

MAGE KNIGHT OMENS

REGELS

Kampioenen:

Een kampioen is een uniek figuur die verschillende schijven heeft, die elk een andere versie van deze kampioen weergeven. Op de voet van een kampioen staat het (*) symbool. Dit teken kan worden gezien door de doorzichtige onderkant van de voet van dit figuur. Iedere versie heeft een speciale ID klik voor de start positie. Bij deze ID klik staat ook het aantal punten vermeld dat voor deze versie van de kampioen staat. Ook het verzamelnummer en een letter die de deze versie van de kampioen identificeert wordt hier vermeld. Een kampioen kan alleen als kampioen worden gespeeld als het nummer op de voet en de schijf overeenkomen.

Voordat een kampioen gespeeld kan worden, moet eerst door de speler worden beslist welke schijf hij zal gebruiken. De waarde van deze schijf wordt gebruikt om de totale waarde van het leger te bepalen. Plaats de schijf in de voet van de kampioen en draai hem op de startwaarde voordat hij in het spel wordt gebracht. Tijdens het spel mag de schijf niet uit de voet van de kampioen worden gehaald.

Avonturier Groepen:

Avonturier groepen zijn kaarten die het een speler toestaan om krijgers van verschillende groeperingen samen te laten werken. Op het moment dat een speler een avonturier groep kaart in het spel heeft zijn al zijn krijgers in het spel onderdeel van deze groep. Alle leden van deze groep krijgen de speciale eigenschap die op de kaart wordt vernoemd en mogen formaties vormen als waren ze van dezelfde groepering. Een speler kan maar 1 avonturier groepskaart per spel spelen. Deze kaart wordt naast het speelveld gelegd voordat de eerste krijger wordt gespeeld. De waarde van de kaart wordt opgeteld bij de totale waarde van het leger van de speler die de kaart heeft gespeeld.

Bepaalde krijgers worden gezien als de leider of lid van een bepaalde avonturiergroep. De namen van deze krijgers, cohort genaamd, worden ook weergegeven op de kaart van de avonturier groep. Als je een cohort speelt, vermindert de waarde van de avonturier groep. De hoeveelheid waarmee de waarde wordt verminderd, staat op de kaart vermeld naast de normale waarde. Voor elke cohort die wordt gespeeld daalt de waarde van de avonturier groep, tot een minimum van 0. Als een cohort niet uniek is mag de waarde cumulatief worden verminderd naar de hoeveelheid van deze cohort die aanwezig is in het leger. De uiteindelijke waarde van de avonturier groepskaart na aftrek van de cohorten geldt voor de totale waarde van het leger.

Eigenschappen van Ondergroeperingen:

Shyft:

Darkmarch (Duistere Mars): Augment. (Optioneel). Alleen als deze krijger 1 of geen actie token heeft. Als een krijger minimaal 1 groeperingssymbool gemeenschappelijk heeft met deze krijger, dan mag hij de aanvalswaarde van deze krijger gebruiken (zonder eventuele bonussen) in plaats van zijn eigen aanvalswaarde. De vriendschappelijke krijger krijgt na afloop van de aanval 1 vermoeidheidsschade.