

In Chaos in the Old World, kruipt iedere speler in de huid van één van de Chaos goden. Ze vechten om de Oude Wereld corrupt te maken, te overheersen of te vernietigen.

Doel van het spel

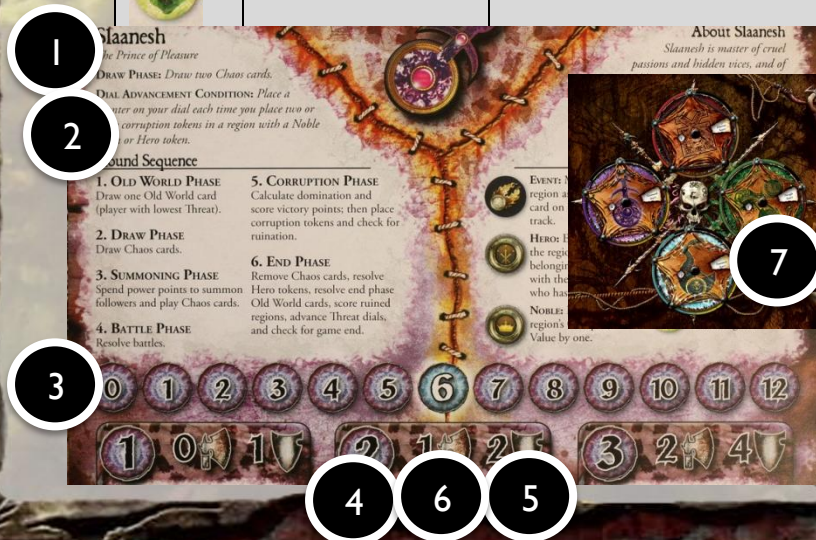
Een speler wint het spel als zijn god: 50 overwinningspunten (OP) aan het einde van een spelronde heeft **OF** zijn ultieme macht heeft bereikt (wijzerplaat) **OF** als er 5 regio's vernietigd zijn. **Alle spelers verliezen als:** de stapel oude wereldkaarten uitgeput is

Voorbereiding

- Iedere speler kiest een God en krijgt in zijn kleur: een machtsoverzicht, een scorefiche (op het scorespoor van het spelbord), speelfiguren, verbeteringskaarten, Chaos kaarten, corruptiefiches en een machtsfiche (op het heldere cijfer van het machtspoor van zijn machtsoverzicht). Iedere speler neemt de 3 bovenste kaarten van zijn Chaos kaarten en neemt deze in zijn hand.
- De spelers zitten volgens beurtvolgorde aan tafel: Khorne komt als eerste aan de beurt, links van hem zit Nurgle, dan Tzeentch en als laatste Slaanesh (sla bij de beurtvolgorde de god over die niet meespeelt → bij 3SP)
- Zet iedere wijzerplaat met het hoofdvenster op de start tekst van iedere Chaos macht
- Sorteert de vernietigingskaarten op nummer, kaart "1" bovenaan en zo oplopend naar kaart "5" die onderaan de stapel komt. Plaats de vernietigingskaarten op hun voorziene ruimte op het spelbord.
- Neem gedekt een aantal oude wereld kaarten (**4SP** = 7 kaarten, **3SP** = 8 kaarten). Plaats de gedekte stapel op de voorziene ruimte op het spelbord en verwijder de overgebleven Oude Wereld kaarten
- Neem 2 Noble-fiches, 3 Warpstone-fiches en 4 Peasant-fiches uit de voorraad. Leg willekeurig, één fiche op iedere regio. Dit moeten gebeuren volgens **de regio volgorde**

Materiaal

	Event Fiche	Een Event fiche gebruik je om een regio('s) aan te duiden die onderhevig is aan een effect van een Oude Wereld kaart
	Hero Fiche	Iedere Hero fiche verslaat een speelfiguur in de regio waar deze ligt.
	Noble Fiche	Een Noble fiche verhoogt de veroveringswaarde van een regio met "1", de verdedigingswaarde blijft onaangetast
	Skaven fiche	Een Skaven fiche verlaagt de verdedigingswaarde van een regio met "1", de veroveringswaarde blijft onaangetast
	Peasant fiche	In de vecht fase kan je een Peasant aanvallen. Deze heeft een verdediging van "1". Bij het verslaan van een Peasant komt de fiche direct op jouw machtsoverzicht te liggen
	Warpstone fiche	Iedere warpstone fiche in een regio telt als een corruptie fiche



1. Hoeveel **kaarten** mag je trekken in de Kaartfase
2. Jouw voorwaarde voor een **voortgang fiche**
3. Machtspoor (Helder cijfer is jouw startpositie → vb. 6)
4. Kost in machts punten voor een van jouw figuren te plaatsen
5. Verdedigingswaarde van jouw figuur
6. Aanvalswaarde van jouw figuur
7. Bedrijgswaarde op jouw wijzerplaat (klein rond venster)

Spelverloop

Een Ronde

Iedere Ronde bestaat uit 6 fasen

1. Oude Wereld Fase

De speler met de **laagste** dreigingswaarde neemt een Oude Wereld kaart en voert de bijhorende actie (**cursief**) uit. De uitgevoerde Oude Wereld kaart komt open op plaats "1" van het Oude Wereld spoor te liggen (**tenzij anders vermeld**). Als er al een kaart lag op plaats "1", dan wordt deze kaart verschoven naar plaats "2". Lag er een kaart op plaats "2" dan wordt deze uit het spel verwijderd.

2. Kaart Fase

Iedere speler trekt een x-aantal Chaos kaarten en neemt deze in de hand. Het aantal staat vermeld op het machtsoverzicht van iedere god. Er staat geen limiet op het aantal chaos kaarten in je hand. Tijdens deze fase verplaatst ook iedere speler zijn machtsfiche naar de gemarkeerde plaats op zijn machtspoor. Als een speler een of meerdere verbeteringskaarten heeft die hem extra machtspunten opleveren, dan plaatst hij zijn machtsfiche enkele plaatsen verder (afhankelijk van het aantal)

3. Actie Fase

Volgens beurtvolgorde voert iedere speler in zijn beurt 1 actie uit: een chaos kaart uitspelen **of** een speelfiguur (ver)plaatsen. Als een speler past, plaatst hij zijn machtsfiche op "0"! De Actie Fase gaat door totdat iedere speler gepast heeft of geen machtspunten meer over heeft.

Chaos kaart uitspelen	Speelfiguur plaatsen
1. Kies een Chaos kaart uit jouw hand 2. Betaal de kosten voor deze kaart (paarse cirkel) door jouw machtspunten met dat aantal te verminderen 3. Plaats de kaart op een correcte wijze op het spelbord Regel: Iedere regio heeft maar plaats voor 2 Chaos kaarten. De actie op de uitgespeelde kaart wordt uitgevoerd.	1. Kies een speelfiguur 2. Betaal de kosten voor deze figuur (paarse cirkel) door jouw machtspunten met dat aantal te verminderen 3. Plaats de speelfiguur op een correcte wijze op het spelbord Regel: De speler mag een nieuw speelfiguur nemen en plaatsen of een speelfiguur op het spelbord verplaatsen. Hij moet de speelfiguur in een gebied plaatsen waar hij al een figuur heeft of in een aangrenzende regio.

4. Vecht Fase

De vechtfase wordt in **regiovolgorde** en in **beurtvolgorde** uitgevoerd! Er wordt pas in een regio gevochten als een speler tenminste 1 doelwit heeft (andere speler of Peasant fiche). Een speler is verplicht om te vechten, eenmaal hij aan de beurt is voert hij de volgende stappen uit:

a) **Maak de som van de aanvalswaarden van jouw figuren in de regio en neem dat aantal in dobbelstenen**

b) **Gooi met de dobbelstenen en verdeel jouw hit(s):** alleen een 4, 5 of 6 scoren een hit. Voor iedere 6 die een speler dobbelt mag hij deze nogmaals gooien (ook de 6 is een hit). Na het dobbelen moet de speler zijn hits verdelen. Een vijand is verslagen als hij evenveel of meerdere hits moest incasseren, als zijn verdedingswaarde. Je kan ook je hits verdelen over meerdere doelwitten. **Je kan niet samenwerken met een andere speler om je hits te verdelen.** Als een speelfiguur van een andere speler verslaan is, dan wordt deze op zijn "zij" gelegd. Deze speelfiguur **kan wel nog terugvechten in deze ronde!!** Een Peasant fiche heeft een verdedingswaarde van "1" en komt bij het verslaan direct op het machtsoverzicht van de speler te liggen.

5. Corruptie Fase

In de corruptiefase berekenen we eerst de heerschappij per regio en na die stap plaatsen we corruptiefiches!

a) **Berekening van de heerschappij:** In regiovolgorde berekent iedere speler zijn overichtswaarde per regio.

Formule = Kost van jouw uitgespeelde kaart(en) in deze regio + het aantal van jouw speelfiguren in deze regio.

De speler met de hoogste waarde vergelijkt dit met de regio verdedigingswaarde. Als de overwichtswaarde groter is dan krijgt de speler direct de veroveringswaarde (hetzelfde cijfer als verdedigingswaarde) in overwinningspunten. Als de overwichtswaarde **gelijk of minder** is dan verdedigingswaarde dan worden er geen overwinningspunten gescoord. **Hetzelfde gebeurt als meerdere spelers de hoogste overwichtswaarde hebben! Niemand heeft overwicht, dus niemand scoort punten.**

- b) **Plaatsen van Corruptiefiches:** In regiovolgorde plaatst iedere speler in de regio een corruptiefiche voor **iedere** eigen Cultist aanwezig. Voor dat we naar de volgende regio gaan, tellen we het aantal corruptiefiches in de regio. Als het totaal 12 of meer is, dan is deze regio **vernietigd! Warpstone fiches tellen ook als corruptiefiches!** Als een regio vernietigd is dan wordt de bovenste kaart van de vernietigingskaarten op de regio gelegd. Iedere speler **die in de ronde van de vernietiging een corruptiefiche heeft neergelegd**, krijgt het aantal overwinningspunten bovenaan de kaart! Als de overwinningspunten uitgedeeld zijn, verhuizen we naar de volgende regio.

6. Eind Fase

- a) **Chaos kaarten:** Iedere speler verwijdert zijn gespeelde chaos kaarten van het bord en legt deze op zijn aflegstapel
- b) **Hero-fiches:** In iedere regio met een Hero-fiche wordt een speelfiguur verwijderd. De speler met de hoogste dreigingswaarde in deze regio, verwijdert zijn speelfiguur. Voor iedere fiche verdwijnt er een speelfiguur.
- c) **Oude Wereld kaarten:** Handel de Oude Wereld kaarten af die open op het spelbord liggen. We beginnen bij plaats 1
- d) **Vernietigde regio('s):** De spelers krijgen punten voor **iedere regio die in deze ronde vernietigd is**. De speler met de meeste corruptiefiches in de regio krijgt de overwinningspunten voor de eerste plaats. De speler met de 2^{de} meeste corruptiefiches in de regio krijgt de overwinningspunten voor de tweede plaats. *Kijk goed naar welke regio en hoeveel punten deze scoren.*
- ☠ In geval van gelijkstand voor de 1^{ste} plaats: tel de punten voor de 1^{ste} en 2^{de} plaats op en deel het door het aantal spelers die zorgen voor een gelijkstand. Rond de bekomen waarde naar beneden af. **2de plaats telt niet meer**
 - ☠ In geval van gelijkstand voor de 2^{de} plaats: deel de punten door het aantal spelers die zorgen voor een gelijkstand. Rond de bekomen waarde naar beneden af.
- e) **Wijzerplaten:** Iedere speler die een vooruitgang fiche op zijn wijzerplaat heeft liggen mag de wijzerplaat een uur kloksgewijs verschuiven. De spelers krijgen direct hun beloning die tevoorschijn komt. De speler met de meeste vooruitgang fiches mag nog eens extra draaien + een extra beloning. **In geval van gelijkstand draait er niemand extra.**
- f) **Spel einde:** Controleer of het spel nog niet is afgelopen in volgende volgorde. Als niemand voldoet aan de volgende voorwaarden dan begint de volgende ronde:
- ☠ **Wijzerplaat:** Een speler heeft zijn ultieme macht bereikt. In geval van gelijkstand kijk naar de OP
 - ☠ **50 OP:** Een speler heeft 50 OP behaalt. In geval van gelijkstand kijk naar de dreigingswaarde
 - ☠ **5 vernietigde regio's:** De speler met de meeste OP wint. In geval van gelijkstand kijk naar de dreigingswaarde
 - ☠ **Oude Wereld kaarten zijn op:** De spelers verliezen

Belangrijke regels

- Niet gebruikte machts punten van de vorige ronde(s) mag je niet meenemen naar de volgende ronde.
- Als een speler past tijdens de Actie fase dan mag hij geen actie in deze ronde meer uitvoeren.
- 2 dezelfde Chaos kaarten in één regio = Sommige kaarten zijn cumulatief met elkaar, andere niet!!
- Een Chaos kaart uitspelen of een figuur plaatsen met een machts waarde van "0" telt ook als een actie, alleen moet je je machts punten niet verminderen
- De speler gooit met bv. 1 dobbelsteen: hij gooit een 6 (hit), dan mag hij nog eens dobbelen. Gooit hij terug een 6 (2^{de} hit), dan mag nog eens dobbelen. **Er is geen limiet aan het hergooien van de dobbelste(e)n(en). Je dobbelt enkel opnieuw met jouw zessen!!**
- Het resultaat van gevechten **voor** de gevechtsfase worden voor de aanvallende speler wel bijgehouden. Bv: een speler gooit 2 hits (tegen verdediging van 4) dan moet de aanvallende speler nog 2 hits gooien in de werkelijke vechtfase.
- Vergeet de vooruitgang fiches niet. Iedere god heeft een andere voorwaarde om een fiche te bemachtigen (zie machtoverzicht)
- In een vernietigde regio kunnen geen kaarten meer worden neergelegd, maar je kan daar wel nog vechten.
- Als 2 kaarten elkaar tegenspreken is het steeds de negatieve kaart die wint.