

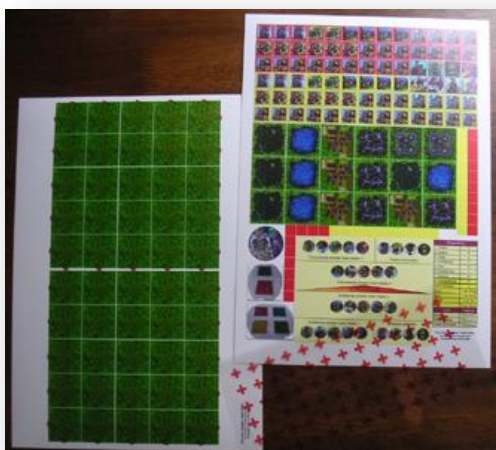
OMRINGAD – goblin edition

Spelkomponenter för två spelare

En komplett upplaga av Omringad ska innehålla en spelplan föreställande två fyrkanter, båda uppdelade i 25 rutor, samt 18 lösa terrängområden föreställande; 2 borgar, 4 byar, 4 sjöar, 4 skogar, 4 berg.

Därtill behöver du 2*35 stridsenheter i två olika färger. Varje uppsättning med stridsenheter består av 3 generaler, 2 katapulter, 4 ryttare, 4 bågskyttar, 6 elitsoldater, 16 legoknektar.

Slutligen ska du även ha 8 specialenheter, 40 erövringsmarkörer i två färger, en stridsplan, en rund initiativmarkör, en lathund samt två miniatyrkartor över förflyttningvägar på spelplanen för två respektive fyra spelare.



Förberedelser

Om du har laddat ner komponentfilerna till Omringad från nätet behöver du göra lite förberedande arbete innan spelet är redo att användas. Skriv ut arken med spelplanerna respektive speljäserna på tjockare fotopapper och limma sedan upp arken på 2mm kartong för bättre stabilitet innan du skär/klipper ut pjäserna.

Arket med skademarkörer ska skrivas ut på transparent overhead plast och klippas ut i fyrkanter då de används för att markera enheter som har blivit skadade under strid. När detta är gjort är du redo för din första spelomgång för två spelare.

Vill ni spela Omringad på fyra spelare ska ni även förbereda en upplaga med alternativa färger på speljäserna. *Omringad – goblin edition* finns både i en röd/gul och en blå/brun upplaga.

Utöver själva spelkomponenterna behöver ni även cirka ett halvduzin sexsidiga tärningar (T6) samt pennor och

anteckningspapper. När detta är insamlat har du allt du behöver för att spela Omringad.

Spelet i korthet

Varje spelare kontrollerar varsitt kvadratisk land som angränsar till övriga spelares länder. Spelet går ut på att erövra områden i motspelarens land samtidigt som det egna landet försvaras mot motspelarens erövringsförsök. Spelet är kompakt och intensivt på grund av korta transportsträckor och många fronter då länderna är sammankopplade som om spelplanen var rund snarare än platt. Detta beskrivs mer utförligt längre fram i reglerna. Det går att förlora en spelomgång inom några få drag om man är ovaksam eller inte tillräckligt förutseende då lyxen att "ha ryggen fri" inte existerar i Omringad.

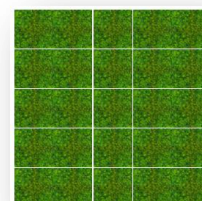
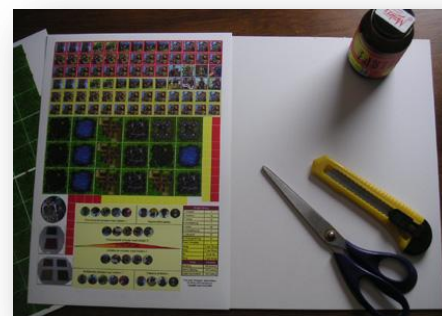
En spelomgång utkämpas under en serie av ronder vilka i sin tur är uppdelade i åtta steg; 1. Initiativ, 2. Auktion, 3. Inköp, 4. Förflyttning, 5. Strid, 6. Förstärkningar, 7. Inkomst samt 8. Poängräkning.

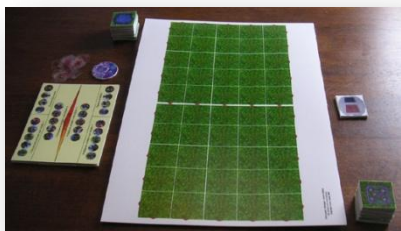
Före en spelomgång kommer spelarna överrens om ni vill spela ett **blitzkrig** (först till 50 poäng, ca 1-2 timmar), ett **större fältslag** (först till 100 poäng, ca 2-3 timmar) eller **totalt herravälde** (först till 140 poäng, ca 3-4 timmar). Poängen införskaffas genom att kontrollera borgar, byar, berg och skogsterräng på spelplanen. Den spelare som först passerar den bestämda poänggränsen i slutet av en omgång har vunnit spelet i och med att kriget avbryts och ersätts med fred mellan länderna.

Preparera spelplanen

Varje spelare har ett kvadratformat land bestående av 25 terrängområden. Innan spelet börjar består alla 25 rutorna enbart av barmark samt nio lösa brickor (1 borg, 2 byar, 2 sjöar, 2 skogar samt 2 bergsområden).

Varje spelare ska utforma sitt eget land genom att placera ut de nio terrängområdena inom kvadraten innan spelet börjar. Terrängområdena placeras antingen ut i hemlighet genom att en avgränsande skärm placeras ut mellan spelplanerna eller att en spelare i taget placerar ut sina terrängbrickor och döljer sedan





utplaceringen under en bok tills motspelaren har gjort samma sak. När alla terrängområdena är utplacerade är spelplanen färdig. När det är dags att avslöja hur varje spelare har placerat ut sina terrängbrickor får inga ytterligare justeringar göras.

Bara efter en eller två spelomgångar kommer du att inse att det finns stora fördelar att tänka strategiskt redan under uppbyggnadsfasen genom att anpassa terrängen till den taktik du tänker utöva under spelets gång.

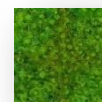
Nedan finns en bild över en spelplan där båda spelarna redan har placerat ut sina nio terrängbrickor.



Information om olika typer av områden (=rutor) på spelplanen

Barmark

Alla områden som inte täcks av en av de lösa terrängbrickorna är vanlig barmarksterräng. Dessa områden har ingen påverkan på olika enheters grundvärden vid förflyttning och strid.



Berg

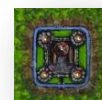
Bergsområden utgör främst ett hinder för enheter som har 2 eller 3 i förflyttningsvärde (F) då förflyttning genom bergsområden går långsammare än genom andra områden. Alla enheter måste stanna så fort de flyttar in i ett bergsområde även om enheternas förflyttningsvärde skulle annars tillåta vidare förflyttning. Alla typer av enheter kan sedan bara flytta en ruta (som om de hade 1 i förflyttningsvärde = F:1) när de under ett efterföljande drag flyttar vidare från bergsområdet.



Enheter med elitsoldater får +1 på tärningsslag vid strid när de försvarar ett bergsområde. Bergsområden är värda 1 poäng i slutet av varje drag.

Borg

Borgen utgör hjärtat i varje spelares land. Detta område är lättast att försvara mot fientliga attacker samtidigt som en förlust av borgen nästan alltid innebär ett förlorat spel då borgen är det mest värdefulla området (värd 5 poäng).

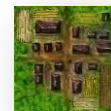


Den spelare som kontrollerar en borg kan även placera ut ett valfritt antal nyinköpta stridsenheter i borgrutan under **förstärkningsfasen** och specialenheter under **auktionsfasen**. Denna möjlighet begränsas ifall det befinner sig fiendliga enheter i ett rakt angränsande område (se regler för **Belägring**) varför det är viktigt att se till att fiendliga enheter inte kommer för nära borgen.

Alla enheter som befinner sig i en borg får automatiskt +1 på tärningsslag vid strid om de attackeras. Denna modifikation motsvarar det skydd borgens murar ger de försvarande enheterna. Denna bonus gäller dock bara vid försvar och inte om enheterna som befinner sig i en borg själva *anfaller* fiendliga enheter i ett angränsande område.

By

Varje spelare börjar spelet med att placera ut två byar i sitt land. Byarna har liksom barmarksområden ingen spelteknisk påverkan på enheter vid förflyttning eller strid. Däremot är byarna mycket viktiga då de, precis som borgen, är de enda områden där du kan placera ut nyinköpta stridsenheter under **förstärkningsfasen** och specialenheter under **auktionsfasen** i varje rond. Denna möjlighet inskränks ifall det befinner sig fiendliga enheter i ett rakt angränsande område (se regler för **belägring**).



Byar är värda 2 poäng och ifall en by erövras av en motspelare får motspelaren inte bara poängen utan även möjligheten att själv placera ut sina egna förstärkningar i byn.

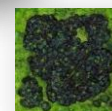
Sjö

Sjöarna utgör naturliga och effektiva avgränsningar på spelplanen då nästan inga enheter kan befinna sig i eller flytta över ett sjöområde. I Omingad – goblin edition kan endast specialenheten "**Pirater**" befinna sig i sjöområden. (Läs mer om piraterna under reglerna för **specialenheter**).



Skog

Skogarna utgör mer tätbevuxna områden på spelplanen som inte har någon påverkan på enheternas förflyttningsvärden. **Bågskytteenheter** och **katapult** får däremot -1 på tärningen vid strid i skogsområden på grund av den täta vegetationen. Varje skogsområde är värd 1 poäng i slutet av varje rond.



Sortera upp stridsenheter

Nästa steg är att dela upp de stridsenheter som ingår i spelet mellan spelarna efter respektive färg. Varje spelare ska ha en personlig pool av 35 stridsenheter.



Stridsenheter ska sorteras efter färg i sex högar av respektive spelare. Dessa högar utgör respektive spelares inköpspool som används under spelets gång för att införskaffa nya stridsenheter som placeras ut på spelplanen.

Stridsenheter som blir eliminerade under strid på spelplanen placeras tillbaka i sin inköpspool vilket innebär ett pågående kretslopp av enheter som köps och elimineras under varje rond.

De taktiska möjligheterna ökar ifall det aktuella innehållet i inköpspoolerna hålls hemliga för övriga spelare genom att gömma stridsenheter bakom en bok eller annat lämpligt skydd. Enheterna ut-

på spelplanen kan delvis hållas hemliga genom att alltid stapla enheter som befinner sig i samma område.

De olika enheterna har alla olika fördelar och en nyckel till framgång i spelet är att förstå hur man bäst kan använda och kombinera de olika enheterna under spelets gång. Enheternas värden och egenskaper är sammanfattade i en tabell längre fram i reglerna.

Presentation av de olika stridsenheter

Legoknektar

Legoknektarna är den vanligaste enhetssorten som består av frivilliga, lycksökare och vanlig lokalbefolkning. Dessa enheter är billigast att mobilisera men samtidigt rör de sig sakta och är inte speciellt effektiva i strid. Legoknektarnas största strategiska betydelse är att utgöra understöd och buffert för dyrare stridsenheter. Varje spelare kan som mest ha 16 enheter med legoknektar aktiverade samtidigt på spelplanen.

Elitsoldater

Elitsoldaterna är mer erfarna krigare som både rör sig snabbare och strider effektivare än legoknektarna. Elitsoldaterna är något dyrare än legoknektarna att mobilisera.

Deras krigserfarenhet är speciellt effektiv när de försvarar bergsområden. Enheter med elitsoldater får då +1 på tärningsslagen vid strid. Detta gäller däremot inte när elitsoldater anfaller enheter som befinner sig i ett bergsområde. Varje spelare kan som mest ha sex enheter med elitsoldater aktiverade samtidigt på spelplanen.

Bågskyttar

Bågskyttarna strider på distans då de är utrustade med pilbågar. Bågskyttarna förflyttar sig och strider lika effektivt som elitsoldater med den fördelen att de hinner agera före närstridsenheter tack vare sina distansvapen. När en enhet med bågskyttar blir skadad blir bågskyttarna i enheten mer försiktiga och oorganiserade vilket främst märks genom att enheten får ett lägre förflytningsvärde (F).

Bågskyttarna är mindre effektiva vid strid i skogsområden då träden blockerar många pilar. Detta innebär att bågskytteenheter får automatiskt -1 på tärningslag mot stridsvärdet när de befinner sig i skogsområden. Varje spelare kan som mest ha fyra enheter med bågskyttar aktiverade samtidigt på spelplanen.

Ryttare

Ryttarna förflyttar sig snabbare än övriga enheter och är fruktade för sin effektivitet i strid. Denna kombination gör ryttarenheter lämpliga att använda som flexibel förstärkning vid flerfrontskrig samtidigt som de kan erövra stora landytor i fiendeland. När en ryttarenhet blir skadad minskar deras stridsvärde (S) i strid men de fortsätter att vara lika rörliga. Varje spelare kan ha fyra enheter med ryttare aktiverade samtidigt på spelplanen.

Katapult

Katapulterna är kraftfulla distansvapen som är mycket farliga att möta i strid samtidigt som de är långsamma att flytta över spelplanen. Katapulterna är förhållandevis dyra att införskaffa men detta kompenseras av deras effektivitet under strid.

Katapulterna är mindre effektiva vid strid i skogsområden då träden blockerar många projektiler. Detta innebär att katapulterna får automatiskt -1 på tärningslag mot stridsvärdet när de befinner sig i skogsområden. Varje spelare kan som mest ha två enheter med katapulterna aktiverade samtidigt på spelplanen.

General

Generalen är den i särklass dyraste enheten som varje spelare har i sin inköpspool. Även om övriga stridsenheter kan agera på egen hand blir de betydligt effektivare i strid när de leds av en general då samtliga övriga enheter får ökat stridsvärde (S).

En general bör undvika att förflytta sig utan andra enheter över spelplanen då han på egen hand blir ett lätt byte för fiendliga enheter. Varje spelare kan som mest ha tre generaler aktiverade samtidigt på spelplanen.



Tabell över samtliga stridsenheter och specialenheter

Ha gärna tabellen framme under spelets gång så att alla spelare snabbt kan kolla upp kostnader och värden för de olika enheterna. Nedan följer tre exempel på hur du tolkar värdena för varje enhet i tabellen på nästa sida. Ta gärna en extra kopia på den tabellen så den finns nära till hands vid förflytnings- och stridsfasen under spelets gång.

<p>Legoknektar – Oskadade Kostnad: 2, Förflyttning (F):1, Stridsvärde (S):6 En enhet med legoknektar kostar 2 guld att aktivera från inköpspoolen. Enheten har F:1 vilket innebär att enheten bara hinner förflytta sig en ruta under förflytningsfasen varje drag. S:6 innebär att legoknektarna under strid träffar och skadar en annan enhet vid ett tärningslag på 6 men missar vid tärningslag på 1,2,3,4,5. Legoknektarna är utrustade med närstridsvapen och får därmed agera <i>efter</i> enheter med distansvapen vid strid.</p>		<p>Legoknektar – Skadade Förflyttning (F):1, Stridsvärde (S):6 När en enhet med legoknektar blir träffad i strid placeras en skademärkning ovanpå för att markera detta. Enheten har fortfarande F:1 och S:6 men blir eliminerad och läggs tillbaka i spelarens inköpspool om den träffas ytterligare en gång.</p>
<p>Bågskyttar – Oskadade Kostnad: 4, Förflyttning (F):2, Stridsvärde (S):5 En enhet med bågskyttar kostar 4 guld att aktivera från inköpspoolen. Enheten har F:2 vilket innebär att enheten hinner förflytta sig upp till två rutor över spelplanen under förflytningsfasen varje drag. S:5 innebär att bågskyttarna under strid träffar och skadar en annan enhet vid ett tärningslag på 5 och 6 men missar vid tärningslag på 1,2,3,4. Bågskyttarna använder distansvapen vilket innebär att de hinner skjuta före enheter som är utrustade med närstridsvapen hinner agera. Läs mer om detta under avsnittet för strid.</p>		<p>Bågskyttar – Skadade Förflyttning (F):1, Stridsvärde (S):5 När en enhet med bågskyttar blir träffad i strid placeras en skademärkning ovanpå för att markera detta. Enhetens förflytningsförmåga försämras till F:1 samtidigt som stridsvärdet förblir oförändrat (S:5). Enheten blir eliminerad och läggs tillbaka i spelarens inköpspool om den träffas ytterligare en gång.</p>
<p>General – Oskadad Kostnad: 10, Förflyttning (F):2, Stridsvärde (S):(+1) En general kostar 10 guld att aktivera från inköpspoolen. Generalen har F:2 vilket innebär att han hinner förflytta sig upp till två rutor över spelplanen under förflytningsfasen varje drag. S:(+1) innebär att generalen inte strider på egen hand under strid utan ger en bonus på stridsvärdet till de enheter som befinner sig i samma område som generalen. +1 innebär exempelvis att enheter som har vanligtvis S:6 får S:5 istället och en enheter som har vanligtvis S:5 har S:4 istället osv. En general gör med andra ord andra stridsenheter mer effektiva under strid.</p>		<p>General – Skadad = Eliminerad När generalen blir träffad i strid plockas han bort direkt och läggs tillbaka i inköpspoolen. Eventuella kvarvarande enheter som har stridit tillsammans med generalen kan inte längre åtnjuta stridsbonusen som generalen ger.</p>



Stridsenheter	Kostnad	Värden oskadad	Värden skadad
Legoknektar	2 guld	F:1 S:6	F:1 S:6
Elitsoldater <i>Elitsoldater får +1 på tärningen vid försvar i bergsterräng.</i>	3 guld	F:2 S:5	F:2 S:5
Bågskytta <i>Bågskytta får -1 på tärningen vid strider i skog.</i>	4 guld	F:2 S:5	F:1 S:5
Ryttare	5 guld	F:3 S:4	F:3 S:5
Katapult <i>Katapult får -1 på tärningen vid strider i skog.</i>	6 guld	F:1 S:4	F:1 S:4
General <i>Generalen ger +1 på tärningslag mot stridsvärdet för övriga enheter i samma område. Bonusen kan inte adderas genom att placera flera generaler i samma område.</i>	10 guld	F:2 S:(+1)	Eliminerad
Specialeenheter	Kostnad	Värden oskadad	Värden skadad
Diplomat <i>Kan neutralisera en attack som avbryts utan strid och anfallande enheter måste stanna utanför området. Diplomaten är sedan förbrukad. Diplomaten kan inte erövra områden på egen hand.</i>	Auktion	F:1	Eliminerad
Draken Draken placeras ut i en valfri skogs-, bergs- eller barmarksområde förutsatt att området inte innehåller några andra enheter. Den spelare som kontrollerar det utvalda området fortsätter att få inkomst trots drakens närvaro. Draken har bosatt sig i området och attackerar alla enheter som flyttas in i området, oavsett vilket rike de tillhör.	Auktion	S:2	S:3
Hästar <i>F-värdet ökar med +1 (max F=3) för samtliga enheter som flyttas med hästarna. Hästarna elimineras bara om övriga enheter i området elimineras.*</i>	Auktion	F:(+1)	Kan ej träffas*
Infiltratör <i>Infiltratören neutraliserar fiendliga ledares stridsbonus när de möts i strid. Infiltratören kan inte erövra områden på egen hand.</i>	Auktion	F:2	Eliminerad
Krigsefanter <i>Elefanterna kan inte utnyttja hästarnas F-bonus.</i>	Auktion	F:3 S:4	F:2 S:4
Magiker <i>Magikern kan inte erövra områden på egen hand.</i>	Auktion	F:2 S:3	Eliminerad
Pirater Piraternas kan befinna sig i och flytta över sjöområden som om det vore bergsterräng. Piraterna kan dock inte belägra en by eller borg från ett angränsande sjöområde.	Auktion	F:2 S:5	F:1 S:5
Prickskyttar Om prickskyttarna träffar under strid får spelaren själv välja vilken enhet som blir träffad bland motståndarens enheter.	Auktion	F:2 S:6	F:2 S:6





Utplacering av enheter inför start av en spelomgång

Innan spelet börjar får varje spelare köpa stridsenheter från sin pool för 25 guld (ett guld för varje område spelaren kontrollerar på spelplanen). De införskaffade enheterna fördelas i tre lika stora högar och placeras ut i borgen respektive de två byarna som respektive spelaren kontrollerar. Observera att det inte går att spara guld från en omgång till en annan.

Exempel: Ifall du väljer 5 legoknektar ($5 \cdot 2 = 10$ guld), 3 elitsoldater ($3 \cdot 3 = 9$ guld) samt 1 katapult (6 guld) placerar du ut dessa i tre staplar med tre enheter i varje hög.

Dessa enheter utgör den beredskap som finns i varje bebyggelse innan kriget börjar. Under spelets gång får du välja fritt hur du vill placera ut dina förstärkningar i de borgar och byar du kontrollerar, så länge bosättningarna inte är belägrade av fiendliga enheter. Du kan läsa mer om reglerna för **förstärkningsfasen** och **belägring** längre fram i reglerna.

Samla ihop specialenheterna i en kopp

Det finns 8 specialbrickor i Omringad som är markerade med en tunn svart ram till skillnad från spelarnas tydligt färgmarkerade enheter. Dessa brickor ska placeras i en kopp vid sidan av spelplanen och användas under **auktionsfasen** under varje rond. Specialenheterna presenteras övergripande nedan och deras specifika förflyttnings- och stridsvärden är sammanställda i tabellen på föregående sida.



Specialenheter

Pirater

Piraterna är en närstridsenhet i klass med elitsoldaterna. Piraternas unika fördel är att de kan befinna sig i och flytta över sjöområden som om det vore bergsterräng. När piraterna befinner sig på en sjöruta kan de inte angripas av andra enheter. Angränsar sjörutan till en borg eller by kan dock inte piraterna belägra bosättningen från sjörutan utan måste i så fall göra detta från land.

Prickskyttar

Prickskyttarna använder distansvapen men har bara ett stridsvärde på 6 (S:6). Den stora fördelen med prickskyttarna är att när de träffar under strid får spelaren också välja vilken enhet som blir träffad bland motspelarens enheter. Detta innebär att prickskyttarna kan direkt eliminera ledare och specialenheter som annars normalt skulle väljas efter andra billigare stridsenheter.

Elefanter

Enheten med krigsefanter är en snabb och mycket kraftfull stridsenhet.

Draken

Den spelare som får placera ut draken gör detta i ett bergs-, skogs- eller barmarksområde i valfritt rike förutsatt att området inte innehåller några andra enheter. Den spelare som kontrollerar det utvalda området fortsätter att få inkomst för detta även när draken placeras i området. Draken har bosatt sig i området och attackerar alla enheter som flyttas in i området, oavsett vilket rike de tillhör.

Draken kan användas till att antingen utgör ett naturligt hinder för en motspelare som försvårar en naturlig förflyttningsväg eller införskaffas för att hindra att motspelaren placerar ut draken ofördelaktigt på spelplanen.

Hästar

Hästarna används för att öka förflyttningsvärdet på andra stridsenheter. Detta innebär att alla enheter som flyttas tillsammans med hästarna får +1 på förflyttningsvärdet upp till max F: 3. Denna förflyttningsbonus gäller inte enheten med elefanter eller enheter som redan har ett F: 3 värde. Om alla enheter elimineras i området elimineras automatiskt även hästarna.

Hästarna placeras alltid högst upp av de enheter den färdas med. Under förflyttningsfasen kan enheter lämna och tillkomma stapeln som innehåller hästarna. Hästarna kan dock aldrig lämnas ensamma utan måste alltid flyttas med minst en enhet för att inte automatiskt elimineras. Det finns ingen övre begränsning för hur många enheter som kan dra nytta av hästarnas förflyttningsbonus så länge de befinner sig i samma område och flyttas tillsammans med hästarna.

Magikern

Magikern använder sig av kraftfull krigsmagi för att skapa terror och förödelse i motståndarnas led. Magikern kan flyttas runt på egen hand men kan inte ensam erövra områden och belägra byar och borgar.

Infiltratör

Infiltratören flyttas normalt tillsammans med andra stridsenheter och aktiveras först när infiltratören deltar i en strid som även innehåller en motspelares general. Infiltratören neutraliserar fientliga generalers beslutsförmåga så att de inte ger någon bonus på stridsvärdet till övriga stridsenheten under striden. Elimineras infiltratören under striden upphör effekten omedelbart. Infiltratören har inget eget stridsvärde och kan inte heller erövra områden och belägra byar och borgar på egen hand.

Diplomat

Diplomaten kan användas för att neutralisera ett anfall mot ett område som diplomaten befinner sig i. Om området anfalls kan spelaren välja att offra diplomaten innan strid påbörjas och motspelaren får retirera tillbaka till ett angränsande område med sina anfallande enheter utan att striden genomförs. Diplomaten kan spelas ut både före och under en pågående strid som han själv är inblandad i. Diplomaten kan däremot inte användas ifall diplomaten är delaktig i ett anfall. Diplomaten har inget eget stridsvärde och kan inte heller erövra områden och belägra byar och borgar på egen hand.

Spelet kan börja - varje rond består av följande åtta faser:

1. Initiativfasen (Genomförs i turordning)

Under den första ronden kastar alla spelare varsin tärning för att bestämma vem som har initiativet. Spelaren som slår högst får den runda initiativbrickan. Den spelare som innehar initiativbrickan inför varje rond inleder **förflyttningsfasen** och **förstärkningsfasen** som sedan alltid går medsols runt bordet.

Alla efterföljande ronder inleds med att initiativmarkören skickas vidare till spelaren till vänster.



2. Auktionsfasen (Genomförs gemensamt)

I början av varje drag drar spelaren som har initiativmarkören en slumpvis utvald specialbricka från koppen som ska auktioneras ut bland spelarna. Eliminerade specialenheter läggs tillbaka i koppen och om alla specialenheter är ute på spelplan inför en rond hoppar ni bara över detta steg.

När en specialbricka är framtagen läggs den synlig inför alla spelare som kan studera värdena och egenskaperna i tabellen före budgivningen börjar. Budgivningsprocessen är sedan enkel. När alla har haft tillfälle att studera specialbricka är det fritt fram att lägga bud. Du inleder exempelvis med att lägga ett bud på 1 guld. Motspelaren har nu tio sekunder på sig att välja ifall han/hon ska öka budet eller lägga sig.

Ifall motspelaren lägger sig får spelaren köpa specialbrickan för det senast angivna budet. Kostnaden dras av från spelarens guldinnehav och specialbrickan ska, till skillnad från vanliga stridsenheter, placeras ut på spelplanen direkt och kan därför användas under samma rond. Specialbrickorna placeras ut i spelarens borg eller byar om ingenting annat anges i texten för respektive specialbricka. Specialbrickorna berörs inte av reglerna för belägring och kan därmed fritt placeras ut i valfri bosättning som spelaren kontrollerar.

Om en motspelare däremot väljer att höja budet ställs du inför samma beslut enligt texten ovan. Budgivningen slutar så fort ett motbud inte har lagts inom 10 sekunder från det föregående budet.

3. Inköpsfasen (Genomförs gemensamt)

Varje spelare börjar spelet med en kassa på 25 guld vilket motsvarar 1 guld per ruta spelaren kontrollerar på spelplanen. Efterföljande drag kan detta belopp ändras beroende på hur många rutor varje spelare kontrollerar i slutet av varje rond. Glöm inte att den spelare som bjöd högst under den föregående auktionen av en specialenhet ska ha reducerat sitt guldinnehav motsvarande det vinnande budet.

Under inköpssteget omsätter varje spelare sina kvarvarande guld till nya stridsenheter vars kostnad är angiven i tabellen i slutet av reglerna. Guld kan inte sparas till efterföljande ronder utan stryks ifall inte hela beloppet används under denna fas. Detta kan exempelvis inträffa i sällsynta fall då en spelare redan har mobiliserat större delen av sin pool av stridsenheter på spelplanen och det inte finns tillräckligt med enheter kvar att köpa.

Inköpen av nya stridsenheter placeras åt sidan tills vidare för att sedan placeras ut på spelplan under fas 6 nedan:
Förstärkningsfasen.

4. Förflyttningsfasen (Genomförs i turordning)

Det första som ska poängteras inför förflyttningsfasen är utformningen av spelplanen. En utmaning i Omringad är att du aldrig har ryggen fri utan alltid befinner dig i ett fyrfrontskrig. Tänk dig att spelplanen egentligen är rund som en apelsin snarare än två fyrkanter bredvid varandra när du tittar på bilden bredvid texten. Sträcken visar kopplingarna mellan länderna och att flytta

en enhet från ett land till ett annat sker på samma sätt som förflyttning inom ett land. Med detta i minnet gäller följande regler vid förflyttning:

Varje enhet som kan förflytta sig har ett förflyttningsvärde (F) mellan 1-3.

Varje förflyttning mellan två rutor på spelplanen kostar ett (1) F. Undantag för detta är sjö och bergsområden där särskilda regler gäller för förflyttning.

Förflyttningsvärdet (F) för varje enhet anger hur många rutor enheten maximalt kan förflytta sig per drag. Detta värde kan modifieras med exempelvis specialenheten "Hästar" men en enhets F- värde kan aldrig överstiga 3.

Förflyttning kan aldrig göras diagonalt mellan två rutor.

Befinner sig en eller flera fientliga enheter i en ruta dit förflyttning görs måste enheten/enheterna göra halt i rutan oavsett om F-värdet skulle tillåta vidare förflyttning eller inte.

Spelarn som i sin tur kontrollerar de enheter som redan befinner sig i området kan inte flytta dessa ut från området i den riktning anfallande enheter kommer ifrån. Om spelaren vill flytta enheter från området i en annan riktning måste minst samma antal enheter lämnas kvar i rutan som antalet anfallande enheter.

Exempel: En motspelare flyttar in två legoknektsenheter i ett av dina områden där du har en stapel med åtta stridsenheter. Om du i din tur vill flytta dina åtta stridsenheter från området måste du lämna kvar minst två enheter i rutan för att matcha antalet anfallande enheter. Övriga enheter kan flyttas ut från området om så önskas, dock ej direkt till den angränsande ruta varifrån de anfallande enheterna senast kom ifrån.

Flyttas flera enheter tillsammans som har olika F-värde bestämmer enheten med lägst F-värde hur många rutor de kan flytta tillsammans.

Flyttas stridsenheter in i områden som kontrolleras av en motspelare men inte innehåller någon stridsenhet erövrar området automatiskt utan strid och spelaren kan placera ut en erövringsmarkör för att markera detta. Detta gäller även om spelaren väljer att inte själv stanna kvar med någon stridsenhet i rutan. *Exempelvis kan ryttarenheter rida igenom flera fientliga områden (som inte innehåller försvarande enheter) och samtidigt överta kontrollen av dessa.*

Förflyttningar av enheter genomförs i medsols turordning med start från spelaren som innehar initiativmarkören. Spelaren väljer en eller flera av sina enheter som befinner sig i en ruta och flyttar dessa enligt F-värdet och eventuell terrängmodifikation. När detta är gjort är det nästa spelares tur att göra samma sak. Denna turordning fortsätter med en förflyttning i taget tills alla spelare har flyttat de enheter de vill flytta under draget.

Enheter kan flyttas individuellt eller tillsammans med andra enheter. Samma enhet kan dock aldrig flyttas mer än en gång under en och samma rond. I de fall du har många utspridda stridsenheter på planen kan det vara bra för minnet att vrida enheterna du flyttar ett halvt varv så att de har bilden uppochner jämfört med de enheter du ännu inte har flyttat under samma rond.

När en spelare är nöjd med placeringen av sina enheter och inte vill flytta fler enheter väljer han/hon att helt enkelt hoppa över sin tur. När detta görs har spelaren avslutat sina förflyttningar under detta drag även om han/hon har enheter kvar som ännu inte har flyttats. Det går med andra ord inte att hoppa över sin tur för att avvakta vad motspelare gör innan egna förflyttningar görs.

Då alla förflyttningar genomförs innan eventuella strider genomförs går det att samordna attacker genom att flytta enheter från olika rutor till samma ruta alternativt förstärka sitt försvar i en ruta som blir angripen av motspelare. När alla spelare har flyttat de enheter de vill flytta är det dags att gå över till nästa steg; **stridsfasen**.

5. Stridsfasen (Genomförs gemensamt)

När alla förflyttningar är genomförda brukar det finnas en eller fler områden som innehåller enheter från två eller fler stridande parter. Dessa strider genomförs en ruta i taget genom att flytta över enheterna på stridsplanen. För att inte glömma vilken ruta de stridande enheterna befann sig i kan det vara bra att lägga ut en markör i rutan tills striden är avgjord och de kvarvarande enheterna återplaceras.

Stridsplanen är utformad för att underlätta genomförandet av strider. Planen är uppdelad i två sidor – en sida för de attackerande enheterna och en för de försvarande enheterna. Spelarna sorterar sina enheter mellan tre boxar



på respektive sida. I mitten placeras enheter med närstridsvapen och bakom dem placeras enheter med distansvapen samt enheter som inte har något stridsvärde. För att underlätta utplaceringen är de olika typerna av enheter avbildade i den ruta de tillhör på stridsplanen.

Två steg för att genomföra en strid med hjälp av stridstabellen

1. Distansvapen (enheter med initiativ 1).

Båda spelarna kastar en tärning (T6) för varje enhet utrustad med distansvapen som är involverad i striden på respektive sida. Träffar räknas för de tärningsslag som blir lika eller överstiger respektive enhets angivna stridsvärde (S). Glöm inte att räkna in eventuella modifieringar på stridsvärdet (se sammanställning i tabellen längre ner över olika modifieringar som kan inträffa). Spelarna fördelar motståndarens eventuella träffar genom att träffmarkera eller plocka bort sina egna enheter i motsvarande mängd. Vissa enheter elimineras direkt medan andra enheter elimineras först efter två träffar.

2. Närstrid (enheter med initiativ 2).

Båda spelarna kastar sedan en tärning (T6) för varje enhet som har ett närstridsvärde och ta hänsyn till eventuella modifieringar på tärningslagen enligt modifieringstabellen på nästa sida. Båda spelare fördelar eventuella träffar genom att vända på sina enhetsbrickor precis som under punkt 1 ovan.

Börja sedan om från steg 1 och repetera de två stegen till dess att ena sidan helt har eliminerats.

Anfallare/försvare utan stridsvärde.

I dessa fält placeras de enheter som inte har ett eget stridsvärde (generaler och vissa specialenheter). Även om de inte har ett eget stridsvärde kan spelarna även välja att fördela träffar på dessa enheter om så önskas.

Exempel: I bilden till höger möts röd och gul spelare i samma område vilket innebär strid. Enheterna flyttas över till stridsplanen och placeras ut i det fält de tillhör. Den anfallande spelaren (gul) har infiltratören bland sina enheter som neutraliserar den bonus den röda spelarens general annars skulle ge sina enheter.

Den röda spelaren är den enda som har enheter med distansvapen och börjar därför med att rulla en tärning för bågskyttarna respektive enheten med prickskyttar. Spelaren slår två sexor (!) och båda enheterna träffar! Den gula spelaren får välja vilken enhet som skadas/elimineras av träffen från bågskyttarna. Spelaren väljer den billigaste enheten, legoknektarna och lägger därför på en skademärk över den enheten. Då fördelen med prickskyttarna är att spelaren själv får välja vilken enhet som träffas väljer röd spelare att infiltratören träffas. Infiltratören elimineras då den inte klarar en träff och den röda spelarens general kan fortsättningsvis ge sina enheter +1 på tärningslagen.

Nästa steg är att rulla tärningar för närstridsenheterna. Röd spelare har en legoknektsenhet som med generalens bonus träffar på 5 och 6 istället för bara 6. Den gula spelaren har tre olika enheter, legoknektar, elitsoldater och ryttare. När alla tärningar har rullats visar det sig att de röda legoknektarna missade och de gula enheterna fick in två träffar. Den röda spelaren väljer att fördela skadorna mellan legoknektarna och bågskyttarna som båda får en skademärk.

Processen upprepas nu med distansskyttarna i form av den röda spelarens bågskyttar och prickskyttar tills ena sidans enheter helt har eliminerats.



Vad händer efter en strid?

Spelaren vars enhet(er) överlever striden återplaceras på spelplanen och tar kontrollen över rutan. De enheter som har skadats i strid förblir skadade när de återplaceras på spelplanen.

OBS! Om två skadade enheter av samma sort befinner sig i en borg eller by kan spelaren välja att slå ihop dessa till en oskadad enhet istället under **förstärkningsfasen**.

Om ingen enhet överlever striden fortsätter spelaren som kontrollerade rutan före striden att räkna den till sitt land. Använd alltid erövringsmarkörerna i de fall en spelare kontrollerar ett område inom en annan spelares land för att underlätta inkomst och poängräkning i slutet av varje rond. Bilden nedanför visar ett pågående spel där båda spelarna har använt sig av erövringsmarkörer för att visa vilka områden de kontrollerar i motspelarens land. De områden som inte är markerade med erövringsmarkörer tillhör den spelare som äger respektive land.

Modifikationer vid strid

Borgbonus	Alla enheter som försvarar en borg får +1 på tärningsslagen under strid.
Elitsoldatbonus	Elitsoldatenheter får +1 på tärningsslagen vid strid när de försvarar ett bergsområde.
Ledarbonus	En general som deltar i ett anfall/försvar av ett område tillsammans med stridande enheter ger +1 på tärningsslagen under strid. Observera att bonus för flera generaler som befinner sig i samma område inte kan adderas.
Skogsmodifikation	Skogsområden försvårar strid med traditionella projektilvapen. Bågskyttar och katapultar får därför -1 på tärningsslag mot stridsvärdet under strid i dessa områden.
Automatisk träff/miss	Vid alla tärningsslag innebär alltid en sexa (6) en träff och en etta (1) en miss, oavsett enhetens stridsvärde och eventuella modifikationer.

6. Förstärkningsfasen (Genomförs i turordning)

När alla strider är genomförda kan spelarna placera ut de förstärkningar som de har köpt in under **inköpsfasen** tidigare under rond. Nya stridsenheter kan enbart placeras ut i borgar och byar som varje spelare kontrollerar. Det finns inga begränsningar för hur många enheter som kan placeras ut i en borg eller by. Notera dock att restriktioner finns ifall en borg eller by är belägrad. Se avsnittet om **belägring** för mer information om detta.

Utplacering av förstärkningar sker medsols runt bordet. Spelaren som sitter med initiativmarkören startar med att placera ut alla sina förstärkningar följt av spelaren till vänster som placerar ut alla sina osv.

7. Inkomstfasen (Genomförs gemensamt)

Nästa steg blir att räkna ut antalet guld respektive spelare kan spendera under nästa rond. Detta görs genom att räkna antalet rutor på spelplanen som respektive spelare kontrollerar. Anteckna antalet på ett papper för att hålla reda på dina tillgångar inför varje rond.

En enkel metod är att utgå från 25 guld (vilket motsvarar 1 guld per område i det egna landet)

Addera alla erövrade områden i motspelarnas länder genom att räkna antalet utplacerade erövringsmarkörer.

Subtrahera alla ockuperade områden inom ditt eget land genom att räkna alla erövringsmarkörer som andra spelare har placerat ut i ditt land.

Summan av uträkningen blir antalet guld som du kan använda vid efterföljande **auktionsfas** och/eller **inköpsfas**

8. Poängräkningsfasen (Genomförs gemensamt)

Den sista fasen under en rond är poängräkningsfasen. Varje spelare räknar ut sin poäng genom att inventera de områden spelaren kontrollerar i slutet av rond.

Varje Borg ger 5 poäng

Varje By ger 2 poäng

Varje Skog ger 1 poäng

Varje Berg ger 1 poäng

Och slutligen får den spelare som kontrollerar sammanlagt flest områden på spelplan 1 extra poäng. Om ingen spelare kontrollerar fler områden än alla övriga spelare delas ingen bonuspoäng ut under denna rond.

Håll reda på alla spelares poäng under spelets gång genom att anteckna dem på ett gemensamt papper så att alla kan följa den aktuella ställningen under spelets gång. När en spelare har passerat överrenskommen poänggräns (50, 100 eller 140) har han/hon vunnit spelomgången. Om flera spelare passerar gränsen i slutet av samma rond vinner den spelare som har fått sammanlagt mest poäng.



Fredstid råder under den första ronden i varje spelomgång

Under ett spel av Omringad gäller vissa undantagsregler under det första draget:

1. Ingen Auktion genomförs under den första ronden.
2. Varje spelare har en kassa på 25 guld inför det första ronden som endast kan användas för att göra inköp av stridsenheter under **inköpsfasen**.
3. Förflyttning får ej ske mellan länder under det första draget under vilken fred fortfarande råder. Spelarna får hålla sig till att genomföra förberedande förflyttningar inom det egna landet istället.
4. Eftersom inga förflyttningar får göras över till motspelares länder genomförs inte heller några strider.
5. Inkomsten efter det första draget för varje spelare blir 25 guld då alla länder är fortfarande intakta och samtliga spelare får 13 poäng av samma skäl.

När det första draget är över släpps alla spärrar och efterföljande drag genomförs enligt de åtta stegen beskrivna ovan.

Staplingsregler

I Omringad finns normalt inga begränsningar för hur många enheter som får staplas i samma ruta vid ett och samma tillfälle. Enheterna ska staplas så att enbart den översta enheten syns vilket möjliggör hemlighållande av vilka enheter som ligger längre ner i stapeln då spelare inte får titta på vilka enheter som gömmer sig i motspelarnas staplar. Innehåller en stapel en general måste den alltid placeras högst upp i stapeln.

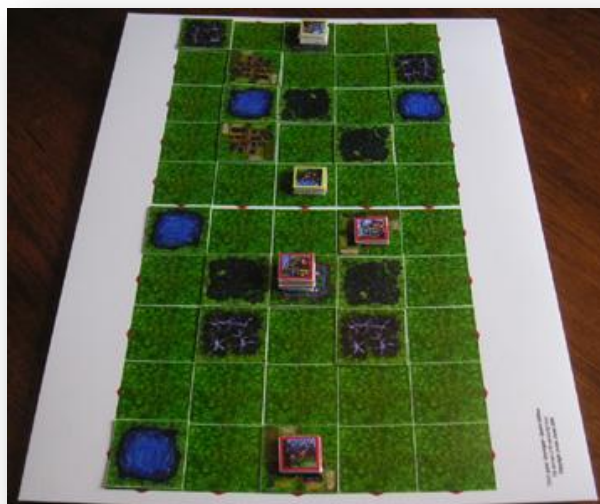
Nyinköpta stridsenheter och specialenheter kan normalt bara placeras ut i borgar och byar som respektive spelare kontrollerar.

Belägring

Belägringsregeln är viktig i Omringad då belägring av en borg eller by begränsar möjligheterna för motspelaren att placera ut sina förstärkningar. Belägring sker automatiskt så fort en eller flera fientliga stridsenheter och/eller specialenheter befinner sig i en direkt angränsande ruta till en borg eller by. Observera att detta gäller precis på samma sätt ifall den angränsande rutan ligger i ett angränsande land.

Detta innebär exempelvis att ifall två spelare väljer att placera ut varsin borg eller by i utkanten av sitt land som sedan visar sig vara direkt angränsande till motspelarens bosättning berörs båda dessa bosättningar av belägringsregeln från drag 1 då spelet alltid börjar med att det finns ett antal enheter i varje bosättning innan den första ronden påbörjas.

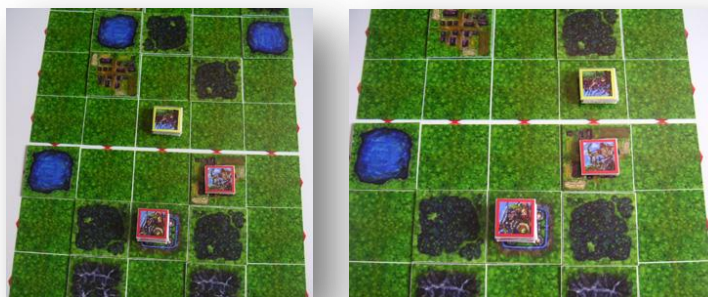
Flera borgar och/eller byar kan belägras samtidigt från ett och samma område ifall bosättningarna gränsar naturligt till samma område.



Mindre belägring

Varje bosättning kan bli belägrad från upp till fyra angränsande områden. Om fientliga enheter befinner sig i ett angränsande område är bosättningen delvis belägrad. Detta innebär att bosättningens utbyte med omkringliggande områden har begränsats och rent speltekniskt innebär det att spelaren som kontrollerar bosättningen kan inte längre placera ut obegränsat med stridsenheter under förstärkningsfasen. Till dess att de belägrande enheterna elimineras eller flyttar vidare kan bara upp till två stridsenheter placeras ut under varje förstärkningsfas.

Den första bilden visar en uppställning där den gula enheten inte belägrar den röda byn då den befinner sig diagonalt till densamma. Den andra bilden visar en mindre belägring då den gula enheten befinner sig i direkt angränsning till den röda byn.





Större belägring

Blir samma bosättning belägrad från två eller fler angränsade rutor anses borgen/byn vara helt belägrad. Detta innebär att spelaren inte kan placera ut någon stridsenhet i den belägrade bosättningen under förstärkningsfasen tills de fiendliga enheterna antingen har flyttat vidare eller eliminerats.

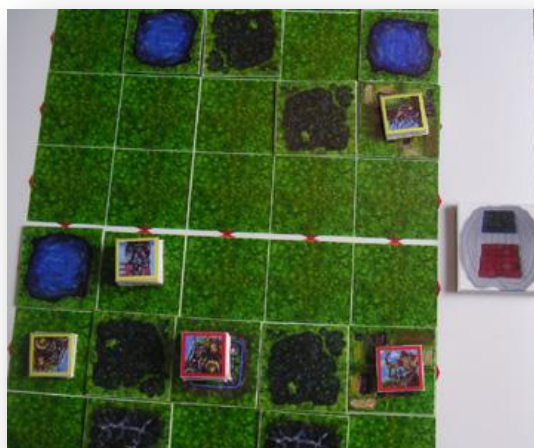
Rutor som ligger diagonalt från varandra och därmed inte delar en naturlig gräns räknas inte som angränsande.

Specialenheter berörs inte av belägringsreglerna utan kan placeras ut i borgar och byar som är antingen delvis eller helt belägrade om så önskas.

Bilden till vänster (ovan) visar att de gula enheterna har helt belägrad den främre röda byn och delvis belägrad den bakre röda borgen då de gula enheterna angränsar från två håll mot byn och från ett håll mot borgen.

Bilden till höger visar ett exempel på hur alla sidorna i respektive land är länkade till varandra. Längst ut till höger i båda länderna är två byar placerade som båda innehåller stridsenheter. Då dessa rutor är direkt länkade till varandra är båda byarna i praktiken under belägring av varandra vilket reducerar möjligheterna att placera ut förstärkningar. Denna belägring fortgår så länge det finns enheter i båda byarna.

Detta påvisar den risk som följer med en mer offensiv utplacering av en bosättning ute i kanten av landet.

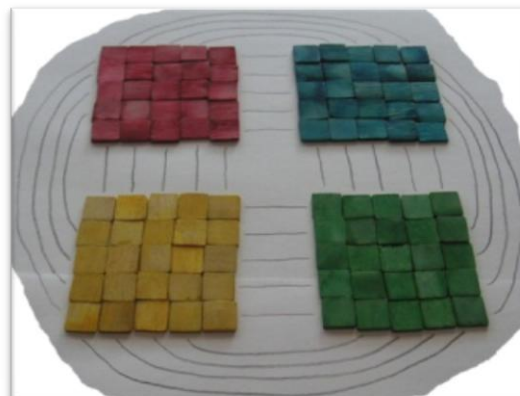
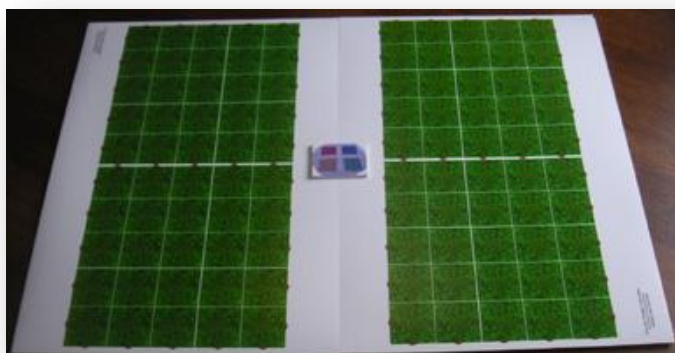


Regler för fyra spelare

Omringad för fyra spelare förbereds och spelas i stort sett på samma sätt som för två spelare. Du behöver skriva ut och förbereda dubbla spelplaner och enheter i gul, röd, brun, blå färg.

"Alla mot alla" alternativt "två mot två"

Ni kan välja mellan att spela alla mot alla, dvs utan i förhand uppgjorda pakter eller så kan ni välja att bilda lag och spela två mot två. Den naturliga uppdelningen är att spelarna i samma lag har länderna som ligger diagonalt mot varandra. Det går dock även bra att spela två mot två och ha länder som ligger bredvid varandra vilket innebär en längre frontlinje mellan lägren. Nedan kan du se hur kopplingarna ser ut när ni spelar med fyra länder.



Strid

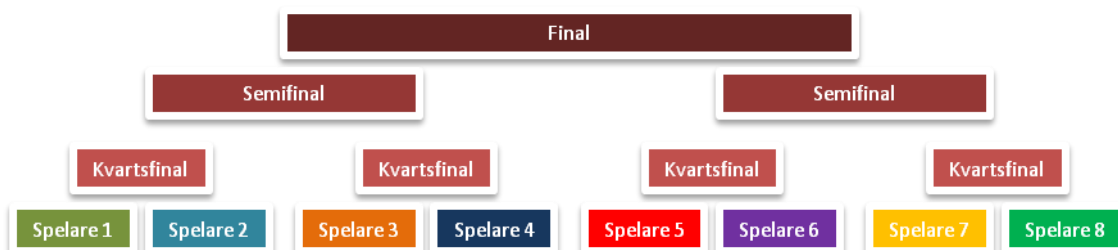
I de fall fler än två parter hamnar i strid i en ett område genomförs striderna som vanligt med hjälp av stridsplanen. Spelarna får dock bestämma vilken motspelares enheter som har träffats vid strid då två spelare kan i praktiken strida mot en tredje alternativt alla mot alla om inga pakter är uppgjorda.

Vem vinner?

Vid spel två mot två kan ni bestämma att ena eller båda spelarna i samma lag ska uppnå poängen som krävs för att vinna. Detta lämnas fritt för er själva att bestämma beroende på hur mycket tid ni har att tillgå.

Omringad – som turneringsspel

Då förutsättningarna för spelarna i Omringad är mer eller mindre identiska lämpar sig spelet även bra för tävlingsspel. Beroende på hur mycket tid ni vill lägga ner kan ni välja lämplig längd på tävlingsmatcherna; 50, 100 eller 140 poäng. Ni kan antingen genomföra en utslagsturnering, exempelvis under ett spelkonvent...



... eller ett seriespel där alla möter alla och slutvinnaren koras första hand efter antal segrar och i andra hand poängskillnad.

Placering	Spelare	Antal vinster	Poängskillnad
1	Spelare X	0/0	+0
2	Spelare Y	0/0	+0
3	Spelare Z	0/0	+0
4	Spelare W	0/0	+0



Om Omringad

Spelet **Omringad** och **Omringad – goblin edition** utvecklas och designas av Jonas Jones, tillika upphovsman (2008). Du som har frågor eller allmän feedback om spelet får gärna höra av dig via mail. Kontakt: jonas.jones@tempmatning.se. Enjoy!