



ENKONDUKO

Wizard Kings¹ estas strategia ludo rapide disvolviĝanta por 2-7 ludantoj. Ĉiu ludanto direktas fantazian armeon luktante por la supereco sur mapoj kiuj estas unuigeblaj laŭ diversaj manieroj.

LUDOVICOJ

Wizard Kings estas ludeblaj je diversaj vicoj, ĉiu el ili konsistanta el la jenaj kvar fazoj:

[1] INICIATIVO

Ĉiu ludanto ruligas 2d6. Ruligu denove por nuligi eblajn remisojn. Ludanto kies *tuta* lotorezulto pli grandas gajnas iniciativon, movas unue kaj estu nomata *Ludanto 1*.

[2] MOVO

Ĉiuj ludantoj movas laŭvice laŭ la hormontrila irado komencante je Ludanto 1 kaj de tiam ili estu nomataj Ludantoj 2, Ludantoj 3, ktp. Laŭvice, ĉiu ludanto rajtas movi iom ajn blokojn proprajn ĝis ties movlimoj. Blokoj moviĝas *unufoje en ĉiu vico*, krom dum retretoj (5.4) aŭ dum regrupiĝoj (5.5). Blokoj enirantaj heksagonon okupitan de malamiko ĉiam atakas, kaj devas halti kaj lukti dum la batalfazo (escepte flugantoj).

[3] BATALO

Movinte ĉiuj ludantoj, oni solvu ĉiujn batalojn, unu post la alia. Oni komencu per tiuj bataloj en kiuj Ludantoj 1 estas la atakanto, poste per tiuj en kiuj Ludantoj 2 atakas, ktp.

Rimarko: se tria ludanto (aŭ pli) aldoniĝas al la batalo, li/ŝi devas engaĝiĝi favore al unu el la batalantoj, jen al la defendantoj, jen al la atakantoj, kaj preni sur si ties ĉefajn celojn.

[4] KONSTRUO

Solvinte ĉiujn batalojn, ludantoj elspezas sian oron *samtempe* por konstrui novajn blokojn aŭ por aldoni paŝojn al tiuj jam ekzistantaj.

1.0 LUDOMUNTADO

1.1 SCENEJOJ

Ĉe via unua ludopartio oni rekomendas la soliteran scenejon **La insulo de la mortintoj** je 7.1. Tiu scenejo ludeblas ankaŭ inter 2 ludantoj. Oni havigas tie ĉi ankaŭ kromajn scenejojn, kaj eblas elŝuti pliajn ĉe la ttt **Wizard Kings** (<http://wizardkings.com/rules-scenarios/>).

1.2 LAŬMEZURAJ PARTIOJ

1.21 Elekti mapojn

Ludantoj elektas po unu aŭ du mapojn ĉiu kaj kunmetas ilin laŭvole. Dum la unua partio prefere uzi nur po unu mapo ĉiu. Oni povas hazarde elekti tiun, kiu unue surmetos la unuan mapon, se tion oni konsentas.

1.22 Rekruti armeon

Ludantoj rekrutas sian armeon kontraŭ kosto je 50 gp² (eĉ pli laŭkonsente). Rekrutokostoj aperantaj ĉe la blokoj estas por *ĉiu paŝo* (2.11).

Wizard 3 (3-paŝa magiisto) kostas 3 x 2 gp = 6 gp

Ranger 2 (2-paŝa soldato) kostas 2 x 4 gp = 8 gp

Goblin 4 (4-paŝa koboldo) kostas 4 x 1 gp = 4 gp

Ĉiu bloko devas komenci ĉe urbo (3.2) kaj oni devige surmetu almenaŭ unu blokon sur ĉiun urbon.

1.23 Venkokondiĉoj

Ĉe partio inter 2 ludantoj uzantaj du mapojn, ludanto venkas kiam regas urbojn valorantajn 15 gp fine de iu ajn vico; duoble (30 gp) ĉe partio per kvar mapoj.

Ĉe partioj inter pli ol 2 ludantoj, konsilindas limigi la partiodaŭron je 10 vicoj aŭ pli. Venkas tiu, kiu fine de la lasta vico regas pli da oropoentoj danke al urboj regataj.

Oni ankaŭ povas uzi amasigitajn venkopoentojn por difini tiun, kiu venkis. En ĉiu konstrufazo notu la gp-ojn de ĉiu ludanto, kiel venkopoentojn. La plej granda tuto amasigita post 10 vicoj venkas.

2.0 ARMEOJ

Tiu ĉi ludo enhavas komencilojn por 7 malsamaj armeoj. Ĉiu armeo konsistas el 8 blokoj. Oni inkludas folion kun etikedoj. Oni algluu nur unu etikedon sur unu el la flankoj de ĉiu bloko laŭ ties koloro. Metu senpreme la etikedon, certiĝu ke ĝi centras kaj forte premu ĝin kontraŭ la blokon. La koloro por ĉiu armeo estas:

1) Wizard Kings (Reĝoj Magiistoj)

2) gp = gold point (oropoentoj)

Wizard Kings

Amazonoj: ruĝa
Barbaroj: blua
Nanoj: grizaj
Elfoj: verda
Feŭdoj: bruna
Orkoj: naranĝa
Nemortintoj: nigra

Blokoj entiras surprizon kaj sekreton en la ludon. Ĉar blokojn oni surtabuligas stare, tipo kaj forto de ĉiu bloko aperas malkaŝe al la kontraŭulo.

Armeoj konsistigantaj la bazan ludon estas proksimume egalvaloraj laŭ ties forto. Ĉiuj inkludas magiiston, kelkajn malmultekostajn blokojn (kanon-furaĝoj), kelkajn pli bonajn blokojn (kaj pli multekostaj), kaj kastelon. Ene de la etendiĝo **Heroes & Treasures** estas haveblaj pliaj blokoj por la 7 armeoj. Ĉiu etendiĝaĵo malsamas³

2.1 KONITAĴOJ ĈE BLOKOJ

Sur la blokoj videblas numeroj kaj simboloj sciigantaj pri iliaj mov- kaj la batal-kapabloj.

2.11 Forto

La nuntempan blokforton oni mezuras per la kvanto de punktoj sur la *supra bordo* de la bloko kiam tiu ĉi vertikale staras. Forto difinas kiom da 6-lateraj lotoj ruligas tiu ĉi bloko dum batalo. 4-forta bloko ruligas 4d6 (kvar 6-lateraj lotoj); 1-forta bloko ruligas 1d6.

Blokoj havas fortojn kiuj varias de 1 al 4. Kelkaj havas maksimuman forton je 4, kelkaj je 3 kaj malmultaj havas maksimuman forton je 2. Ĉe ĉiu kolizio ricevita dum batalo, oni malpliigas la blokan forton turnante ĝin je 90 gradoj laŭ hormontrila kontraŭirado. La bloklatero montranta la nomon de la bloko ĉiam signifas forto 1.



Forto 1



Forto 2



Forto 3

2.12 Batalmontrilo

Batalmontrilo de la bloko konsistas el litero kaj numero, kiel ekz. A1 aŭ B2. Litero sciigas *kiam* la bloko atakas. Ĉiuj A-blokoj atakas unue, poste la B-blokoj, poste

3) Ĉiu etendiĝo enhavas 21 hazarde elektitajn blokojn, el kiuj 14 estas normalaj (po 2 por ĉiu armeo) kaj 7 blokoj pri Ĥaoso, kiuj estas aldoneblaj al iu ajn bando.

Wizard Kings

la C-blokoj. La numero sciigas pri la maksimuma loto-rezulto signifanta kolizion.

Ekzemple: A1-bloko sukcese atakas per ĉiu 1 aperanta sur la loto kaj A3-bloko sukcesas per ĉiu 1, 2 kaj 3.

2.13 Movkapablo

La maksimuma kvanto da heksagonoj tra kiuj bloko povas moviĝi en ĉiu vico estas ĝia movkapablo. Bloko rajtas moviĝi malpli da heksagonoj ol tio difinita per ĝia movkapablo. La movkapablo situas sur la suba-dekstra angulo de la bloko; apud tiu ĉi numero troviĝas piktogramo reprezentanta la originan terenon de la estaĵo (vidu 2.3).

2.14 Blokokosto

Sube kaj maldekstre de la bloko aperas kiom kostas unu fortopoento. Du poentoj kostos duoble, ktp. (vidu 6.0).

2.2 MAGIISTOJ

Magiistoj kapablas ekzorci. La magiistaj blokoj estas markitaj per A+ aŭ B+ rilate al bataloj, kio signifas ke ili ekzorcas *antaŭ* ol aliaj blokoj A (aŭ B) povos agi ion ajn. Pleje ol ili nomiĝas "Charmer" (sorĉistino), "Wicana" aŭ "Runeka". Tiaj nomoj signifas nenion dum la partio: ĉiuj blokoj A+ aŭ B+ estas magiistoj.

2.21 Ekzorcoj

Ĉiu magiisto konas tiuj 6 ekzorcojn klarigitajn ĉe ilia ekzorcolisto; tri 1-nivelaj ekzorcoj, du 2-nivelaj ekzorcoj kaj unu 3-nivela ekzorco. Krome, ĉiu magiisto kapablas ĵeti la 1-nivelan ekzorcon *Dispeli Magion*.

Dispeli Magion estas uzata por nuligi la efikon de ekzorco ĵetita de malamika magiisto. Tiu ĉi estas interrompanta ekzorco, kiun oni povas ĵeti iam ajn, eĉ se la magiisto jam alvokis antaŭe alian ekzercon dum la sama batalfazo. Oni devas deklari la klopodon dispeli iun ekzorcon *post ol* estas deklarita la celon de la atakanta ekzorco, sed *antaŭ ol* scii ties rezulton. La magiistoj malpliigas sian forton je 1 poento (ĉar temas pri 1-nivela ekzorco), ruligas 1d6 kaj subtrahas el la rezulto la nivelon de la ekzorco kiun oni volas dispeli. Se rezulto egalas aŭ pli grandas ol 3, la ekzorco estas dispelata; alimaniere, la ekzorco normale funkcios.

2.22 Ĵetante ekzorcojn

Magiistoj ĵetas siajn ekzorcojn malpliigante siajn fortojn po 1 poento ĉiu ekzorcnivelo. 1 poento por 1-nivela ekzorco, 2 poentoj por 2-nivela ekzorco kaj 3 poentoj por 3-nivela ekzorco. Magiistoj ne rajtas ekzorci preter sia nuna forto, sed ja rajtas detru sin mem ĵetante ekzorcon tiom granda kiom sia forto.

Magiistoj povas ekzorci dum la MOVA kaj dum la BATALA FAZO (aŭ dum ambaŭ). Dum la movfazo ili rajtas ekzorci unu fojon kaj estas malpermesata iu ajn posta movo (escepte se ili mem estas la celo de la ekzorco).

Wizard Kings

Dum batalo magiisto povas ĵeti po 1 ekzorco en ĉiu batalvico, laŭ lia/ŝia forto havata, aŭ povas fari nenion se li/ŝi deziras nek lukti nek retreti. La batalekzorcoj normale priskribas efikojn jene: "**ĵetu 4d6@F3**". Tio ĉi signifas ke por kalkuli damaĝon faritan de la ekzorco oni ruligas 4d6 kaj oni trafas per 1, 2 kaj 3. Se la efiko priskribita ĉe la ekzorco estus "**ĵetu 2d6@F2**", oni devus ruli 2d6 kaj kalkuli kiel sukcesojn 1 kaj 2. Rimarku ke la "F#" en la ekzorca priskribo rilatas la ekzorcan povon kaj neniel rilatas la etiketojn A, B kaj C de la batalmontriloj.

2.23 Ŝtonaj cirkloj (Henges)

Kelkaj mapoj enhavas simbolon montrantan Ŝtonan Cirklon (Henge). Tiaj ĉi konstruaĵoj havigas specialajn avataĝojn al la magiistoj (vidu 6.6).



2.24 Magiisto mortigita

Kontraŭe al la ceteraj blokoj, mortigita magiisto **neniam** povas esti denove rekrutita. La forigita bloko estas demetita el la ludtabulo kaj restas tiel ĝis la partiofino.

2.3 BLOKOTIPOJ

Plejparte el la blokoj estas surteraj kaj estas moveblaj nur sur teraj kaj marbordaj areoj. Ili ne povas trairi akvan heksagonon, krom per *akvotransporto* (vidu 4.8). Blokoj havas simbolojn sciigantajn kiamaniere tereno influas iliajn mov- kaj batakapablojn.

2.31 Arbaranoj



Arbaranoj moviĝas tra arbaroj ne haltante kaj ĝuas batalon +1 (ekz. B2 > B3) en arbaraj heksagonoj.

2.32 Montaranoj



Montaranoj moviĝas tra montaraj ne haltante kaj ĝuas batalon +1 en montaraj heksagonoj.

Wizard Kings

2.33 Dezertanoj



Dezertanoj moviĝas tra dezertoj ne haltante kaj ĝuas batalon +1 en dezertaj heksagonoj.

2.34 Amfibioj



Amfibioj moviĝas laŭlonge riveroj kaj tra marĉoj sendepende de la ĉirkaŭanta tereno, escepte tra akvofaloj. Ili povas ankaŭ trairi riverojn ie ajn, sed ne marajn heksagonojn. Ili ne povas eniri maran heksagonon krom per akvotransporto. Amfibioj moviĝas ankaŭ tra marĉoj ne haltante kaj ĝuas batalon +1 en tia tereno.

2.35 Urbanoj



Urbanoj ĝuas batalon +1 en urbaj heksagonoj.

2.36 Klerikoj



Klerikoj povas normale lukti (laŭ ties batalmontrilo) **aŭ** povas uzi riton. Klerikoj malfortiĝas je 1 uzinte riton. Vidu ritoliston por klerikoj.

2.37 Flugantoj



Flugantaj blokoj malatentas ian ajn terenon kaj la ceterajn malamikajn blokojn (eĉ aliajn flugantojn) kiam moviĝas. Ili malatentas la limigojn kiam trairas la linion inter du heksagonoj (vidu 4.6) sed ili ne povas malatenti la staklimon. Flugantoj povas ataki malamikajn blokojn en marheksagonoj sed ne povas tie halti.

2.37 Akvanoj



Akvanoj estas marestaĵoj aŭ ŝipoj. Ili povas nur moviĝi en maroj, lakoj, riveroj kaj akvobordaj heksagonoj. Ili ne povas trairi heksagonon enhavantan nur teran areon, kaj ankaŭ ne marheksagonon enhavantan sablobenkon (shoal). Akvanoj povas ataki trairante heksagonon lateron nur el maro (vidu sekcion 4- Movo).

2.39 Havenoj

La etendiĝo **Heroes & Treasures** enhavas **havenajn** blokojn (*Haven*). Tiuj apudmaraj urboj havantaj havenan blokon (kiu povas lukti laŭ batalmontrilo D3) ĝuas +1 je iliaj transportaj kapabloj (vidu 4.81).

2.4 KASTELOJ

La kastelaj blokoj reprezentas kaj la fortikaĵon kaj ties garnizonon. Ili povas moviĝi *neniam*. Oni ne povas ĵeti sur ilin ekzorcojn pri movoj aŭ retretoj.

2.5 HĀOSAJ BLOKOJ

HĀosaj blokoj havas etiketojn kun bordoj malhele brunaj. Ili estas aldoneblaj al blokoj ajn-koloraj. HĀosa estaĵo povas ataki normale laŭ sia batalmontrilo, aŭ iĝi **Frenezulo** (berserk), kio havigas al ĝi duoblon da lotoj dum batalo (ekz. 3d6 > 6d6) **dum tiu batalvico**, sed poste, ĝi perdos unu paŝon.

Likanthropoj (bestohomoj, flava bordo) estas ankaŭ hĀosaj estaĵoj. Ili povas iĝi **Frenezuloj** kaj krome, ili estas influitaj de la lunfazoj.

2.6 TREZORO

La or- kaj arĝentoblokoj ebligas al la ludantoj transporti Orpontojn (Gold Point, gp). Ili estas aldoneblaj al blokoj ajn-koloraj. La arĝentoblokoj kostas po 1 gp ĉiu paŝo kaj akumulas ĝis 4 gp-ojn. Orblokoj kostas po 5 gp ĉiu paŝo kaj akumulas ĝis 20 gp-ojn. Tiujn ĉi blokojn oni povas elspezi dum la konstrufazo por rekruti kaj plibonigi blokojn **ĉe la sama heksagono** kie ili troviĝas. Tiuj ĉi blokoj estas interŝanĝeblaj inter si (ekz. 5 arĝentobloko > 1 orbloko, ktp.) sed atentendas la staklimo en la heksagono.

2.7 ARTEFAKTOJ

Oni ne kalkulu la artefaktojn rilate al la staklimo nek rilate al la paslimo⁴. Ĉiu artefakto devas esti "transportita" de militunuo, maksimume po 1 artefakto ĉiu transportanto. Oni decidu komence de la batalon kiu transportos la artefakton kaj nur inter batalvicoj oni povas ŝanĝi ĝin. Artefaktoj moviĝas, regrupiĝas kaj retretas kune kun siaj transportantoj, aŭ povas esti forlasitaj.

Artefaktoj neniam ricevas koliziojn dum batalo, sed estas detruitaj se sia transportanto estas forigita aŭ kaptita⁵. Ĉiu uzo de artefakto malpligas 1 ties forton.

Estas du artefaktaj tipoj: **Magiaj armiloj** kaj **Magiaj artefaktoj**.

- **Magiaj armiloj**: ili ŝanĝas la batalmontrilon de la bloko portanta ĝin al tiu de la armilo (**ne** la forto). Estas fakultative ĝin uzi. Do la portanto rajtas decidi ne ĝin uzi dum batalo.

- **Magiaj artefaktoj**: ebligas al portanto ĵeti sorĉojn ĝis la nivelo difinita en la artefakto (aŭ malpli). Uzi la artefakton elĉerpas la batalvicon de la portanto. Malsame al magiisto, artefakto malpliigas nur po unu paŝo ĉiu ĵetita sorĉo, sendepende de ties nivelo.

2.8 HEROJ

La heroaj blokoj posedas nur unu paŝon (do, ili havas neniom da punktoj borde). Ili estas kalkulitaj rilate al blokstako, sed ne rilate al paslimo. Krome, ili rajtas trairi montaron ne limigate.

4) Staklimoj kaj paslimoj estas klarigataj en (4.5) kaj (4.6)

5) FAKULTATIVA REGULO: Oni povas permesi kapti la malamikajn artefaktojn, sed tiuj ĉi povos ĵeti sorĉojn nur el ĝiaj propraj koloroj. Ĉiun fojon malamika artefakto estas uzita, ruligo 1d6: se rezulto estas 6 la artefakto estas detruita.

3.0 MAPOJ

Mapoj posedas heksagonan fadenon por alĝustigi la movon kaj la situon de blokoj. Ankaŭ la duonheksagonoj sur la mapbordo estas ludeblaj. Tiuj markoj aperantaj en la heksagonoj influas kaj la movon kaj la batalon. Ofte la heksagonaj lateroj montras terenojn malsamajn ol tiuj ene de la heksagonoj -tio ĉi estas grava malsamo. Se du aŭ tri malsamaj terenoj aperas sur la sama heksagono aŭ sur la heksagona latero, uzu la heksagonan *centron*. Ĉe marbordaj heksagonoj, la plej abunda tereno sur la tera parto de la heksagono difinas ties tipon.

3.1 TERENOTIPOJ

3.11 Ebena

La ebenaj heksagonoj havas staklimon 4 kaj paslimon 2.

3.12 Dezerto

La terblokoj devas halti kiam eniras dezertan heksagonon, krom la dezertanoj (vidu 2.33). Staklimo estas 3, paslimo 1.

3.13 Arbaro

La terblokoj devas halti kiam eniras arbaran heksagonon, krom la arbaranoj (vidu 2.31). Staklimo estas 3, paslimo 1⁶.

3.14 Marĉo

La terblokoj devas halti kiam eniras arbaran heksagonon, krom la amfibioj (ver 2.34). Staklimo estas 2, paslimo 1.

3.15 Montaro

Montaraj heksagonoj estas *netrapaseblaj* al plejparte el la terblokoj, escepte tra vojoj aŭ tra markita pasejo (se tio ekzistas). Ĉe montpasejo la staklimo estas 2 kaj la paslimo 1. Se montpasejo estas traŭrata de vojo, limo koncernanta vojon aplikendas (vidu 3.3). Montaranoj preteratentas tiajn ĉi limigojn (vidu 2.32).

3.16 Rivero

La riveraj heksagonoj havas ambaŭ riverbordojn en la sama heksagono. La akvoblokoj (akvanoj kaj amfibioj) povas supreniri kaj subiri riverojn sed ne tra akvofalojn. La akvotransporto (vidu 4.8) eblas ĉe rivero. Terblokoj povas transiri

Wizard Kings

riveron nur tra heksagono enhavanta ponton. Paslimo ĉe ponto estas 1. Tio antaŭa ne koncernas amfibiojn (vidu 2.34).

3.17 Maro/Lako

Heksagonoj akvoplenaj. Nur akvanoj povas situi ĉe mara aŭ laka heksagono.

3.18 Akvobordo

Iu ajn heksagono enhavanta maron (aŭ lakon) kaj teron. Ties tereno sur la teraparto difinas kaj la staklimon kaj la paslimon por la terblokoj, kaj same, la akvoparto por la akvoblokoj. En akvoborda heksagono povas batali akvanoj kontraŭ teranoj.

3.19 Sablobenko

Sablobenroj estas netrapaseblaj al la akvanoj. Ili ankaŭ blokas la akvotransporton.

3.2 URBOJ

Ĉiu mapo enhavas urbojn ekonomie valoratajn je 1 gp, 2 gp kaj 3 gp. Urboj generas riĉon por tiuj posedantaj ilin dum la konstrufazo kaj difinas la venkon.

Mapoj povas enhavi malsaman kvanton da urboj, sed la tuta ekonomia valoro de ĉiuj urboj sur iu ajn mapo estas 10 gp.

Ĉiuj urboj apudmaraj aŭ apudriveraj estas traktataj kiel havenojn, kaj koncernas la akvotransporton.

3.3. VOJOJ

Brunaj linioj sur la mapoj estas vojoj. Heksagona latero trairata de vojo ĉiam havas paslimon 2, sendepende de la tereno de ĝi trairata. La sola escepto al tio ĉi estas pontoj, kies paslimo estas 1.

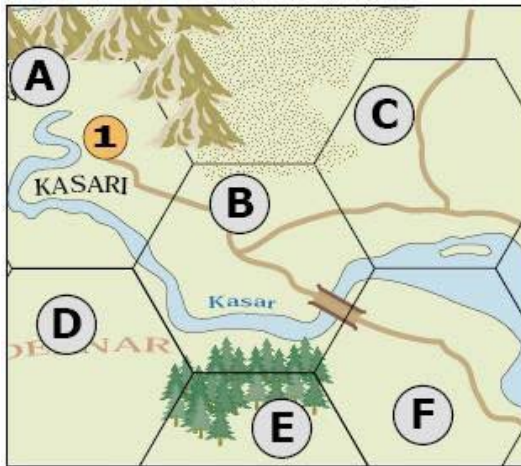
Vojoj neniel helpas flugantojn nek akvanojn, sed havigas avantaĝon al teranoj, inkluzive al amfibioj. Se unu aŭ kelkaj terblokoj moviĝas *dum sia tuta movfazo* laŭlonge vojo, ili ĝuas du avantaĝojn:

- La maksimuma movo de la bloko estas + 1.
- Blokoj povas trairi iun ajn terentipon ne haltante.

6) Estas malkongruo en la angla versio de la ludreguloj. Foje aperas limo je 2, foje limo je 1. Tradukisto opinias ke tiu ĉi limo estas kalkulita dividante per 2 (frakcioj suben) la staklimon. Do 1, anstataŭ 2.

Wizard Kings

Rimarko: movekzemploj:



Sur la bildo, la terblokoj povas moviĝi de [B] ĝis [A], kaj poste al [D] (ĉar la rivero naskiĝas en [A] kaj do ĝi estas ĉirkaŭirebla). La heksagono [B] estas rivera (ambaŭ riverbordoj troviĝas en la sama heksagono). Rivero fluas apude al [D], [E] kaj [F]. La terblokoj ne povas rekte pasi de [B] ĝis [D] aŭ [E], sed povas pasi ĝis [F] tra la ponto. Amfibioj povas transiri la riveron ie ajn. Akvanoj povas supreniri tra la rivero de [F] aŭ [C] (ambaŭ heksagonoj estas akvobordaj) ĝis [B] aŭ [A], sed ili ne povus eniri la heksagonojn [D] aŭ [E]. Se du riveroj naskiĝas ĉe la sama origina heksagono, amfibioj rajtus moviĝi en ambaŭ.

Krome, terbloko kun movkapablo 1 povus, malgraŭ tio ĉi, iri de [A] ĝis [C] aŭ [F] dum unu sola movovico, ĉar, se tiu movado estas tute farita sur vojoj, movo ĝuas +1.

4.0 MOVFAZO

Dum la movfazo, ĉiu ludanto movas siajn trupojn laŭvice. Oni solvu ĉiujn batalojn poste, dum la batalfazo.

4.1 INICIATIVO

Ĉiu ludanto ruligas 2d6. Ludanto kies *tuta* rezulto pli altas gajnas la iniciativon, movas unue kaj estu nomata *Ludanto 1*.

4.2 MOVOVICO

Laŭvice ludanto movas laŭ la hormontrila irado, ekde la Ludanto 1. Ĉiu ludanto, dum sia vico, movas la blokojn de sia armeo ĝis kie movkapablo kaj la tereno permesos. Blokoj moviĝas po unu fojo ĉiu vico, escepte por retreti (5.4) aŭ regrupiĝi (5.5). Blokoj enirintaj heksagonon okupitan de malamiko devas halti kaj lukti dum la batalfazo (krom la flugantoj, al kiu tiu ĉi regulo estas fakultativa).

Wizard Kings

4.3 TERENEFIKOJ

Movo estas influita de la terentipo. Plejparte el la blokoj devas halti kiam eniras arbarojn, maĉojn aŭ dezertojn kaj ne povas trairi montarojn krom tra markitaj pasejoj, aŭ riverojn krom tra pontoj.

4.4 HEKSAGONMASTRADO

Heksagonmastrado influas movon, konstrufazon kaj la venkokondiĉoj. Ĉiu heksagono estas traktata kiel Amikan, Neŭtran aŭ Malamikan, depende de ties posedanto. Amika heksagonoj estas tiuj okupitaj de viaj trupoj aŭ de trupoj de aliancano, kaj ankaŭ estas tiuj urboj malplenaj sur via(j) mapo(j). La malamikaj heksagonoj estas tiuj amikaj de via(j) malamiko(j). Ĉiuj viaj blokoj devas halti enirinte malamikan heksagonon (krom viaj flugantoj). Malplenaj heksagonoj estas neŭtraj, krom la urboj. Malplenaj urboj estu traktataj kiel amikajn de tiu ludanto posedinta ĝin komence de la partio⁷. Ludantoj povas movi tute libere tra neŭtraj heksagonoj.

4.5 STOKLIMO

Stoklimo estas la maksimuma kvanto da blokoj kiuj rajtas defendi aŭ ataki heksagonon. Ĝi dependas de la tereno.

TERENEFIKOJ		
Tereno	Stoko	Paso
Maroj/Lakoj	4	2
Ebenoj	4	2
Dezertoj	3	1
Arbaroj	3	1
Maĉoj	2	1
Montaroj	2	1
Urboj	+1	

Tiel, maksimume 3 blokoj povas defendi kaj/aŭ ataki arbaran heksagonon. Urboj estas +1, kio signifas ke la stoklimo permesita en heksagono enhavanta urbon ĝuas +1. Ekz.: urbo situanta sur ebena povus enhavi 5 defendantajn blokojn.

Kiam aliancanaj armeoj okupas la saman heksagonon, tiaj kombinitaj armeoj ne povas entute superi la maksimuman stoklimon en tiu heksagono. La troaj blokoj estu tuj forigitaj laŭvole de ties posedanto. La solaj blokoj ne kalkuleblaj rilate al stoklimoj estas *Artefaktoj*.

4.6 PASLIMO

Kiam oni eniras heksagonon okupitan de malamiko, nur po 2 blokoj rajtas eniri ĝin tra ĉiu heksagona latero ebena, kaj nur po 1 se la latero havas alian terentipon. Ankaŭ la heksagonaj lateroj netrapaseblaj (ekzistas rivero aŭ montaro) havas paslimon 1 al tiuj blokoj ja rajtigataj eniri ilin. Paslimojn (sed ne stoklimojn) la flugantoj preteratentas.

Wizard Kings

La akvaj lateroj de heksagono havas paslimon 2 por akvoblokoj. La akvobordaj lateroj (parto mara kaj parto tera) havas paslimon 1 por la akvoblokoj **krom** la terblokoj kiuj povos pasi tra la tera parto (depende de la terenotipo).

4.7 NEMOVIGI

Atakantaj blokoj nemovigas la saman kvanton da defendantaj blokoj, malpermesante al ili ian movon. Defendanto decidas kiuj el siaj blokoj estos senmovaj okaze ke estus pli da defendantoj ol atakantoj. Tiuj blokoj ne nemovigitaj, povas libere moviĝi, escepte ke ili ne rajtas trairi tiujn heksagonajn laterojn tra kiuj envenis la atakantoj.

Ekzemplo: Du blokoj atakas kvar. Du defendantoj (elektitaj de la defendanto) restas senmovaj kaj la ceteraj du povas moviĝi normale (eĉ ataki alian heksagonon), sed ne povas trairi tiujn heksagonajn laterojn tra kiu la atakanto invadis.

4.8 AKVOTRANSPORTO

Terblokoj povas moviĝi ĝis kvar akvaj heksagonoj dum akvotransportado. Akvotransporto devas forveli en akvoborda amika urbo kaj albordiĝi en alia akvoborda urbo kiu estis amika komence de la movfazo. Tiuj ĉi blokoj ne povas trairi akvajn heksagonojn okupitajn de malamiko, nek heksagonojn netrapaseblajn al akvoblokoj.

Estas malpermesate akvotransporti de/ĝis heksagono kie okazas batalo. Ankaŭ ne tia movo povas kombiniĝi kun alia movo.

4.81 Havenkapablo

Havenkapablo estas la kvanto da blokoj kiu povas moviĝi de/ĝis urbo dum la movfazo. Urba havenkapablo egalas al sia gp-valoru. La havenblokoj (haven) pliigas la urban havenkapablon je 1. Ekz.: 2 gp-urbo permesas dum unu vico forvelon de 2 blokoj ale al alia haveno, albordiĝon de 2 blokoj aŭ kaj forvelon de 1 bloko kaj la albordiĝon de 1 bloko.

4.9 ALIANCANOJ

Ĉiuj ludantoj enirantaj en heksagonon kie jam okazas batalo inter aliaj du ludantoj devas alianciĝi jen kun la unua atakanto jen kun la defendanto. Armeo tiel alianciĝita povas **ŝanĝi sian aliancon** ĉe ĉiu batalvico, ŝanĝante tiel ĝian rolon de atakanto al defendanto (aŭ inverse). La aliancanaj armeoj devas are obei la regulojn pri stoklimoj kaj paslimoj; tio estas: se bloko eniras tra arbara latero por ataki, alia bloko de aliancano ne rajtus eniri tra la sama latero.

Ludanto povas elspezi sian propran oron por fortigi trupojn de aliancano (pliigante la forton de la bloko) sed ne povas konstrui novajn blokojn por la aliancano.

7) **Rimarko:** Ĉar malplenaj urboj ĉiam apartenas al ties origina posedanto, por konkeri kaj mastri malamikan urbon **ĉiam** estas devige lasi tien garnizonan blokon.

5.0 BATALFAZO

Ĉiuj ludantoj devas fini sian movfazon antaŭ ol la batalfazo komencos. Blokoj devas halti kiam eniras heksagonojn okupitajn de malamiko -inkluzive malplenajn malamikajn urbojn. Escepto: flugantoj povas trairi malamikajn heksagonojn ne haltante.

5.1 BATALSINSEKVO

Ĉiu batalo devas esti solvita unu post la alia. Unue tiuj bataloj en kiuj Ludanto 1 estas la atakanto, poste tiuj en kiuj Ludanto 2 atakas, ktp. Malkovru la batalantajn blokojn klinante ilin antaŭen tiel ke ili kuŝu montrante sian lateron kun la nuna forto direkte al la kontraŭulo.

5.2 BATALVICO

Por solvi batalon ĉiu bloko atakas laŭ sinsekvo dependanta de ĝia batalmontrilo. Ĉiuj A-blokoj atakas antaŭ ol la B-blokoj, kiuj atakas antaŭ ol la C-blokoj. La defendantaj A-blokoj atakas antaŭ ol la atakantaj A-blokoj, ktp.

5.21 Batalrondoj

Batalrondo finiĝas kiam ĉiu bloko estas plenuminta unu batalvicon. Bataloj daŭras tri batalrondojn. Se oni ne venkis post tiuj tri rondoj, atakantoj devas retreti (5.4). Tiumomente eblas ludi, fakultative de la defendanto, kvaran persekutan rondon, en kiu la defendantaj trupoj povas ataki la retretantajn blokojn, dum la atakanto nur povas plenumi sian retretan movon.

Batalekzemplo: Tri blokoj A2, B2 kaj B1 atakas malamikan heksagonon defendatan de du blokoj B3, C1. La batalrondoj okazus jene: Atakanto A2, defendanto B3, atakantoj B2 kaj B1, defendanto C1. Ĉi tiu sama sinsekvo ripetiĝas tri fojojn.

5.3 BATALO

5.31 Batalforto

Ĉiu bloko dum sia batalvico ruligas tiom da lotoj kiel indikite per ĝia nuna forto. Ĉiu rezulto egala aŭ pli malgranda al numero de la batalmontrilo de la bloko estas sukcesa kolizio. Blokoj A1, B1, C1 trafas per 1; blokoj A2, etc. trafas per 1 aŭ per 2, ktp.

Ekzemplo: Ogro forto 3 ruligas 3 lotojn. Ogroj havas batalmontrilon B3, kio signifas ke 1, 2 aŭ 3 estos kolizioj. La 4, 5, 6 estos malsukcesoj. Supozante ke la lotorezultoj estus 2, 3 kaj 5, tiu ogro trafas du fojojn kaj malsukcesas unu fojon.

5.32 Kiun trafi?

Ĝenerale, malamikaj blokoj ne povas ataki unu la alian unuope. Ĉiun fojon bloko trafas dum batalo, la kolizio direktiĝas al la plej forta malamika bloko. Se du aŭ pli da malamikaj blokoj egalas je forto, ties posedanto rajtas decidi kiuj el ili ricevos

Wizard Kings

damaĝon, tio estas: kiu malpliigos sian forton je 1 paŝo⁸.

5.33 Celumi

Iuj magiistaj ekzorcoj ebligas celumi. Tio signifas ke ja eblas difini konkretan blokon kiel celon de la sorĉo kaj ke iu ajn damaĝo kaŭzita de la sorĉo estos aplikita nur al tiu bloko. Memoru tamen ke forigi blokon per ekzorco estas malpermesate: por tute ĝin detrui normala atako necesas.

5.34 Ekzorco-damaĝo

Kiel dirite, ekzorco neniam povas forigi la lastan paŝon de malamika bloko, sed ja povas forigi la ekzorcinton. Tiu ĉi limigo estas aplikenda ankaŭ al la magiaj Artefaktoj kaj la klerikaj ritoj.

Nur lotoruligo dum normala batalo povas forigi blokon. Tamen, 1-paŝa bloko kiu ricevis damaĝon kulpe de ekzorco estas devigata retreti. 1-paŝaj kasteloj estas imunaj kontraŭ ekzorcoj.

5.4 RETRETO

Blokoj ne rajtas retreti dum la unua batalrondo. Ĉe la sekvantaj rondoj, ĉiu bloko povas retreti anstataŭ lukti dum sia batalvico. Blokoj retretas en heksagonojn -amikajn aŭ neŭtrajn- apudajn al tiu, kie batalo okazis, escepte la flugantoj, kiuj rajtas retreti ien ajn laŭ siaj movkapablo.

Endas apliki la paslimojn al la retretantaj blokoj *ĉiun batalrondon*. Blokoj ne povas retreti tra heksagona latero netrapasebla al ili. Sed ankaŭ, tial ke la paslimoj aplikendas ĉiun rondon, eblas laŭgrada retreto de blokoj tra la sama latero; ekz.: se nur unu ebena latero haveblas por la retreto, du blokoj povus retreti tra ĝi ĉiun batalrondon.

Atakanto povas retreti nur tra tiuj lateroj tra kiuj li/ŝi eniris. Defendanto povas retreti tra lateroj ne uzitaj de la atakanto por eniri.

Se pli ol unu ludanto aldoniĝis al la batalo tra la sama latero, nur tiu, kiu laste eniris tra tiu latero rajtas retreti tra ĝi. Flugantoj tamen rajtas retreti tra iu ajn latero.

Bloko ne povas retreti en malamikan heksagonon (inkluzive en malplenajn malamikajn urbojn) aŭ en alian heksagonon kie okazas batalo. Blokoj kiuj neniel povus plenumi devigan retreton estos forigitaj.

5.5 REGRUPIĜO

Fininte batalon, la venkinto povas regrupiĝi. Tio ĉi ebligas al la ludanto movi siajn blokojn de la konkerita heksagono en iu ajn apudan heksagonon amikan aŭ neŭtran, aŭ venigi blokojn de apudaj heksagonoj ĝis la konkerita heksagono. *Ne apliku* la paslimojn dum regrupiĝo.

8) **Rimarko:** batalo ne samtempe: La bataldamaĝoj tuj efikas.

6.0 KONSTRUFAZO

Ĉiuj ludantoj rekrutas novajn blokojn kaj aldonas fortopoentojn al tiuj jam ekzistantaj dum la konstrufazo, *samtempe*.

6.1 ORPOENTOJ (Gold Points, GP)

Urboj valoras 1, 2 aŭ 3 gp-ojn. Tiu ĉi estas la kvanto de Orpoentoj (gp) produktataj de ĉiu urbo dum ĉiu konstrufazo.

6.2 PRODUKTOKOSTOJ

Ĉiu fortopoento (paŝo) havas sian koston. Tiu ĉi estas la kvanto necesa por plialtigi 1 poenton la forton de la bloko.

Blokoj estas produktataj nur en amikaj urboj uzante la gp-ojn haveblajn *en tiu urbo*.

Ekzemplo: urbo 2 (supozante ke sur ĝi ne troviĝas gp amasigitaj) permesas al ties posedanto produkti 2 fortopoentojn kostantajn 1 gp-ojn, aŭ 1 fortopoenton kostantan 2 gp-ojn.

6.3 ORPOENTAJ MARKILOJ

Orpoentoj povas esti garditaj por estonta uzo danke al la orpoentaj markiloj havigitaj. Tiu ĉi estas la sola maniero povi konstrui blokon kostantan pli ol 3 gp. La orpoentaj markiloj *ne moviĝas*, sed ne kalkulendas rilate al la staklimo. Ili ankaŭ ne ricevas koliziojn dum batalo kaj estas kaptitaj se neniu bloko defendas ilin. La sola maniero transporti orpoentojn inter urboj estas pere de la Trezorblokoj (2.6).

6.4 KAPTITAJ URBOJ

Kaptinto ricevas la gp-ojn produktatajn de urbo kaj povas elspezi ilin tie. Memoru ke kaptita urbo aŭtomate revenos al sia origina posedanto se garnizono ne restas en ĝi.

6.5 KOMBINI KAJ EKSIGI



Forto de bloko povas esti laŭvole transdonita de unu bloko al alia sur la sama heksagono. Oni povas eksigi blokojn por esti rekonstruitaj aliloke dum la sama konstrufazo. La forto (paŝoj) de bloko perdiĝas. Kombini kaj eksigi blokojn nur estas permesate dum la konstrufazo. Dividi unu solan blokon je du aŭ pliaj estas malpermesate.

6.6. ŜTONAJ CIRKLOJ (Henges)

Magiisto (A+ aŭ B+) situanta ĉe Ŝtona Cirklo senpage ricevas + 1 paŝon ĉe ĉiu konstrufazo. Tamen novajn magiistojn oni ne povas krei tie.

7.0 SCENEJOJ

Oni kuraĝigas la ludantojn ke ili kreu siajn proprajn scenejojn kaj sendu ilin al la Wizard Kings ttt-paĝo.

7.1 LA INSULO DE LA MORTO

Mapo 13, Solitera aŭ por 2 ludantoj

Nemortintoj regas la Insulon Thilenius kiun ne povas forlasi. Komencaj urboj estas skribitaj inter krampoj. Nemortintoj aŭtomate moviĝas ĉe solitera versio.

NEMORTINTOJ			ELFOJ		
Bloko	Batalo	Paŝoj	Bloko	Batalo	Paŝoj
Castle (Bethi)	C4	2	Wicana (Logyn)	A+	4
Skeleton (Bethi)	C2	2	Ranger (Logyn)	A2	3
Skeleton (Anzar)	C2	2	Pixie (Logyn)	B1	3
Zombie (Baven)	C1	2	Pixie (Logyn)	B1	3
Zombie (Kreba)	C1	2	Glader (Garundy)	C1	1
Zombie (Atami)	C1	2			

Garundy kaj Logyn estas la homurboj de la Elfoj. Elfoj venkas detruante la kastelon en Bethi ne pli longe ol 10 vicoj. Nemortintoj venkas aliokaze.

Nemortintoj ĉiam moviĝas due. Ili moviĝas neblokitajn blokojn **unu post la aliaj** jene. Ĉiu bloko moviĝas por ataki elfan blokon ene de sia movkapablo, inkluzive por sin aldoni al batalo komencita de Elfoj. Se ĉiuj Elfoj estas ekster-atinge, la nemortinta bloko ne moviĝas. Kiam ekzistas pli ol unu ebla heksagona celo, ruligu loton por elekti la lokon. Ĉiuj en-atingaj heksagonoj havas la saman antaŭecon.

Ekzemple: se estas du eblaj heksagonoj, ruligu 1d6: 1-3 rilatas al unu el la heksagonoj kaj 4-6 al la alia. Aŭ, se estus 4 eblaj heksagonoj, numerigu ilin 1-4, kaj ruligu 1d6 reruligante ĉe rezultoj 5-6.

Nemortinta bloko **devas** retreti se ĝi havas Forton 1 ĉe sia batalvico. Ĝi antaŭece retretu en amikan heksagonon, poste en neŭtran heksagonon. Retretojn oni faru laŭ vojoj se tio eblas.

Konstrufazo estas normala. Ormarkilojn oni uzu por akumuli GPs laŭnecese. Elfoj povas konstrui du kromajn Gladers kaj unu Castle en amika urbo. Oni ne povas krei novajn nemortintajn blokojn. Oni devas rekonstrui la forigitajn nemortintajn blokojn kun Forto 1 antaŭ ol aldoni paŝojn al la ekzistantaj blokoj. Oni elspezu la restantajn nemortintajn GPs ĉe la plej malfortaj blokoj unue kaj akumuli nur se novaj kontruadoj ne eblas.

Ekzistas aliaj kazoj solveblaj pere de lotoruligadoj, kiel retretaj heksagonoj, konstruadoj aŭ kiam estas pli da blokoj por ataki heksagonon ol permesataj paslimoj aŭ staklimoj. Solvi la "strangaĵojn" kiel ĉe la supra ekzemplo. Movi la blokojn unu post la alia solvas plejparte el la kazoj. Nemortintajn perdojn oni apliku al la plej malfortaj unue. Uzu logikon kiel necese.

Inter du ludantoj, ludanto movante la nemortintojn mastras ilin normale. Iniciativa sinsekvo kaj venkokondiĉoj restas la samaj.

Wizard Kings

7.2 BARBARA ATAKO

Mapo 16, 2 ludantoj

Amazonoj neglektas kredante ke Niko's Wall protektas ilin kontraŭ ia minaco. Granda barbara armeo ariĝis en la Sobara Desert. Ili minacas superpleni la muregon kaj invadi la amazonan homlandon. Iliaj vikingoj minacas ĉirkaŭiri la muregon.

AMAZONOJ			BARBAROJ		
Bloko	Batalo	Paŝoj	Bloko	Batalo	Paŝoj
Charmer	A+	2	Runeka	A+	4
Amazon	C1	4	Huscarl	C2	4
Amazon	C1	3	Huscarl	C2	4
Amazon	C1	2	Spearmaid	C1	4
Guardian	C2	1	Cleric	C2	3
Guardian	C2	2	Viking	B2	3
Bowlyn	A2	1			
Castle	C4	2			

Situigu ĉiujn amazonajn blokojn je iliaj difinitaj fortoj tiel, ke almenaŭ 1 bloko kuŝu sur ĉiu el la 7 urboj.

Situigu la 6 barbarajn blokojn en la du heksagonoj de la Sobara Desert. La Vikingoj devas kuŝi sur la marborda heksagono.

Barbaroj moviĝas unue; Amazonoj ne moviĝas dum la unua vico. La barbara oro dum la konstrufazo estas produktita nur ĉe la kaptitaj amazonaj urboj.

Lasu definitive ekster la partio la forigitajn blokojn. Barbaroj venkas se detruas la amazonan kastelon. Amazonoj venkas se mastras kvin aŭ pli da urboj ĉe la fino de iu ajn vico post la 5^a vico.

7.3 LASTA MAGIISTO STARANTE

Maps 14-15, 2 ludantoj

Elektu armeon orkan aŭ feŭdan -rajto elekti unue difinita per lotoruligado. Kiu due elektas, tiu rajtas elekti unue la mapon.

ĈIU ARMEO	
Bloko	Paŝoj
Magiisto (A+)	4
Soldataĉaro (kosto 1)	4
Soldataĉaro (kosto 1)	4
Soldataĉaro (kosto 1)	4
Meza soldataro (kosto 2)	3
Meza soldataro (kosto 2)	3
Elita soldataro (kosto 4)	3
Kastelo (C4)	4

Ambaŭ magiistoj konas unu kroman 2-nivelan ekzorcon nomitan Kuraco, kiun oni povas ĵeti dum la movfazo. Ruligu 1d6:

Wizard Kings

1-3: kuracas 1 paŝon

4-6: kuracas 2 paŝojn

Aldonu paŝojn al la bloko(j) ĉe la sama heksagono.

Ĉiu magiisto rehasas 2 paŝojn dum la konstrufazo. **Nenia konstruado okazas**, krom ke magiistoj gajnas 1 paŝon ĉe **Ŝtona Cirklo**.

Situigu ĉiujn blokojn je iliaj difinitaj fortoj. Ĉiuj ludantoj situigas sur 1 mapon.

Venkinto estas tiu, kiu pli da GP en blokoj havas post 10 vicoj.

La defio konsistas decidi kiam uzi la magiistajn paŝojn ĉe batalo kaj kiam uzi ilin por kuraci la vunditajn blokojn.

7.4 ALIANCA DISVASTIGO

Mapoj 13-16, 2 ludantoj

Ĉiuj ludantoj elektas du armeojn. Difinu kiu rajtos elekti unue per lotoruligado. Ĉiu **armeo** komencas per 5 blokoj kaj starigas 1 **ĉefurbon** sur ĉiu mapo kie estu situigitaj ĉiuj 5 blokoj. Oni lasu en ĉiuj urboj garnizonon por plu mastri ilin. Ili iĝas neŭtraj se malplenas. Oni povas konstrui novajn blokojn laŭvole, inkluzive tiujn ĥaosajn.

ĈIU ARMEO	
Bloko	Paŝoj
Magiisto (A+)	4
Kastelo (kosto 2)	2
Soldataĉaro (kosto 1)	4
Meza soldataro (kosto 2)	3
Elita soldataro (kosto 4)	3

Por venki ludanto devas detru **ambaŭ** malamikajn kastelojn. Se oni perdas kastelon ĉiuj trupunuoj el tiu armeo estas forigitaj. Plu ludu ĝis 1 ludanto venkos.