



Op de planeet Znorf leven de UWO's (unidentified walking objects) Er leven twee soorten UWO's. De Gnorf en de Pnorfen. Beide wezentjes kunnen morfen. De Gnorf vinden de Pnorfen maar een stelletje lelijke wezentjes en dat is andersom ook het geval! Reden te meer natuurlijk voor een oorlog!

DOEL

Probeer met je leger Gnorf of Pnorfen alle UWO's van de tegenstander uit te schakelen.

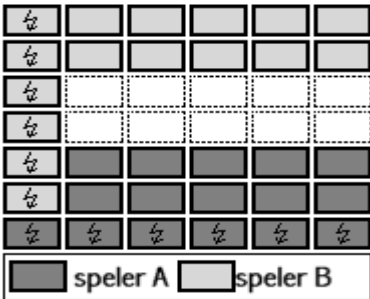
SPELMATERIAAL:

40 Gnorf kaarten (groen)

40 Pnorf kaarten (paars)

6 Gnorf energie kaarten (groen)

6 Pnorf energie kaarten (paars)



BEGIN VAN HET SPEL

Hiernaast is schematisch de beginopstelling weergegeven. Beide spelers kiezen hun kleur. Speler A plaatst zijn 6 energiekaarten horizontaal voor zich. Speler B plaatst zijn energiekaarten verticaal. Zo ontstaat er een speelveld van 5 bij 6 vakken. Beide spelers plaatsen op de eerste twee rijen van het speelveld 10 UWO's met hun vuisten omhoog. Beide spelers nemen de rest van hun eigen UWO's en schudden deze.

Ze maken nu ieder een gedekte stapel en plaatsen deze voor zich. Ze nemen de 3 bovenste kaarten op handen. De Gnorf beginnen.

SPELVERLOOP

De spelers spelen om beurten. De beurt bestaat uit **het spelen van een UWO-kaart (morfen)** en het uitvoeren van **één actie**. De volgorde is willekeurig en je mag er ook voor kiezen alleen te morfen of alleen een actie te doen. Je mag ook niks doen. Aan het einde van je beurt vul je je hand aan tot 3 kaarten.

MORFEN

a. Spelers mogen een UWO-kaart uit hun hand spelen op een eigen kaart in het veld. Dit heet **morfen**. De UWO krijgt nu plotsklaps een andere gedaante met nieuwe mogelijkheden. UWO's mogen eindeloos worden gemorft tijdens een spel. Er kan dus een hele stapel ontstaan onder een UWO. Spelers kunnen hun UWO's morfen in hun eigen beurt of tijdens een aanval. In je **eigen beurt** geldt: Een net gemorfte UWO mag in dezelfde beurt **wel** lopen, maar nog **niet** aanvallen.

b. In plaats van te morfen mag je ook een UWO-kaart uit je hand onderop de stapel leggen en een nieuwe kaart daarvoor in je hand nemen. Je eventuele acties moeten daarvoor al plaats hebben gevonden.

ACTIES

Acties kunnen zijn: **Lopen** of **aanvallen**.

1. Met **lopen** verplaats je een UWO naar een ander speelvak. Dit mag horizontaal of verticaal.

2a. Met **aanvallen** probeer je een vijandelijke UWO te raken. Je kunt alleen UWO's raken die horizontaal of verticaal ten opzichte van je aanvaller staan. Er mogen geen andere UWO's tussen staan. Als je raakt, wordt de vijandelijke UWO uit het spel verwijderd.

b. De tegenstander mag zich **tegen een aanval verdedigen** door te **morfen** of een **miskaart** te spelen. Als een UWO morft tijdens een aanval mag hij alléén veranderen in iets, waardoor hij bescherming krijgt tegen de aanvaller.

c. Iedere speler heeft 9 miskaarten met bukkende UWO's. Als je deze kaart tijdens een aanval speelt, mislukt deze direct. De miskaart kost geen energie. De miskaart wordt na gebruik direct uit het spel verwijderd.

d. Indien de verdediging slaagt, mag de verdediger direct in de **tegenaanval** met de betrokken UWO. Als je de tegenaanval weet te ontwijken, mag je weer terug aanvallen, enz. Het duel stopt als één van beide spelers niet meer aanvalt, of zijn UWO is uitgeschakeld. Het complete duel heeft zich afgespeeld in de beurt van de speler die de aanval startte.

e. Soms raken UWO's knock out tijdens een aanval (zie speciale UWO-kaarten). Dit houdt in dat een UWO tijdelijk zijn bescherming verliest, niet meer kan morfen, lopen, aanvallen of een miskaart kan spelen. Elke aanval op hem, is nu fataal. Om aan te geven dat een UWO knock out is, draai je de kaart een kwartslag of leg je er een muntje op.

DE UWO-KAART



Er zijn verschillende UWO's. Op alle UWO-kaarten is een schild afgebeeld. In het schema staat een **voet**. Dit heeft betrekking op de actie 'lopen'. De zwarte 1 achter het voetje betekent dat de UWO per beurt 1 vak horizontaal of verticaal mag lopen.

De **bazooka** staat voor de actie 'aanvallen'. De zwarte 1 achter de bazooka betekent dat deze UWO alleen anderen kan raken op 1 vak afstand horizontaal of verticaal van hem verwijderd. De rode cijfers geven de **energie** aan die de spelers moeten

betalen voor het laten lopen of aanvallen van de UWO. Naast het **schild** staan alle soorten UWO's waar deze UWO bescherming tegen heeft. Dit zijn de tegenstanders waardoor hij niet kan worden geraakt.

ENERGIE

Spelers betalen **altijd** energie voor **morfen** en **acties**. Morfen kost 1 energie. De hoeveelheid energie die wordt betaald voor een actie, staat aangegeven op de UWO-kaart en verschilt per UWO.

Spelers betalen hun energie vóórdat zij de betreffende actie uitvoeren. Dit doen zij door een aantal energiekaarten een stukje weg te schuiven uit de rij. Bij een betaling van 2 energie zal dat als volgt gaan:



Spelers betalen elke beurt energie. Als een speler er voor kiest geen acties te doen, moet hij toch 1 energie betalen.

Als alle energie van een speler op is, mag de tegenstander net zolang doorgaan tot ook zijn energie op is. Het kan zijn dat hij nu enkele beurten achter elkaar mag. De andere speler mag nu alleen maar reageren met miskaarten en mag zelfs zijn hand niet aanvullen.

Als alle energie op is, krijgen beide spelers hun energie terug en is de speler weer aan de beurt die het eerst zijn energie kwijt was in de vorige ronde. Als een speler vindt dat er nog te weinig energie over is om iets nuttigs mee te doen, mag hij er voor kiezen zijn energie op te maken zonder daarmee acties te doen.

EINDE VAN HET SPEL

Als de trekstapel van een speler op is wordt er gewoon doorgespeeld. Er wordt verder gespeeld met de kaarten die hij op handen heeft en in het speelveld heeft liggen. Zelfs als een speler geen kaarten meer op handen heeft, gaat het spel door. Pas als een speler het volledige vijandelijke leger heeft uitgeschakeld heeft hij gewonnen.

SPECIALE UWO-KAARTEN

Er zijn 3 speciale UWO-kaarten met bijzondere regels. Op deze kaarten staat een rood uitroepteken.



BAZOOKA UWO:

De bazooka UWO is bijzonder krachtig. Helaas is de bazooka wel een groot en gevaarlijk wapen. Elke keer als hij heeft geschoten, ligt de bazooka UWO **tot en met** het einde van **jouw** volgende beurt **knock out**.



UWO RUITER:

UWO ruiters rijden op Vlorfs. Vlorfs staan er om bekend dat ze met hun grote voeten iedereen plattrappen die ze op hun weg tegenkomen. Een UWO ruiter mag over vijanden heen lopen, maar moet wel op een leeg vak eindigen. Hij mag maximaal 3 hokjes lopen. Dit kost altijd 2 energie. Dat hoeft niet in een rechte lijn te zijn, maar nooit diagonaal. De slachtoffers van jouw UWO ruiter zijn **tot en met** het einde van **jouw** volgende beurt **knock out**. Als een ruiter over een UWO heen loopt die al knock out is, wordt de knock out fase opnieuw gestart. UWO ruiters kunnen niet 'aanvallen'

en kunnen dus in een duel alleen een aanval ontwijken (miskaart). Daarna is het niet mogelijk nog iets terug te doen. Miskaarten van je tegenstander werken niet tegen deze UWO. Een Bazooka UWO kan niet geraakt worden door een UWO ruiter en je mag er dan ook niet overheen lopen. Ook mag een UWO ruiter niet over bevriende UWO's lopen.



DYNAMITE UWO:

Als Dynamite UWO aanvalt, dan ontploft hij zelf en neemt daarin alle aanwezige UWO's die op de 8 vakjes om hem heen staan mee. Hij kan dus maar 1 keer aanvallen. Dynamite UWO mag in tegenstelling tot andere UWO's meteen aanvallen na het morfen, mits er nog niet gelopen is deze beurt. Miskaarten werken niet tegen Dynamite UWO.

TIP EERSTE SPEL:

Speel je eerste spel met 8 UWO's in plaats van 10! Je kunt op deze manier beter wennen aan de regels en de mogelijkheden. Laat de UWO's bij de startopstelling in de hoeken weg.

Vragen over de regels? Stuur een e-mail naar: info@elveneargames.nl of surf naar: www.elveneargames.nl

UWO is bedacht door Thomas Jansen

Design: Bjorn Scholten

Illustraties: Thomas Jansen



©2004 Elven Ear Games

