriors formed a Phoenix with this Water warrior, Gold can block this attack for 2 Energy. The Phoenix Hexline is now broken, so a following attack on this Water warrior will have its full Power again.

De Draken (4 of 1)

Zodra allebei uw Vuur krijgers een hexlijn hebben met hetzelfde doel kunnen zij De Draken uitvoeren. Wijs het doel aan n verklaar de aanval. De Draken kost geen Energie en heeft een Kracht van 4. Het verbruikt de aanval van beide Vuur krijgers. Tussen het doel en de Vuur krijgers moet minstens 1 lege hex zitten om deze afstands aanval te kunnen doen.



Zwart beweegt zijn linker Vuur krijger 2 stappen zodat beide Vuur een Hexlijn hebben met Goud's Aarde. Deze Aarde staat ontdekt door Zwart's Aarde.
Zwart kondigt zijn aanval aan en betaald geen Energie. Hierna mag de rechter Vuur krijger nog bewegen.
Als Zwart deze een stap terug zet wordt een Fenix gevormd tussen beide Vuur krijgers en staan ze beschermd in de Verdedigings fase.

Variants

De volgende varianten kunnen het spel veranderen of simpelweg een aspect aanpassen. U kunt een of alle varianten combineren.

Dobbel Ortus

For the Tutorial game, use the dark blue (Charge), the light blue (Strike) and the yellow die (Ranged).
After paying the Energy for the attack, roll the appropriate die. The number that is rolled is the attack's Power (AP).
In the Tutorial Game, ignore the extra numbers and symbols, those are used in the Full Game.

Vloed van ... Golven:



— trek af van de Kracht op het laatste doel
— Kracht op het initiele doel

Doelwit wordt gechargeerd met een Kracht van 6. Als het doel valt wordt de volgende krijger in de Hexlijn aangevallen voor 3 (6 - 3). Een derde doel zou worden aangevallen voor 0.

Slag van de Zes Stromen:



— Kracht op overige krijgers
— Kracht op initiele doel

Doelwit wordt gechargeert met een Kracht van 4. Elke andere krijger die zich naast uw Water krijger bevindt wordt aangevallen voor 2. Geef altijd duidelijk aan welke krijger u chargeert.

Schaak klok

Speel met een schaakklok. Tip: als u geen schaakklok bezit, er bestaan er veel Chess clock apps voor smartphones.
Geef elke speler 20 minuten (of een andere tijd die u afsprekt). Wanneer een speler zijn tijd heeft verbruikt voordat een overwinning is bereikt zal zijn tegenstander winnen.

Druk op de klok wanneer:

- u klaar bent met de Terugkeer fase en de beurt aan uw tegenstander geeft.
- u een aanval heeft uitgevoerd en de Energie heeft betaald.
- u een beslissing heeft gemaakt om een aanval te blokkeren of niet (verdedigings fase).

Handicap

When both players have a significant difference in skill, you can level the playing field by using the Handicap board provided. Place the Handicap board over the counting trail of the least experienced player. Start with the Handicap II board. If this player starts to win some games, you can flip the board over to Handicap I. Keep playing like this until both players are about equally skilled.

Bieden voor de startspeler.

Beslis door kans wie de startspeler wordt. Zijn tegenstander mag startspeler worden door zijn start Energie te zetten op een positie beneden 7. Hierop mag de eerste speler reageren door nog lager in te zetten dan zijn tegenstander. Blijf doorgaan tot iemand past.

Bijvoorbeeld: Adrian daagt Beau uit voor een spel. Beau wordt startspeler. Adrian denk dat hij een beter kans maakt als hij start dus claimt hij 6 Energie. Beau wil dit niet opgeven en claimt 5 Energie. Voor Adrian is 4 Energie te laag dus hij past. Beau start met 5 Energie en Adrian start zijn beurt op 14 zoals gewoonlijk.

Andere Arena

Draai het bord om om op de alternatieve Arena te spelen. Op deze Arena gelden de exact zelfde regels.

Spel ontwerp door: Joost Das

Alle logo ontwerp: Joost Das

Artwork door: Marlies Barends (worksofheart.nl)

Regels Overzicht

Leerling Spel

Overwinning

Bezet aan het begin van uw beurt 5 Energie Bronnen.
Verkrijg 8 Eer en bereik de Kern met uw Gids.

Een Ronde

Stap 1. Energie Verzamelen

Aantal Bronnen bezet door uw krijgers	Energie deze ronde
0	14
1	18
2	22
3	25
4	28
5	overwinning

Stap 2. Maneuvreren

Betaal 1 Energie per gepasseerde hex bij bewegen, charge en afstand

Krijgers starten uw beurt	Beschikbare acties
in de Rust	één beweging
op de Arena	één beweging & één aanval
als een Gevallen	geen

Aanval	Notitie	Schoon Kracht	Dobbel Kracht
Charge	gebruikt beweging en aanval	5	
Afstand	voor of na bewegen uit te voeren	4	
Slag	alleen op doelen die aan de start van uw beurt naast de krijger staan	3	

Afstand of Charges kunnen alleen worden uitgevoerd op doelen die minstens 1 lege hex van de krijger verwijderd staan.
Wanneer uw tegenstander een van uw aanvallen niet blokkeert zal het doel vallen en u 1 Eer verdienen.

Stap 3. Terugkeren (eindigt uw beurt)

Neem al uw Gevallen en plaats ze op de Rust of uw Gids.

Gids

Eerste Eer: plaats de Gids op een hex van de Rust
Volgende 7 Eer: verplaats de Gids richting de Kern

Stap 4. Verdedig uw krijgers

Betaal Energie (overgehouden uit uw beurt) gelijk aan de Kracht van de aanvallen van uw tegenstander om te blokkeren en uw krijgers te redden. Krijgers die niet verdedigd worden zullen vallen en naast de Arena worden geplaatst. Zij worden de Gevallen.

Meester Spel

Wind krijgers kunnen niet meer bewegen als in het Leerling spel.
Aarde, Water en Vuur krijgers vallen niet meer aan als in het Leerling spel.

Hexlijnen.

Een rechte lijn van een krijger naar een andere krijger.

Wind



De startspeler mag slechts één Wind krijger bewegen in zijn eerste beurt

Pad van de Vlieger: Beweeg uw Wind krijger tot het einde van zijn huidige Hexlijn (gestopt door de Kern, de Rust, krijgers of de rand van de Arena). Deze beweging kost geen Energie.

Weg van de Storm: Afstands aanval met een Kracht van 4.

Aarde



Stappen van de Jaguar: Aarde krijgers kunnen niet het doelwit zijn van een aanval tenzij ze ontdekt worden door een vijandige Aarde krijger die een directe Hexlijn met ze heeft.

Rennende Beer: Charge met een Kracht van 6. Betaal 2 Energie voor elke gelopen hex in deze charge.

Water



Golf uit Drie Zeeën: Chargeer een krijger met een Kracht van 5. Valt het doel? Dan gaat de aanval door in dezelfde richting met -2 Kracht.

Slag van de Zes Stromen: Chargeer een krijger met een Kracht van 3. Alle andere krijgers welke nu naast uw Water krijger staat worden ook aangevallen met een Kracht van 3.

Vuur



De Fenix: Krijgers die een Hexlijn hebben met beide Vuur krijgers en/of uw Vuur krijgers onderling staan bescherm door de Fenix. Elke aanval die geïnitieerd wordt tegen beschemde krijgers heeft een Kracht van 2.

De Draken: Val een krijger aan waar beide Vuur krijgers een Hexlijn mee hebben. Dit kost geen Energie en heeft met een Kracht van 4.