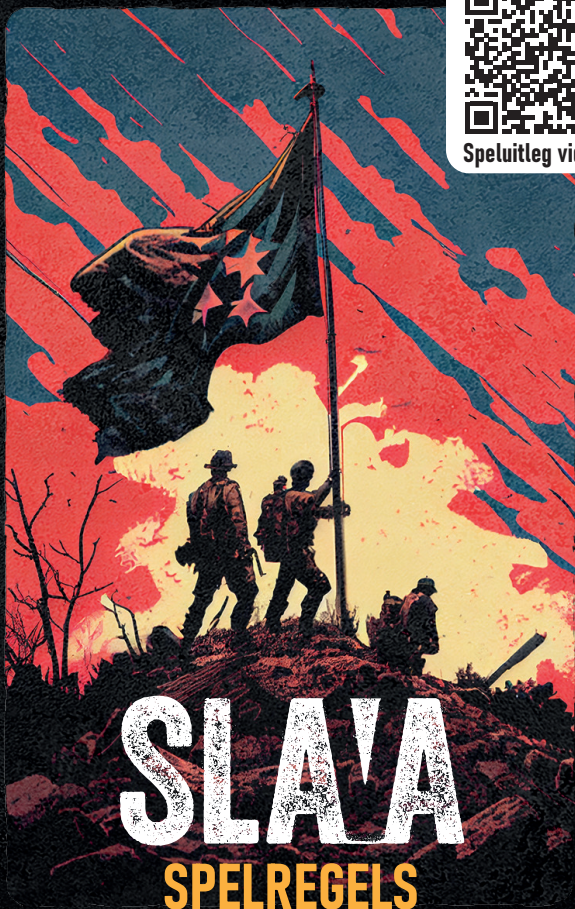


Meer talen



Speluitleg video's



**Wil je samen met ons bijdragen aan
een duurzamere wereld?**

Ben je klaar met spelen?

Geef Slava dan door aan de volgende generaal!

1e eigenaar

2e eigenaar

3e eigenaar

Product End-Of-Life:

Als Slava na jarenlang speelplezier versleten raakt en niet meer speelbaar is, kun je het doosje en de onderdelen eenvoudig bij het oud papier recycleren.



SLAVA

INHOUDSOPGAVE

INLEIDING	5
WAT ZIT ER IN DE DOOS?	5
WAT HEB JE NODIG?	6
SETUP	7
HOE WERKT HET SPEL	8
SO IT BEGINS!	10
BATTLE VOORBEELDEN	11
BELANGRIJKE REGELS!	13
NOG EEN BATTLE VOORBEELD	15
HOE WIN JE?	16
2-PLAYER GAME	16
2 VS 2 PLAYER GAME	17





INLEIDING

WELKOM BIJ SLAVA!

In dit tactische spel gebruik je je verstand en vaardigheden om je tegenstanders te slim af te zijn of je vrienden te saboteren. Heb jij het in je om de oorlog te winnen?

De eerste speler die drie overwinningpunten verdient, wint de oorlog en daarmee het spel! Een gemiddeld potje Slava duurt ongeveer 15-30 min.

WAT ZIT ER IN DE DOOS?

In de doos zitten de spelregels en de volgende onderdelen:



1 deck met
militaire kaarten (40 stuks)



5 weerconditie kaarten



2 referentie kaarten



4 verwijderbare
overzichtskaartjes

WAT HEB JE NODIG?

Afhankelijk van het aantal spelers selecteer je eerst de kaarten om mee te spelen. Zorg er altijd voor dat de commandantkaart van elk type eenheid meedoen (alleen de bom heeft geen commandant). Dit zijn de kaarten met het  symbool. Selecteer de je kaarten afhankelijk van het aantal spelers:

- | | |
|------------|--|
| 2 spelers: | zie de speciale 2 players game opzet. |
| 3 spelers: | 3 vliegtuigen, 3 artillerie, 3 anti-pantserenheden, 6 tanks, 6 infanterie, 2 luchtafweergeschut en de bom. |
| 4 spelers: | 4 vliegtuigen, 4 artillerie, 4 anti-pantserenheden, 8 tanks, 8 infanterie, 3 luchtafweergeschut en de bom. |
| 5 spelers: | 5 vliegtuigen, 5 artillerie, 5 anti-pantserenheden, 10 tanks, 10 infanterie, 4 luchtafweergeschut en de bom. |

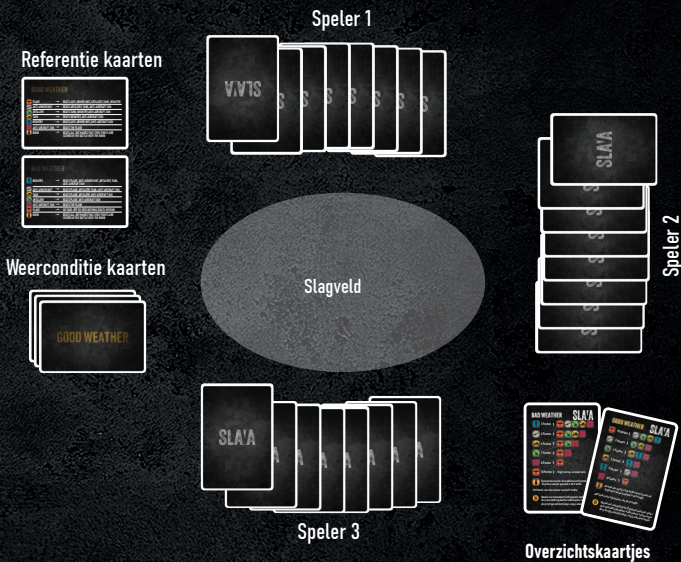
Schud daarna de geselecteerde kaarten en deel 8 kaarten uit aan elke speler. Schud vervolgens de 5 weerconditie kaarten en leg deze als een aparte gesloten stapel naast het speelveld. Verdeel tot slot de overzichtskaartjes onder de spelers indien nodig.



Commandant-symbool



SETUP



HOE WERKT HET SPEL

Eerst draai je de bovenste kaart van de weerstapel om. Dit geeft aan of er een heldere hemel, of dat er een storm en zware mist op komst is. Deze weersomstandigheden zorgen voor een andere dynamiek en beïnvloeden de kracht van elke kaart.

De weersomstandigheden hebben echter geen invloed op de punten van een kaart, de punten zijn altijd hetzelfde! De volgende puntentabel toont de punten van elk type kaart:

Puntentabel:

	Vliegtuig	- 10 punten
	Artillerie	- 7 punten
	Tank	- 5 punten
	Anti-pantser eenheid	- 3 punten
	Infanterie	- 3 punten
	Luchtafweergeschut	- 0 punten
	Bom	- 0 punten

Referentie voor goede weersomstandigheden:

	Vliegtuig	→ verslaat anti-pantser eenheid, artillerie, tank, infanterie
	Anti-pantser eenheid	→ verslaat artillerie, tank, luchtafweergeschut
	Artillerie	→ verslaat tank, infanterie, luchtafweergeschut
	Tank	→ verslaat infanterie, luchtafweergeschut
	Infanterie	→ verslaat anti-pantser eenheid, luchtafweergeschut
	Luchtafweergeschut	→ verslaat het vliegtuig
	Bom	→ verslaat alles maar zorgt er wel voor dat er geen punten worden gescoord in de slag waar de bom is gespeeld

In slecht weer condities zijn de sterktes anders!

Referentie voor slechte weersomstandigheden:

-  Infanterie → verslaat vliegtuig, anti-pantser eenheid, artillerie, tank, luchtafweergeschut
-  Anti-pantser eenheid → verslaat vliegtuig, artillerie, tank, luchtafweergeschut
-  Tank → verslaat het vliegtuig, artillerie, luchtafweergeschut
-  Artillerie → verslaat het vliegtuig, luchtafweergeschut
-  Luchtafweergeschut → verslaat nog steeds alleen het vliegtuig
-  Vliegtuig → stijgt niet op, ziet niets en verslaat niets
-  Bom → verslaat alles maar zorgt er wel voor dat er geen punten worden gescoord in de slag waar de bom is gespeeld

Nu we alle punten van elk type kaart en de weersafhankelijke verschillen kennen, is het tijd om te gaan spelen.

Je hebt zojuist de eerste weerkaart omgedraaid en kent de weersomstandigheden.

Dit type weer blijft vier battles actief. Na deze vier battles, wat halverwege een campagne is (8 battles = 1 campagne), draai je een nieuwe weerkaart om te zien of het weer omslaat. Na elke campagne worden de weerkaarten opnieuw geschud!



SLAVA

SO IT BEGINS!

De spelers wisselen voor elke campagne met de klok mee als deler.
De persoon die met de klok mee (links) van de deler zit, begint.

Spelers spelen vervolgens om de beurt met de klok mee. Elke ronde is een battle, waarbij elke speler één kaart speelt. Door een kaart te spelen wordt meteen een confrontatie uitgespeeld. Aan het einde van elke battle blijft er één speler over en deze krijgt alle kaarten (en punten) van die battle. De winnende speler van een battle moet de volgende beginnen. Een campagne is afgelopen nadat er 8 battles zijn voltooid. **(1 campagne = 8 battles)** De speler die na één campagne de meeste punten heeft verdiend, ontvangt een overwinningspunt.

Hoe win je een slag? Je gebruikt de weersafhankelijke gevechtskracht om te bepalen wie er wint. Belangrijk hierbij is dat **de eerst gespeelde kaart van eenzelfde type (bijv. infanterie en infanterie) wint van identieke kaarten in dezelfde slag!** Zelfs de commandant wordt verslagen als het niet de eerste kaart van zijn type is.



BAD WEATHER

SLAVA



3 Punten >



3 Punten >



5 Punten >



7 Punten >



0 Punten >



10 Punten > Stijgt niet op, verslaat niets



Verslaat alle kaarten. Deze battle levert 0 punten op.
-10 punten wanneer gespeeld in de 8^e battle.

+10 Punten voor het winnen van de 8^e battle.



Wanneer een commandant wordt gespeeld, moeten de spelers die in deze battle nog kaarten moeten spelen, het type volgen. Als je het type niet kunt volgen, mag je elke kaart spelen.



BAD WEATHER

SLAVA



3 Punten >



3 Punten >



5 Punten >



7 Punten >



0 Punten >



10 Punten > Stijgt niet op, verslaat niets



Verslaat alle kaarten. Deze battle levert 0 punten op.
-10 punten wanneer gespeeld in de 8^e battle.

+10 Punten voor het winnen van de 8^e battle.



Wanneer een commandant wordt gespeeld, moeten de spelers die in deze battle nog kaarten moeten spelen, het type volgen. Als je het type niet kunt volgen, mag je elke kaart spelen.

GOOD WEATHER SLAVA



10 Punten >



3 Punten >



7 Punten >



5 Punten >



3 Punten >



0 Punten >



Verslaat alle kaarten. Deze battle levert 0 punten op.

-10 punten wanneer gespeeld in de 8^e battle.

+10 Punten voor het winnen van de 8^e battle.



Wanneer een commandant wordt gespeeld, moeten de spelers die in deze battle nog kaarten moeten spelen, het type volgen. Als je het type niet kunt volgen, mag je elke kaart spelen.

GOOD WEATHER SLAVA



10 Punten >



3 Punten >



7 Punten >



5 Punten >



3 Punten >



0 Punten >



Verslaat alle kaarten. Deze battle levert 0 punten op.

-10 punten wanneer gespeeld in de 8^e battle.

+10 Punten voor het winnen van de 8^e battle.



Wanneer een commandant wordt gespeeld, moeten de spelers die in deze battle nog kaarten moeten spelen, het type volgen. Als je het type niet kunt volgen, mag je elke kaart spelen.

BAD WEATHER SLAVA



3 Punten >



3 Punten >



5 Punten >



7 Punten >



0 Punten >



10 Punten >

Stijgt niet op, verslaat niets



Verslaat alle kaarten. Deze battle levert 0 punten op.

-10 punten wanneer gespeeld in de 8^e battle.

+10 Punten voor het winnen van de 8^e battle.



Wanneer een commandant wordt gespeeld, moeten de spelers die in deze battle nog kaarten moeten spelen, het type volgen. Als je het type niet kunt volgen, mag je elke kaart spelen.

BAD WEATHER

SLAVA



3 Punten >



3 Punten >



5 Punten >



7 Punten >



0 Punten >



10 Punten >

Stijgt niet op, verslaat niets



Verslaat alle kaarten. Deze battle levert 0 punten op.

-10 punten wanneer gespeeld in de 8^e battle.

+10 Punten voor het winnen van de 8^e battle.



Wanneer een commandant wordt gespeeld, moeten de spelers die in deze battle nog kaarten moeten spelen, het type volgen. Als je het type niet kunt volgen, mag je elke kaart spelen.

GOOD WEATHER SLAVA



10 Punten >



3 Punten >



7 Punten >



5 Punten >



3 Punten >



0 Punten >



Verslaat alle kaarten. Deze battle levert 0 punten op.

-10 punten wanneer gespeeld in de 8^e battle.

+10 Punten voor het winnen van de 8^e battle.



Wanneer een commandant wordt gespeeld, moeten de spelers die in deze battle nog kaarten moeten spelen, het type volgen. Als je het type niet kunt volgen, mag je elke kaart spelen.

GOOD WEATHER SLAVA



10 Punten >



3 Punten >



7 Punten >



5 Punten >



3 Punten >



0 Punten >



Verslaat alle kaarten. Deze battle levert 0 punten op.

-10 punten wanneer gespeeld in de 8^e battle.

+10 Punten voor het winnen van de 8^e battle.



Wanneer een commandant wordt gespeeld, moeten de spelers die in deze battle nog kaarten moeten spelen, het type volgen. Als je het type niet kunt volgen, mag je elke kaart spelen.



BATTLE VOORBEELDEN

Battle voorbeeld 3 spelers

Het is een spel met 3 spelers. Het weer is goed tijdens de eerste helft van deze campagne. De eerste battle van de campagne begint.

De eerste speler speelt de tankcommandant. De tweede speler speelt ook een tank, omdat hij het type van de commandant moet volgen. De eerste confrontatie is direct beslecht en de tankcommandant van de eerste speler wint. Vervolgens speelt de derde speler een vliegtuig, omdat hij geen tank heeft mag zelf kiezen wat hij speelt. Nu is het de eerste speler tegen de derde speler, die wint met het vliegtuig. De derde speler wint de eerste slag met in totaal twee tanks en een vliegtuig. Volgens de puntentabel heeft deze speler 20 punten verdiend (2 tanks = 2×5 punten, 1 vliegtuig = 1×10 punten). Je hoeft deze getallen nu nog niet bij elkaar op te tellen; dat doe je pas aan het einde van een campagne. De derde speler legt deze 3 kaarten nu **gesloten** voor zich neer. Geen enkele speler mag de kaarten achteraf nog inkijken. Daarna begint de tweede slag.

Battle voorbeeld 4 spelers (Zie afbeelding op pagina 12)

Het is een spel met 4 spelers. Een strak blauwe lucht tijdens de eerste helft van de campagne. De tweede battle van de campagne begint.

De speler die de vorige slag heeft gewonnen, begint met een vliegtuig. De tweede speler speelt luchtafweergeschut en wint daarmee de eerste confrontatie. De derde speler speelt een infanteriecommandant, die het luchtafweergeschut verslaat. Dit wordt gevolgd door de vierde speler, die infanterie speelt omdat hij het type van de derde speler moet volgen, en wordt verslagen door de infanteriecommandant. De derde speler wint de slag, die een totale waarde van 16 punten heeft, en legt de kaarten van de slag gesloten voor zich neer.

BATTLE VOORBEELD 4 SPELERS



BELANGRIJKE REGELS!

Voordat we het laatste spelvoorbeeld doornemen, zijn er nog een paar regels om te onthouden.

- ★ **Winst in de laatste slag** | Als je de laatste (8e) slag van een campagne wint, ontvang je 10 bonuspunten.
- ★ **De bom spelen** | Het spelen van de bom vernietigt alle punten van die slag (deze wordt 0 punten waard). Als je de bom hebt gespeeld, moet je de volgende slag beginnen, tenzij de bom in de laatste slag van de campagne werd gespeeld. Je mag de bom altijd spelen, zelfs als je eigenlijk het type van een commandant moet volgen.
- ★ **Bom in de laatste ronde** | Als je de bom in je hand hebt en deze in de laatste (8e) slag van de campagne speelt, vernietigt je nog steeds alle punten van die slag, maar krijg je -10 punten omdat je de bom niet eerder hebt gebruikt. Ook vervalt de bonus van 10 punten voor het winnen van de laatste ronde. De -10 punten worden voor deze campagne afgetrokken van de speler die de bom speelde. In alle andere battles (de eerste zeven) is deze straf niet van toepassing.
- ★ **Commandant volgen** | Tijdens een slag is het verplicht om het type van de commandantkaart te volgen als je dat type in je hand hebt. Bijvoorbeeld: de tweede speler speelt een tankcommandant; als jij een tankkaart hebt, móét je deze spelen. Dit geldt ook als je de vierde of vijfde speler bent. Dit is verplicht per slag. Als er daarna nog een commandant wordt gespeeld, blijft de eerste commandant de kaart die gevolgd moet worden. Er is één uitzondering: de bom mag altijd worden gespeeld, zelfs als je het gevraagde type in je hand hebt.

- ★ **Speel een kaart naar keuze als je het type niet hebt** | Er is geen verplichting om confrontaties in de battles te winnen, zelfs niet als je de kaarten hebt die dat zouden kunnen. Je mag dus altijd elke kaart spelen die je hebt, MITS je niet het type van een commandant hoeft te volgen.
- ★ **Start van een campagne** | Het schudden en de persoon die elke campagne begint, roteert met de klok mee. De persoon links van de deler moet beginnen.
- ★ **Gelijkspel in campagne-punten** | Wanneer een campagne eindigt in een gelijkspel tussen twee (of meer) spelers, ontvangen zij allemaal een overwinningpunt. Zelfs als dat betekent dat ze daardoor allemaal het spel winnen.
- ★ **Niet terugkijken** | Gewonnen slagen worden altijd horizontaal en gesloten opgestapeld voor de speler die de slag heeft gewonnen. Niemand mag de kaarten achteraf nog bekijken als ze eenmaal gesloten zijn neergelegd.
- ★ **Winst bij hetzelfde type kaart en commandant** | Belangrijk is dat de eerst gespeelde kaart van eenzelfde type (bijv. infanterie, en de volgende speler(s) spelen ook infanterie) wint van de identieke kaart wanneer een confrontatie wordt beslecht. Zelfs de commandant wordt verslagen als het niet de eerste kaart van zijn type is.

NOG EEN BATTLE VOORBEELD EN JE BENT KLAAR VOOR DE STRIJD!

Het is een spel met 5 spelers. Er is slecht weer tijdens de tweede helft van deze campagne. De 8e en dus laatste slag van de campagne begint.

Alle spelers hebben nu nog maar één kaart in hun hand. De speler die de vorige slag won, begint met een tank. De tweede speler speelt ook een tank, waardoor de eerste speler deze confrontatie wint. De derde speler speelt nu infanterie, die bij slecht weer wint van de tank van de eerste speler. De vierde speler heeft ook nog een tank over en speelt deze. De derde speler met de infanteriekaart staat nog steeds op winst. De vijfde en laatste speler speelt de bom. Dit vernietigt alle punten van de slag, inclusief de 10 bonuspunten die je krijgt voor het winnen van de laatste ronde. Er worden daarmee aan het einde van deze battle aan niemand punten toegekend. Daarnaast moet speler nummer vijf 10 punten van zijn totaal aftrekken omdat hij de bom tijdens de laatste slag heeft gespeeld.

Omdat dit de 8e en laatste battle van de campagne was, tellen alle spelers de punten van de slagen uit deze campagne bij elkaar op. Speler nummer vijf trekt 10 punten van zijn totaal af vanwege de bom in de laatste ronde. Na het tellen van alle slagen in deze campagne is er een speler met het hoogste aantal punten. Deze speler ontvangt een overwinningspunt. Als dit het 3e overwinningspunt is, wint die speler het spel. Zo niet, dan worden de militaire kaarten opnieuw geschud en onder de spelers verdeeld. De weerkaarten worden ook geschud voor de volgende campagne en je bent klaar om er weer tegenaan te gaan.

HOE WIN JE?

Er is maar één manier om het spel te winnen en dat is door 3 overwinningspunten te behalen! Dus wie als eerste 3 campagnes wint, wint het spel. Je kunt uiteraard variëren met het aantal benodigde overwinningspunten om de gewenste speelduur aan te passen.

2-PLAYER GAME

Spel voor 2 spelers: Je selecteert 3 vliegtuigen, 3 artillerie, 3 anti-pantserenheden, 6 tanks, 6 infanterie, 2 luchtafweergeschut en de bom. En zorg er, zoals altijd, voor dat alle commandanten er ook bij zitten.

Zoals je misschien is opgevallen, is het spel voor 2 en 3 spelers identiek qua kaarten. Dit komt omdat de derde speler in een spel voor 2 spelers de beruchte 'Ivan' is, die fungeert als een geautomatiseerde derde speler. Je deelt de kaarten uit alsof je met drie spelers speelt, en de stapel die niet bij een fysiek persoon hoort, is van Ivan. De stapel waarmee Ivan speelt ligt gesloten op tafel en voor elke slag draai je de bovenste kaart om. Ivan begint altijd de eerste slag van een campagne.

Battle voorbeeld 2 spelers:

Het is een spel met 2 spelers. Deze campagne is gezegend met een heldere hemel. De eerste battle van de campagne begint.

Ivan begint en speelt infanterie (draai de bovenste kaart van Ivans deck om). De tweede speler speelt een artilleriecommandant en wint daarom de eerste confrontatie. De derde speler moet de artilleriecommandant volgen, omdat deze ook artillerie heeft. De tweede speler wint de slag, die 17 punten oplevert, en legt de kaarten gedekt voor zich neer. Speler twee begint vervolgens de tweede slag.

2 VS 2 PLAYER GAME

Er is ook een fantastische '2-tegen-2' spelmodus die veel binnen de community wordt gespeeld. (Zie de afbeelding op pagina 18).

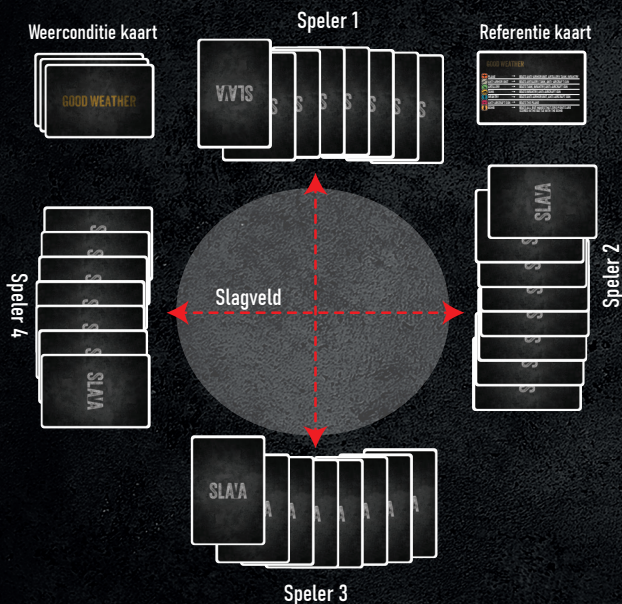
Je kunt dezelfde opstelling gebruiken als bij een regulier spel met 4 spelers. Dit keer zit je teamgenoot echter recht tegenover je. Je selecteert dus 4 vliegtuigen, 4 artillerie, 4 anti-pantser-eenheden, 8 tanks, 8 infanterie, 3 luchtafweergeschut en de bom, inclusief alle commandantkaarten.

De regels blijven hetzelfde als in het basisspel, maar je telt de totale hoeveelheid punten van elk duo bij elkaar op om te zien wie de campagne heeft gewonnen. Het duo dat als eerste 3 overwinningspunten verdient, wint!

De gemiddelde speeltijd voor de 2-tegen-2 modus is 20-40 minuten, maar je kunt het aantal overwinningspunten (en daarmee de speeltijd) naar eigen wens uitbreiden.

Belangrijk: Het is niet toegestaan om je kaarten aan andere spelers te laten zien of te noemen. Je mag ook niet proberen je partner te beïnvloeden door middel van geheime tekens of signalen!

VOORBEELD 2 VS 2 PLAYER GAME





SLAVA

CREDITS

Spelontwerp: Laurens Wittens & Stefan Wittens

Illustraties: Gemaakt door Silvester Baars met behulp van een hybride workflow van digitaal tekenen en Midjourney AI.

Grafisch ontwerp: Silvester Baars, Frans Jan van Geenen, Nicole Stolk

Redactie & Regelboek: Laurens Wittens & Stefan Wittens



**BROTHERS
IN GAMES**

© Brothers in Games

www.brothersingames.com

SLA01-024-1-1500