

RULES OF ENGAGEMENT
SPELREGELS

Opmerking vooraf: bepaalde Engelse termen zoals *Empire*, *Terrorists*, *Axis of Evil*… heb ik niet vertaald wegens hun algemene bekendheid, hun noodzaak in het hele spelthema of gewoonweg hun onvertaalbaarheid. Ik heb ze deze termen in *Italic* getypt.

WAT ZIT ER IN DE DOOS

- 1 Wereldkaart-spelbord
- 1 Spelregelboek
- 1 Kaart appendix
- 1 Actiedobbelsteen
- 2 Oliedobbelstenen
- 1 *Evil Balaclava*
- 1 Geheime Boodschap notitieboekje & potlood
- 1 *Axis of Evil Spinner*
- 6 Referentiekaarten
- 47 *Terrorists* kaarten
- 65 *Empire* kaarten
- 6 Setjes (gekleurde) *Empire* speelstukken
  - 30 villages
  - 10 towns
  - 10 cities
- 1 Set van (zwarte) *Terrorists* speelstukken
  - 50 *Terrorists vanguards*
  - 30 *Terrorists columns*
  - 20 *Terrorists cells*
- 15 Stralingsfiches
- 180 *World Bank of Capitalism* bankbiljetten
- 60 Oliefiches

SNELLE START GIDS

We leven in complexe tijden. Goddank, we kregen duidelijke benamingen die de verfijnde en verlichte wereld van de geopolitiek uitleggen: terroristen, tirannen, kwaad, massavernietigingswapens. Als je Star Wars kunt volgen, dan kan je het nieuws volgen.

Jammer,*War on Terror, the boardgame* is niet zo rechtuit. In onze wereld is er geen zwart en wit. Misleiding wordt aangemoedigd, hypocrisie is de norm en de enige waarachtige bondgenoot is geld. *Empires* bevechten *Empires*, *Empires* bestrijden *Terrorists*, *Empires* bekostigen *Terrorists* en sommige *Empires* worden zelfs *Terrorists*.
Verwarrend en oneerlijk? Wis en waarachtig, maar gelukkig is het maar een spel…

1. Nederig begin

Je start het spel als een bescheiden *Empire* voorbestemd om de wereld te bevrijden uit de greep van het terrorisme – en van de dreiging van andere *Empires* (zie: HET SPEL BEGINNEN).
Maar, *surprise surprise*, als je eruit gespeeld wordt, speel je verder als *Terrorists* – en als er meer *Empires* uitgespeeld worden, zullen deze je vervoegen als de terroristenmacht. Je kan er op ieder moment ook voor kiezen om *Terrorist* te worden. Ja, zelfs in de eerste ronde als je dat wilt (zie: *TERRORISTS* WORDEN).

2. Neem het in ronden

Een ronde volgt altijd dezelfde structuur: rol de Actiedobbelsteen om te zien hoeveel nederzettingen je mag bouwen; ontvang twee gratis kaarten; dan bestaat het grootste deel van je beurt uit een mix van ontwikkelen, kaarten uitspelen en handelen. Je rolt de Oliedobbelstenen om je beurt te beëindigen (zie: EEN *EMPIRE* SPELERSBEURT).

3. Alleen olie telt

Het echte geld komt uit olie. Elke land bevat een Oliefiche, dat – eenmaal omgedraaid – het Oliegetal van dat land laat zien (zie OLIEFICHES).
Grotere nederzettingen zijn sterker te verdedigen en ze leveren je meer oliegeld op. Dus ontwikkel in olierijke landen en je zal snel voldoende rijk zijn om krachtige vrienden te kunnen kopen (zie NEDERZETTINGEN).

4. De vrede bewaren

Je mag elke kaart die je hebt in je eigen beurt uitspelen. Een kaart kan jouw *Empire* helpen of kan een andere speler hinderen. Eenmaal uitgespeeld worden kaarten afgelegd en onder de overeenstemmende kaartenstapel geschoven (zie KAARTEN).
Ruwweg de helft van de kaarten gaan gepaard met een vorm van agressie – veelal *War* of *Terrorists Attack*. Als je een rekening hebt te vereffenen, zal je mogelijkerwijs deze kaarten eerst gebruiken, maar er zijn verschillenden minder oorlogszuchtige mogelijkheden. Het hangt allemaal af van de context (zie KAARTAPPENDIX).

5. Terrorisme: probleem of oplossing?

Ze kunnen je beste vriend zijn wanneer je een taak uit te voeren hebt en je ergste vijand als de rollen gekeerd zijn. *Terrorists* kunnen tijdens je beurt gekocht worden en overal op het spelbord geplaatst worden. Eenmaal op het spelbord zijn *Terrorists* eenheden voor iedereen beschikbaar. Ze zijn vooral een latente dreiging, totdat ze door een relevante kaart geactiveerd worden (zie *TERRORISTS*)
Aangezien terrorisme goedkoper is, vaak meer effectief en meer flexibel dan traditionele oorlogsvoering, is de uitdaging om het te financieren zeer sterk. De enige keerzijde bestaat erin dat je eventueel de terroristen moet bestrijden die je zelf gefinancierd hebt.

6. De *War on Terror* winnen

Om te winnen als *Empire* moet je een welbepaald aantal *Liberation Points* behalen. Je verkrijgt deze door het beheersen van continenten en door het bouwen van *cities* (zie LIBERATION CHART op het spelbord).
Om te winnen als *Terrorist* moet je ook een welbepaald aantal *Liberation Points* behalen. Je verkrijgt deze door het verwijderen van alle *Empire* nederzettingen op een volledig continent en zo de punten van dat continent toe te eigenen (zie HET SPEL WINNEN).

DE BASISELEMENTEN

Het spelbord

Het bord is gebaseerd op een wereldkaart, verdeeld in 7 continenten en 49 landen. Sommige landen zijn verbonden via zeeroutes. Overal waar in dit spel verwezen wordt naar 'aangrenzende' landen, geldt dit ook voor die landen die met een zeeroute verbonden zijn.

Speelstukken

De speelstukken in de zes verschillende kleuren vertegenwoordigen de (zes) *Empires*. De zwarte speelstukken zijn terroristeneenheden. De speelstukken hebben drie maten: klein, middel en groot.

Speelstuk vorm	*Empire speelstukken*	*Terrorist eenheden*
	Village	*Terrorist Vanguard*
	*Town*	*Terrorist Column*
	*City*	*Terrorist Cell*

Oliefiches

Elk land heeft een Oliefiche. Oliefiches hebben een getal van 2 tot 12 en dit vertegenwoordigt het oliepeil van het land waarin ze zich bevinden. Sommige oliefiches zijn blanco wat betekent dat een land met een dergelijke fiche geen olie (en dus geen geld) oplevert. Oliefiches worden pas omgedraaid wanneer een land voor het eerst ontwikkeld wordt, waarbij het oliegetal voor dat land dan kenbaar gemaakt wordt.



Dobbelstenen

Er zijn twee types van dobbelstenen:

Twee reguliere zeskantige dobbelstenen voor het gebruik bij gevechten en voor de olieopbrengst.

Eén Actiedobbelsteen met nummers 2, 3 en 4 alsook verschillende symbolen.

Kaarten

Er zijn twee kaartenstapels – *Empire* kaarten en *Terrorist* kaarten. Er zijn ook zes Referentiekaarten met de kosten en de basisregels erop.

Stralingsfiches

Sommige kaarten hebben tot resultaat dat er een stralingsfiche in een land geplaatst moet worden. In radioactieve landen kan je niet hoger ontwikkelen dan een *village* en ontvang je tevens geen olieopbrengsten.

Geheime Boodschappen notitieboekje

Een verrassend belangrijk element in de *War on Terror* is het te allen tijde kunnen schrijven, doorgeven en ontvangen van geheime boodschappen. Gebruik dergelijke boodschappen om angst en paranoia te verspreiden of om (tijdelijke) bondgenootschappen met andere spelers te vormen.

Sommige kaarten maken dat je geheime boodschappen moet kenbaar maken, dus wees voorzichtig met wat je neerschrijft.

HET SPEL STARTEN

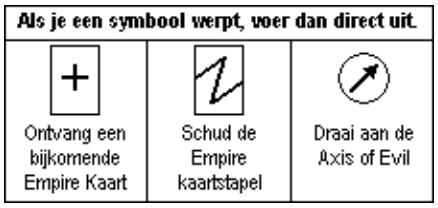
Voorbereiding
- elke speler neemt een Referentiekaart
- schud de *Empire* kaarten en de *Terrorist* kaarten en leg de twee afneemstapels gedekt op het bord
- leg de *Evil Balaclava* en het Geheime Boodschappen notitieboekje (+potlood) klaar
- neem willekeurig 49 Oliefiches, schudt ze gedekt en plaats één Oliefiche gedekt op ieder land
- één speler beheert de *World Bank* – de andere spelers houden een oogje in het zeil
- afhankelijk van het aantal spelers, start ieder *Empire* met:

aantal spelers	starten met
2 spelers	4 *villages*, 400 miljoen cash en 4 *Empire* kaarten
3 of 4 spelers	3 *villages*, 300 miljoen cash en 3 E*mpire* kaarten
5 of 6 spelers	2 *villages*, 200 miljoen cash en 2 E*mpire* kaarten

Voorbereidende ronde
- alle spelers werpen de twee Oliedobbelstenen – de hoogste worp bepaalt de startspeler
- elke *Empire* plaatst al zijn *villages* één voor één, startend met de startspeler en tegen wijzerszin in
- nadat alle *villages* geplaatst zijn, worden de Oliefiches in de pas ontwikkelde landen omgedraaid
- het laatste *Empire* dat *villages* geplaatst heeft, is de startspeler in de eerste spelronde
- de spelvolgorde gebeurt in wijzerszin
- er zijn geen aanvallen toegestaan in de eerste spelronde

EEN EMPIRE SPELERSBEURT

Er zijn twee types van spelers: *Empires* en *Terrorists* (zie EEN TERRORIST SPELERSBEURT).
Aan het begin van het spel is elke speler een *Empire*. Elke spelersbeurt volgt dezelfde structuur:
1. Werp de Actiedobbelsteen
2. Ontvang 2 gratis *Empire* kaarten
3. Speel acties
4. Werp de Oliedobbelstenen



1. Werp de Actiedobbelsteen
Het getal geworpen met de Actiedobbelsteen bepaalt hoeveel nederzettingen een *Empire* mag bouwen gedurende zijn/haar spelersbeurt.

2. Ontvang 2 gratis *Empire* kaarten
Neem de twee bovenste kaarten van de *Empire* kaartstapel.

3. Speel acties
Een *Empire* mag volgende acties – in willekeurige volgorde – uitvoeren:
- koop één of twee bijkomende *Empire* kaarten voor 50 miljoen per kaart.
- speel kaarten uit.
- bouw nederzettingen uit – tot maximaal het aangegeven aantal van de Actiedobbelsteenworp. Vergroot bestaande nederzettingen of bouw nieuwe nederzettingen – nieuwe nederzettingen mogen enkel geplaatst worden in onbezette landen die grenzen aan je *Empire*, ook via zeeroutes (zie NEDERZETTINGEN).
- koop terroristen van de *World Bank*. Deze kunnen overal op het spelbord geplaatst worden ofwel bijgehouden worden voor later gebruik, zogezegd in je 'terroristen trainingskamp' (zie TERRORISTEN).

4. Rol de Oliedobbelstenen

Om zijn/haar beurt te beëindigen, werpt een speler met de Oliedobbelstenen. Alle *Empires* die een nederzetting hebben in één of meerdere landen met een overeenkomstig oliegetal (zoals geworpen met de Oliedobbelstenen), ontvangen inkomsten uit olie, tenzij het land geblokkeerd is door een Stralingsfiche of een *Terrorist Cell*.

Ontwikkeling	Olie inkomsten
 *Village*	50 miljoen
 *Town*	100 miljoen
 *City*	200 miljoen

Voorbeeld Speler A werpt een 9. Speler B heeft een Town in twee landen met een 9 en ontvangt daarom 200 miljoen, Speler C heeft een Village in een land met een 9 en ontvangt 50 miljoen. Speler A heeft geen nederzettingen in een land met een 9, dus ontvangt daarom niets.

THE AXIS OF EVIL

Soms bepaalt de Actiedobbelsteen of een uitgespeelde kaart dat aan de *Axis of Evil* gedraaid moet worden. Als de *Axis of Evil* naar een meespelende kleur wijst, dan wordt dit *Empire* 'slecht' en mag dit *Empire* nu ook kaarten van de *Terrorist* kaartstapel nemen (i.p.v. enkel van de *Empire* kaartstapel), totdat de *Axis of Evil* opnieuw gedraaid wordt en een andere speler aanduidt.

- op het moment dat de *Axis of Evil* een spelende kleur aanwijst, ontvangt dit *Empire* onmiddellijk 2 gratis *Terroristen* kaarten.
- de *Evil Empire* speler moet de *Balaclava of Evil* opzetten.
- voor elke *War* kaart gespeeld tegen het *Evil Empire*, ontvangt de aanvaller – welke uitkomst het gevecht ook oplevert – 25 miljoen van de *World Bank*.

Evil Empire spelersbeurt

Een *Evil Empire* voert dezelfde acties uit in zijn/haar spelersbeurt zoals een gewoon *Empire* (1.actiedobbelsteen, 2.twee kaarten, 3.acties en 4.olie inkomsten), maar met enkele uitzonderingen:

- een *Evil Empire* ontvangt aan het begin van zijn beurt twee kaarten van beide kaartstapels (twee *Empire* kaarten èn twee *Terrorist* kaarten).
- bij het werpen van het symbool 'ontvang een bijkomende *Empire* kaart' op de Actiedobbelsteen, mag een *Evil Empire* een extra kaart nemen van één van de beide kaartstapels.
- gedurende zijn/haar spelersbeurt mag een *Evil Empire* één of twee bijkomende kaarten kopen (50 miljoen per kaart) – hierbij heeft een *Evil Empire* keuze uit de beide kaartstapels.

BUITEN JE SPELERSBEURT

Op ieder moment in het spel, mag een speler:

- geheime boodschappen sturen naar andere spelers.
- ruilen, sjacheren en handel voeren met andere spelers.
- eigen nederzettingen verwijderen van het spelbord ('verkopen' van nederzettingen).
- terrorist worden (zie TERRORIST WORDEN).

NEDERZETTINGEN

Ontwikkeling	Kosten
 *Village*	25 miljoen
 *Town*	50 miljoen
 *City*	100 miljoen

- Nederzettingen komen in drie maten: *villages*, *towns* en *cities*.
- Slechts één nederzetting kan in een land aanwezig zijn.
- De Actiedobbelsteen bepaalt het aantal nederzettingen dat je maximaal mag uitbouwen.
- Een nederzetting bouwen betekent ofwel een nieuwe nederzetting op het spelbord plaatsen ofwel een bestaande nederzetting vergroten.
- Je kan enkel een nieuwe nederzetting uitbouwen in een land dat grenst aan een land waarin je reeds een nederzetting bezit.
- Ontwikkelen via zeeroutes kost extra geld – de bedragen staan op het spelbord genoteerd.
- Wanneer je in een voordien onontwikkeld land gaat uitbouwen, ontwikkel eerst en draai dan pas de Oliefiche om (en maak zo het Oliegetal kenbaar).
- Je kan niet ontwikkelen in een land dat een *Terrorist Column* of *Terrorist Cell* bevat.
- Je kan niet hoger dan een *village* ontwikkelen in een land dat een Stralingsfiche bevat.
- *Villages*, *towns* en *cities* moeten in deze volgorde ontwikkeld worden. Je mag evenwel een nederzettingsfase overslaan (wel betalen!) voor een snellere uitbreiding, terwijl dit wel maar als één nederzetting telt – dit laatste ten overstaan van het aantal nederzettingen die je mag doen op basis van de Actiedobbelsteenworp.

  Voorbeeld Speler A werpt een 3 op de Actiedobbelsteen. Hij verhoogt onmiddellijk van een *village* naar een *city* en betaalt hiervoor de overeenkomstige prijs van een *town* en een *city* (150 miljoen).
- Op ieder moment van het spel mag je eigen nederzettingen verwijderen van het bord (niet verkleinen!). Hiervoor ontvang je enkel de kostprijs van de nederzetting zelf.

  Voorbeeld Een speler verwijdert een *town* van het spelbord, laat daardoor het land leeg achter en ontvangt 50 miljoen van de *World Bank*.

KAARTEN

- Je mag zoveel kaarten uitspelen tijdens je spelersbeurt, als je op handen hebt: kaarten die je sinds je vorige spelersbeurt op handen hebt, aangevuld met de gratis kaarten en de eventueel aangekochte kaarten.
- Als een kaart uitgespeeld wordt en de bijhorende handeling uitgevoerd is, wordt deze kaart terug onder de overeenkomstige kaartstapel gelegd.
- Je mag alle soorten kaarten die je op handen hebt, uitspelen. Een *Empire* speler mag *Terrorist* kaarten spelen – een *Terrorist* speler mag *Empire* kaarten uitspelen.
- Elke speler ontvangt per spelerbeurt twee gratis kaarten.
- Elke speler mag per spelersbeurt tot twee extra kaarten kopen voor 50 miljoen per kaart.
- Elke kaart is gedetailleerd uitgelegd in de Kaartappendix voor bijkomende informatie.

GEVECHTEN

De meerderheid van de *Empire* en *Terrorist* kaarten bestaan uit *War* en *Terrorist Attack* kaarten. Deze kaarten (en enkele andere) stellen je in staat om te vechten en je territorium uit te breiden.
Alle gevechtskaarten werken volgens hetzelfde principe: werp twee dobbelstenen en probeer een succesvolle treffer te plaatsen, zoals op de kaart bepaald wordt. Zie Kaartappendix voor alle details.

TERRORISTS

- *Terrorists* kunnen tijdens een spelersbeurt gekocht worden van de *World Bank*.
- *Terrorists* mogen zolang als gewenst bij de spelers zelf naast het spelbord bewaard worden, zogezegd in hun trainingskampen.
- *Terrorists* kan je tijdens je spelersbeurt eender waar op het spelbord plaatsen.
- Per land is er slechts één terroristeneenheid toegelaten (cfr. Nederzettingen).

Terrorist eenheid	Kostprijs
Vanguard	10 miljoen
Column	5x Vanguard
Cell	2x Column

- *Terrorists* zijn non-actief aanwezig op het spelbord, totdat ze door een *Terrorist Attack* of een andere relevante kaart geactiveerd worden.
- Eenmaal op het spelbord kunnen *Terrorists* door alle spelers gebruikt worden – zowel *Empire* als *Terrorist* spelers.
- Spelers kunnen *Terrorist* eenheden vergroten door *Terrorist* eenheden toe te voegen aan de bestaande *Terrorist* eenheden op het spelbord.

  Voorbeeld een *Terrorist Vanguard* kan vergroot worden tot een *Column* door er vier bijkomende *Terrorist Vanguards* aan toe te voegen.
- *Terrorist Columns* en *Cells* blokkeren elke verdere nederzetting in een land.
- *Terrorist Cells* blokkeren inkomsten uit olie in een land.

TERRORIST WORDEN

Er zijn drie manieren waarop een *Empire* speler een *Terrorist* speler kan worden:

1. Al je nederzettingen zijn vernietigd.
2. Bankroet.
3. Vrijwillig – een goede optie als je denkt niet als een *Empire* te kunnen winnen.

Als een *Empire* een *Terrorist* speler wordt, neem dan de volgende stappen:

- Indien het vrijwillig en tijdens je spelersbeurt is, eindigt onmiddellijk je spelersbeurt. Werp nog steeds de Oliedobbelstenen voor opbrengsten.
- Alle nederzettingen worden van het spelbord verwijderd en vervangen door *Terrorist* eenheden van dezelfde omvang, die je in je terroristen trainingskamp plaatst.
- Alle *Empire* kaarten lever je in en je neemt een overeenkomstig aantal *Terrorist* kaarten.
- Je behoudt al je geld en eventueel reeds voordien aanwezige *Terrorist* eenheden in je trainingskamp.
- Vanaf de volgende spelersbeurt speel je als *Terrorist* speler.

Bankroet

Bepaalde kaarten maken dat een *Empire* geld moet betalen aan een andere speler of de *World Bank*. Als een *Empire* onvoldoende geld heeft voor het betalen van de schuld, na het verwijderen van nederzettingen, handel en dergelijke… dan gaat het *Empire* failliet en wordt het een *Terrorist* speler.

EEN TERRORIST SPELERSBEURT

Als *Empires* vervallen en *Terrorist* worden, werken de *Terrorist* spelers samen, delen een spelersbeurt alsook hun middelen (geld, kaarten en *Terrorist* eenheden). Slechts één speler of verschillende spelers samen, er is slechts één *Terrorist* speler.

1. Werp de Actiedobbelsteen

Het getal geworpen met de Actiedobbelsteen bepaalt hoeveel *Terrorist* bewegingen de *Terrorist* speler mag maken gedurende zijn spelersbeurt. *Terrorist* bewegingen worden gedetailleerd weergegeven in de Kaartappendix onder *Terrorist Movement*. De kaartgerelateerde symbolen op de Actiedobbelsteen zijn enkel van toepassing op de *Terrorist* kaartstapel.

2. Ontvang 2 gratis *Terrorist* kaarten

Neem de twee bovenste kaarten van de *Terrorist* kaartstapel.

3. Speel acties

De *Terrorist* mag volgende acties – in willekeurige volgorde – uitvoeren:

- Beweeg *Terrorist* eenheden – tot maximaal het aangegeven aantal van de Actiedobbelsteenworp.
- koop terroristen van de *World Bank*. Deze kunnen overal op het spelbord geplaatst worden ofwel bijgehouden worden voor later gebruik, zogezegd in je 'terroristen trainingskamp'.
- koop één of twee bijkomende *Terrorist* kaarten voor 50 miljoen per kaart.
- speel kaarten uit.

4. Werp de Oliedobbelstenen

De *Terrorist* speler ontvangt geen inkomsten uit olie. Toch gooit hij met de Oliedobbelstenen om zijn spelersbeurt te beëindigen. *Empire* spelers ontvangen eventueel inkomsten uit deze dobbelsteenworp.

HET SPEL WINNEN

Empire overwinning

Om het spel te winnen als een *Empire* moet je laten zien dat je een belangrijk deel van de wereld bevrijd hebt – door het verzamelen van *Liberation Points*. Deze punten worden verdiend door het controleren van continenten en het bouwen van *cities*.

- Een *Empire* moet een nederzetting hebben in elk van de landen die samen een continent vormen, om zo de punten van dat continent te kunnen claimen.
- Elke *city* levert 1 *Liberation Point* op.
- Het benodigde aantal *Liberation Points* voor een overwinning is afhankelijk van het aantal *Empires* die op dat moment nog in het spel zijn:



Aantal resterende *Empire* spelers	Aantal *Liberation Points* te behalen voor overwinning
6 *Empires*	12
5 *Empires*	11
4 *Empires*	10
3 *Empires*	9
2 *Empires*	8
1 *Empires*	7

Terrorist overwinning

De *Terrorist* speler behaalt een (gezamenlijke) overwinning als hij de wereld voldoende bevrijd van de *Empires*. Zoals de *Empires* moet de *Terrorist* speler *Liberation Points* verzamelen – hij verwerft punten voor elk continent waarop geen enkele nederzetting van een *Empire* aanwezig is. Het is een zwaar vooruitzicht, maar de beloning bevat onder andere een leven zonder overheden en geen grenzen meer.

> Voorbeeld Als Noord- en Zuid-Amerika geen *Empire* nederzettingen bevatten, dan heeft de *Terrorist* speler 5 *Liberation Points*. In een spel met nog twee overblijvende *Empires*, zou de *Terrorist* speler Afrika en Nergens kunnen innemen, om zo een overwinnen te kunnen verzekeren (8 punten). Anderzijds kan de *Terrorist* speler zich focussen op het uitschakelen van één van de beide overblijvende *Empires* en dan is enkel Afrika noodzakelijk voor een 7-punten-overwinning.

Wereldvrede

Er is een andere, minder dramatisch, einde van de *War on Terror*. Op het moment dat het spelbord volledig vrij is van *Terrorist* eenheden, kunnen alle overblijvende *Empires* de 'Wereldvrede' overeenkomen. In dit geval behalen de overblijvende *Empires* een gedeelde overwinning en kunnen ze elkaar een welverdiend schouderklopje geven voor het zo vriendelijk zijn en bezitten ze het wijze begrip dat dit een 'oorlog' is die niemand winnen kan.

Eenvoudige vertaling van de spelregels door Wouter Ottevaere (Vosselaar, België)
Deze tekst is voor alle verbeteringen vatbaar
Veel spelplezier
Augustus 2007