

TIME FRAGMENT

LYDIAN GAMBIT

Sardis, 7e eeuw v.Chr.

*De eerste munt is zojuist geslagen —
en rijken botsen erom.*



TEGEN



REGELBOEK



DE KAART

Een symmetrisch hexbord van **91 velden**. Een **rivier** snijdt het in tweeën, alleen oversteekbaar bij zijn twee **voorden**. Elke kant start vanaf zijn **hoofdstad** met twee **mijnen** op marsafstand. Alles is deterministisch : geen dobbelstenen, geen toeval — alleen jouw beslissingen.



	TERREIN	BEW.	EFFECT
	Vlakte	1	—
	Heuvel	2	+1 verdediging · +1 bereik voor afstandseenheden · blokkeert charges
	Rivier / Voorde	2	–1 verdediging · karavanen geblokkeerd buiten de voorden · blokkeert charges
	Mijn	1	+2 EL /beurt indien bezet aan het einde van je beurt · 5 punten waard bij de eindtelling
	Hoofdstad Lydisch · Grieks	1	+1 verdediging · grond voor rekrutering & promotie · +1 EL /beurt zolang vrij van vijanden

DE BEURT

Beurten zijn **strikt afwisselend**, schaakstijl. Competitief spel loopt op een **klok** : 5 minuten + 5 seconden per beurt — raakt je tijd op, dan verlies je. In je beurt heb je :

- **2 actiepunten (AP)** — een eenheid activeren kost 1 AP ; ze mag dan *bewegen en aanvallen*. Terugkeren naar een al geactiveerde eenheid is gratis zolang ze nog beweging over heeft.
- **1 rekrutering** — een nieuwe eenheid op je hoofdstad of een aangrenzend veld, inactief deze beurt.
- **1 promotie** — **4 EL** om een eenheid binnen één veld van je hoofdstad tot **veteraan** te maken : +1 aanval, +2 max. LP. De Generaal kan niet gepromoveerd worden.
- **Bevoorrading** — elke karavaan mag, eenmaal per beurt en voor **1 EL**, 2 LP helen bij een aangrenzende eenheid. Een eenheid ontvangt maar één heling per beurt.

Waarom 2 AP ? Eén activering zou de economie onverdedigbaar maken ; alles activeren zou de eerste speler verpletterend maken. Twee AP scheppen het permanente dilemma — *economie, leger of Generaal* ? Dat is het hart van het spel.

HET GEVECHT

Schade = Aanval – Verdediging (minimaal 1).

De aanval telt de bonussen — veteraan, aura van de Generaal, charge, anti-cavaleriesperen. De verdediging telt terrein en formaties.

- **Tegenaanval** : overleeft het doelwit en staat de aanvaller binnen zijn bereik, dan slaat het onmiddellijk terug. Een boogschutter die een speerdrager vanaf 2 velden beschiet, riskeert niets.
- Een eenheid valt **eenmaal per beurt** aan ; na de aanval eindigt haar beweging — behalve de **bereden boogschutter**, die nog weg mag rijden.
- Je passeert vrij door bondgenoten, nooit door vijanden ; je stopt nooit op een bezet veld.
- **Geforceerde mars** : een te duur terrein betreden als eerste stap mag, maar het verbruikt alle beweging en verbiedt aanvallen.
- Vers gerekruteerde eenheden kunnen niet aanvallen — Lydische huurlingen evenmin, ook al mogen ze al marcheren.

DE EENHEDEN

	EENHEID	KOST	LP	ANV	VER	BER	BEW	KENMERK
	Speerdrager	3	10	3	1	1	2	+2 anv tegen cavalerie en bereden boogschutters · +1 ver naast een bevriende speerdrager
	Boogschutter	4	8	3	0	2	2	schiet van afstand zonder tegenaanval in de meele
	Karavaan	5	6	—	0	—	2	+1 EL /beurt · heelt · buit te maken in de meele (wisselt van kant bij 3 LP)
	Cavalerie	6	12	4	1	1	4	charge : +2 anv na 2+ velden in rechte lijn (niet tegen doelen op heuvels of rivieren)
	Bereden boogschutter	6	8	2	0	2	4	de enige eenheid die kan schieten en weggrijden
	Hopliet	8	16	5	2	1	1	falanx : +1 ver per aangrenzende bevriende hopliet (max. +2)
	Generaal	—	12	2	2	1	2	aura : +1 anv voor aangrenzende bondgenoten · zijn dood verliest het spel

De **wapendriehoek** : speren verslaan paarden, paarden omzeilen boogschutters, boogschutters slijten speren af. Geen eenheid wint alleen — veldslagen win je met combinaties.

VETERAAN

+1 aanval, +2 max. LP. Gepromoveerd aan de hoofdstad voor **4 EL** — een investering die de eenheid het hele spel volgt en +2 waard is bij de eindtelling.

HUURLING (LYDIË)

Gerekruteerd naast eender welke bevriende eenheid, meteen actief (geen aanval in zijn eerste beurt). Hoe verder van de hoofdstad, hoe duurder.

DE ECONOMIE

Aan het begin van elk van je beurten groeit je schatkist met : **2 EL** basis · **+1** als je hoofdstad vrij van vijanden is · **+2** per gecontroleerde mijn · **+1** per karavaan. De tweede speler begint met **+2 EL**. *De mijnen zijn de echte motor : ze houden verdubbelt je inkomen — ze verliezen geeft het weg.*

DE ZES BESCHAVINGEN

LYDIË

Elektrum & huurlingen

- **Pactolus** : **+2 EL**/beurt
- **Huurlingen** aan het front gedropt (**+1 EL**, **+1** per 4 velden afstand)
- Onderhoud : **1 EL**/beurt per eenheid vanaf de 5e
- Fragiele Generaal (10 LP)

GRIEKSE POLEIS

Zilver & hoplieten

- **Elite-hoplieten** : 18 LP, falanx tot +3
- **Zilvermijnen** : **3 EL** per mijn
- Alle eenheden kosten **+2 EL**
- Beperkte cavalerie (bew. 3)

PERZIË

Cavalerie & tribuut

- Tribuut : **+1 EL** telkens een eenheid de vijandelijke hoofdstad bedreigt
- Verzwakte speerdragers (8 LP) · geen hoplieten

BABYLON

Gewogen zilver & krediet

- Schuld tot **-12 EL** met rente — 5 beurten in het rood en de opstand breekt uit
- Gepantserde karavanen (10 LP) · rekruteert alleen op zijn hoofdstad

EGYPTE

Graan & gebuurde speren

- Graanschuur vanaf beurt 5 : heelt 3 eenheden nabij karavanen of de hoofdstad
- Hoplieten met korting vanaf beurt 5 · geen cavalerie

SCYTHEN

Bereden boogschutters & plundering

- Plundering : **+5 EL** per kill — maar onrust na 5 beurten zonder bloed
- Superieure bereden boogschutters (4 EL, 11 LP, bew. 5) · geen hoplieten, geen karavanen

De huidige demo bevat Lydië en de Griekse poleis ; de andere vier komen met hun sprites.

DRIE WEGEN NAAR DE OVERWINNING

KONINGSMOORD

Dood de vijandelijke Generaal. Het spel eindigt ter plekke.

ECONOMISCH

Vergaar **120 EL** in de schatkist.
Rijkdom is een wapen.

EINDTELLING

In beurt 40 : schatkist +
legerwaarde + 2 per veteraan + 5
per mijn.

Opgeven en een gevallen klok beëindigen het spel ook — en een perfect gelijkspel bij de telling is remise.

Drie klokken tikken tegelijk : je Generaal beschermen, racen om de mijnen, en genoeg leger overhouden voor de telling. Verwaarloos er één van de drie en je geeft het spel weg.

EERSTE TIPS

- De voordren zijn de enige oversteekplaatsen — een hopliet op een voorde verzegelt de halve kaart.
- Een boogschutter op een heuvel schiet 3 velden ver : hij dekt een voorde zonder zich ooit bloot te geven.
- Speel de wapendriehoek — geen eenheid wint alleen.
- Een geëscorteerde karavaan betaalt zijn eigen escorte ; een eenzame karavaan eindigt buitgemaakt — in dienst van de vijand.
- De aura van de Generaal is een gratis veteraan — maar elke stap naar het front is een stap richting koningsmoord.



Houd je ogen open : ergens op elke kaart, nooit in het midden maar altijd aanwezig, waakt een uilenstandbeeld. Het is de Wachter. Niemand weet waarnaar hij kijkt.