



Regelblad

Vanuit bostempels, door strijd getekende arena's en de achterafstraatjes van de stad komen ze bijeen.

Kikkers, padden, slangen, krokodillen en anderen, elk trots het wapen van hun gilde dragend.

Meesters van hun eigen unieke vechtstijl, verenigd met één doel: strijden in het Toernooi der Kampioenen.

Slechts één gilde zal zegevieren.

T
e
g
e
n
s
t
a
n
d
e
r



J
i
j



2 PLAYERS



10+



30-45 MINS

Scan de QR-code
om de regelvideo te
bekijken



Afbeelding 1: Dojo gevecht

Inleiding

In **Amfibido** stellen spelers teams van vechters samen en strijden ze in directe dojo gevechten. Het doel is om 4 rondes te winnen voordat je tegenstander dat doet om de Grote Sensei te worden. Elke ronde bestaat uit gevechten over drie banen, dojos genoemd. Om een ronde te winnen, moet een speler gevechten winnen in twee van de drie dojos.

Onderdelen



32 Level I kaarten



32 Level II kaarten



31 Level III kaarten



26 Level IV kaarten



10 Level V kaarten



15 Sensei kaarten



8 Dojo kaarten



2 regelkaarten

Scorebord tokens



Regelblad



Scorebord



Opstelling

1. Sorteert de 5 level stapels van **I** tot **V** en schud elke stapel apart.
2. Elke speler plaatst dojo kaarten **1**, **2** en **3** en een **cooldown zone** kaart voor zich, uitgelijnd met de bijpassende dojo kaarten van de tegenstander.
3. Plaats het **scorebord** naast het speelgebied.
4. Plaats de groene ronde marker op ronde **1** van het scorebord.
5. Plaats een rode en blauwe spelers-token op de **0** van het bijpassende score-pad op het scorebord.
6. Kies willekeurig een startspeler.
7. Elke speler trekt 3 kaarten van de level **I** stapel.



Als een speler geen vechters in zijn start hand heeft, mag hij deze tonen, die kaarten onderaan de stapel leggen en 3 nieuwe kaarten trekken.

8. **Sla het eerste spel over** – Schud de Sensei stapel en deel 3 kaarten uit aan elke speler. Elke speler kiest er 1 om te houden en legt deze open op de sensei plek, en legt de andere 2 kaarten onderaan die stapel. Je mag eerst naar je start hand kijken.



Sensei zijn een optionele toevoeging aan het spel. Bij het leren van het spel wordt aanbevolen om zonder hen te spelen.

Aflegstapel

Er is een gedeelte aflegstapel met de afbeelding naar beneden. Vechters en uitrusting die worden vervangen, worden uit het spel gehaald en naar de aflegstapel verplaatst.

Cooldown Zone

Elke speler heeft een cooldown zone. Dit houdt bij welke kaarten niet in de volgende ronde kunnen worden gebruikt, maar na die ronde weer aan je hand worden toegevoegd.





Tegenstander



Cooldown Zone



Dojo 1



Dojo 2



Dojo 3



Afleg
stapel



Dojo 1



Dojo 2



Dojo 3



Score
bord



III



Cooldown Zone

Afbeelding 2: Opstelling

Kaarten

Er zijn 4 verschillende kaarttypes: **vechters**, **uitrusting**, **acties** en **sensei**.

Alle kaarten hebben een kaarttype en level. Een kaart kan ook een basis kracht, vechterstype en een optionele vaardigheid hebben.

Kaart Levels

Het kaart level geeft de sterkte van de kaart aan, spelers krijgen toegang tot hogere level kaarten naarmate het spel vordert.

- I** Witte Band → Beginnende vechters
- II** Gele Band → Geoefende vechters
- III** Rode Band → Ervaren vechters
- IV** Zwarte Band → Elite vechters
- V** Roze Band → Kampioenen



Afbeelding 3: Kaartvoorbeeld

Kaarttypes



Vechters

Plaats deze in je dojos om voor je te vechten. Ze hebben een basis kracht, een vechterstype en vaardigheden.

Je moet een vechter in een dojo plaatsen om in die dojo te kunnen strijden. Vechters blijven in de dojo tenzij ze het gevecht verliezen.



Uitrusting

Een dojo kan één stuk uitrusting bevatten dat de vechter tijdens het gevecht kan gebruiken. Uitrusting geeft vaak een krachtbonus die wordt opgeteld bij de basiskracht van de vechter. Daarnaast heeft veel uitrusting een speciale vaardigheid. Uitrusting blijft in de dojo liggen en wordt door de volgende vechter gebruikt.



Acties

Actiekaarten hebben verschillende krachtige effecten die je tijdens het spel helpen en worden na gebruik afgelegd. Combo moves zijn een type actiekaart dat vaak een krachtbonus geeft. Ze worden boven op een vechter gespeeld. Je kunt meerdere combo moves op dezelfde vechter spelen.



Combo moves worden op een vechter gespeeld en blijven aan die vechter gehecht tot het einde van de ronde. Dus de krachtboost is ook van toepassing als de vechter naar een andere dojo verhuist, of als de vechter wordt getransformeerd in een andere vechter.



Sensei

Kies een sensei om je vechters extra vaardigheden te leren.

De sensei vaardigheid is gedurende het hele spel van kracht. Actiekrachten op sensei kunnen meerdere keren per ronde worden gebruikt tijdens de actie fase.



Sensei zijn een optionele toevoeging aan het spel. Bij het leren van het spel wordt aanbevolen om zonder hen te spelen.

Spelverloop

Het spel wordt in rondes gespeeld. De eerste speler die 4 rondes wint, wint het spel. Elke ronde heeft 4 fasen:



1. **Draft Fase** – Kies nieuwe kaarten



2. **Actie Fase** – Voeg kaarten toe aan je dojos



3. **Vecht Fase** – Beslis de gevechten



4. **Einde van de Ronde** – Herstel & reset

De speler die de meeste dojo gevechten wint, wint de ronde en verplaatst zijn scoremarker op het speelbord. Na het einde **van de ronde begint de volgende ronde**, tenzij een speler al 4 rondes heeft gewonnen.



1 → Draft fase

Kies nieuwe kaarten

Aan het begin van elke ronde kiezen spelers kaarten om aan hun hand toe te voegen. De kaarten die worden gedeeld, zijn gebaseerd op het ronde nummer dat wordt aangegeven door de ronde marker op het scorebord.

Elke speler doet tegelijkertijd het volgende

- Trekt **3 kaarten** van de aangegeven levels
- Kiest **1 kaart** om te behouden en voegt deze toe aan hun hand
- Geeft de resterende **2 kaarten aan** hun tegenstander
- Kiest nog **1 kaart** uit de 2 kaarten die van hun tegenstander zijn ontvangen
- Plaats de laatste kaart met de afbeelding naar beneden in de aflegstapel



Beginnend met de 3 initiële kaarten die je trekt tijdens de setup, en het kiezen van 2 extra kaarten, beginnen spelers ronde 1 met in totaal 5 kaarten.



2 → Actie fase

Voeg kaarten toe aan je dojos

Spelers wisselen beurten af, beginnend met de startspeler. In hun beurt kunnen spelers ofwel een kaart uit hun hand spelen, een actiekracht activeren, of passen. Nadat een speler een actie heeft ondernomen, eindigt zijn beurt en gaat het spel over naar de tegenstander. Beurten blijven op deze manier heen en weer gaan totdat beide spelers hebben gepast.

Mogelijke acties



- **Speel een vechterkaart**

- Plaats een van de vechterkaarten uit je hand in een van de drie dojos.



- **Speel een uitrustingskaart**

- Plaats een van de uitrustingskaarten uit je hand in een van de drie dojos.

→ Als er al een vechter of uitrusting in een dojo is, vervang deze dan door de nieuwe en verplaats de oude naar de aflegstapel. Je mag altijd een vechter of uitrusting die in het spel is vervangen door een andere.



- **Speel een actiekaart** → Voer het effect van de kaart uit en plaats deze vervolgens in de aflegstapel. Als het een **combo move** is, plaats de kaart dan bovenop een vechter – deze blijft in het spel totdat het gevecht is gedaan. Je kunt meerdere combo moves op een vechter spelen.



- **Activeer een actiekracht op een vechter, uitrusting of sensei** → Betaal de bijbehorende onderstreepte kosten van de **actiekracht** en handel het effect af. Actiekrachten kunnen meerdere keren per ronde worden gebruikt, tenzij anders vermeld.
- **Passen** → Zodra een speler past, kan die deze ronde geen acties meer uitvoeren. De andere speler mag acties blijven uitvoeren totdat die ook past. Zodra beide spelers hebben gepast, begint de vechtfase.



3 → Vecht fase

Beslis de gevechten

Nadat beide spelers passen, wordt het gevecht in elke dojo beslist.

Als geen van beide spelers een vechter in een dojo heeft, is het resultaat een gelijkspel.

Als slechts één speler een vechter in een dojo heeft, wint die automatisch het gevecht.

Wanneer er twee vechters aanwezig zijn:

- Vergelijk de **totale kracht** van de twee vechters in een dojo.
- De vechter met de **hoogste** totale kracht **wint** het gevecht.
- Als de totale kracht van de twee vechters gelijk is, is het resultaat **een gelijkspel**.

Een speler wint een ronde door:

- 2 of 3 gevechten te winnen, of
- 1 gevecht te winnen en de andere 2 **gelijk te spelen**.

Een ronde eindigt in een gelijkspel als:

- Alle 3 gevechten gelijk zijn, of
- Elke speler 1 gevecht wint en een ander gelijk speelt.

De speler die de meeste gevechten wint deze ronde claimt de overwinning en verplaatst hun scoremarker één vakje langs het scorepad. Als de ronde gelijk eindigt, blijven de scoremarkers op dezelfde plek.

Totale Kracht =



Basis kracht
vechter



Basis kracht
uitrusting



Kracht van
vaardigheden



Kracht van
combo moves



Vaardigheden en Combo Moves worden meegeteld bij het beslissen van het gevecht. Bijvoorbeeld:

"Jane heeft een Tree Frog in haar dojo, deze krijgt +3 extra kracht van een combo move. Ze speelde een Roundhouse Kick combo move (+3) erop. De vechter krijgt +6 kracht in deze fase."



***Tip:** Houd kaarten bij die worden afgelegd met effecten die bonussen geven aan andere kaarten. Bijvoorbeeld, het afleggen van een kaart met een effect dat het extra kracht geeft. Dit maakt het gemakkelijker om de staat van het spel te controleren wanneer de vechtfase begint.*



4 → Einde van de Ronde

Voorbeeld op
de volgende
pagina

Bonussen van effecten vervallen aan het einde van de ronde.

Volg deze stappen om de ronde in de dojo's af te ronden:

Stap 1 → Spelers nemen kaarten terug uit hun *cooldown zone* naar hun hand

Doe dit eerst omdat kaarten die deze ronde aan de *cooldown zone* zijn toegevoegd daar moeten blijven tot de volgende ronde.

Stap 2 → Combo moves worden afgelegd

🌀 Combo moves met **boemerang** worden in plaats daarvan in de **cooldown zone** geplaatst.

Stap 3 → Alle vechters die het gevecht verloren hebben, gaan terug naar de hand van de speler

Vechters die het gevecht wonnen of gelijk speelden, blijven in de dojo. **Uitrusting** blijft altijd in de dojo.

👊 **Knocked out** vechters worden in plaats daarvan in de **cooldown zone** geplaatst. Vechters kunnen knocked out worden met de **knockout** vaardigheid of wanneer het expliciet op de kaart vermeld staat.

Stap 4 → Verplaats de ronde marker naar de volgende ronde

Als meerdere rondes in een gelijkspel zijn geëindigd en ronde 9 begint, laat de ronde marker dan op ronde 8 staan. Blijf kaarten trekken uit het level **IV** deck totdat het spel eindigt.

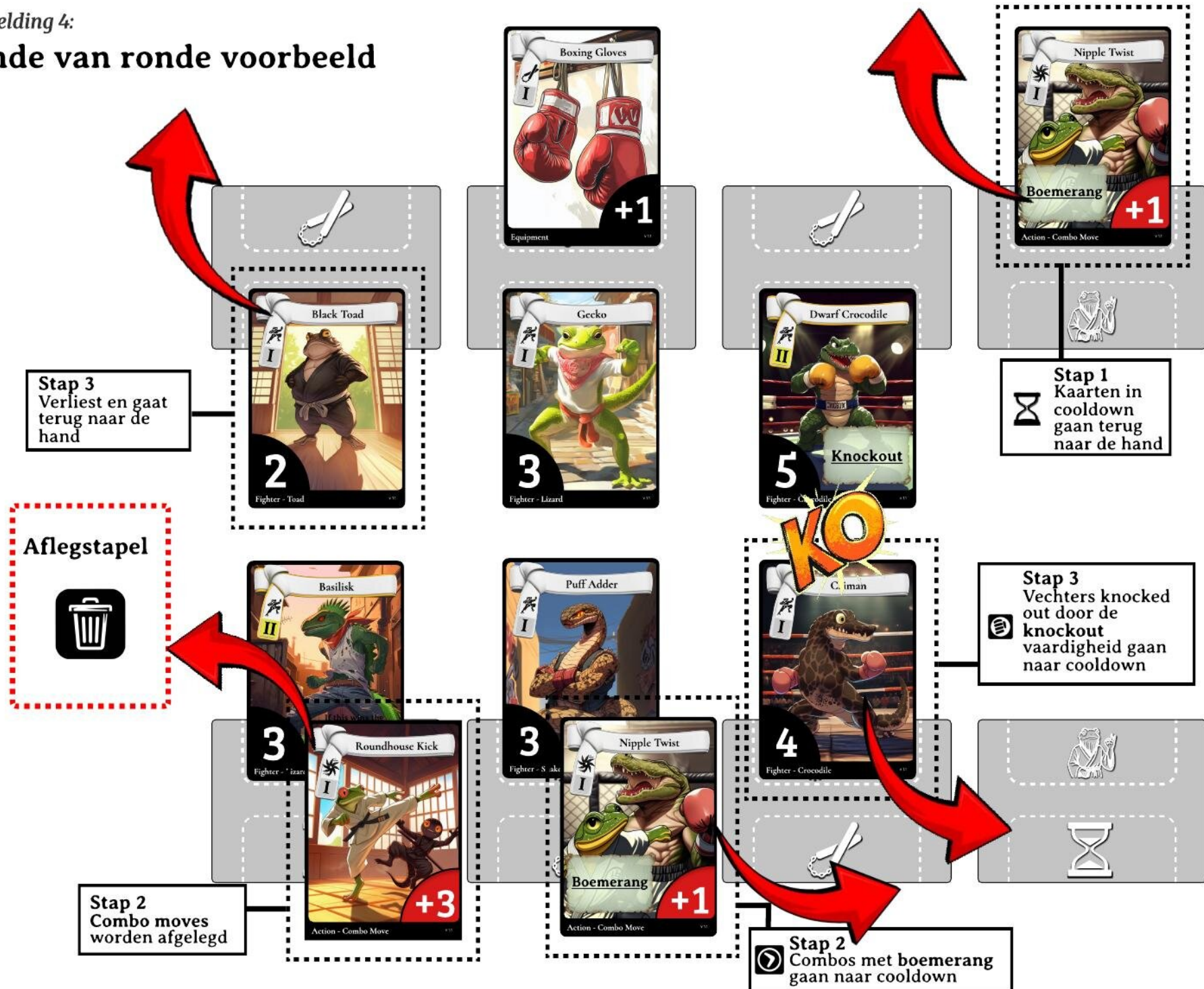
De volgende ronde

De winnaar van de ronde wordt de startspeler van de volgende ronde. Als de ronde gelijk eindigt, wordt de niet-startende speler van deze ronde de startspeler.

Als een speler zijn 4e ronde heeft gewonnen, eindigt het spel en wint die speler het spel.

Afbeelding 4:

Einde van ronde voorbeeld



Speltermen

Actief deck

De actieve decks zijn de level decks die momenteel beschikbaar zijn om te trekken aan het begin van elke ronde, gebaseerd op de ronde marker op het scorebord.

Transformeer

Vechters of uitrusting transformeren naar een willekeurige fighter of uitrusting van het volgende level.

Leg de vechter of uitrusting uit het spel af, en onthul vervolgens kaarten van het deck van het volgende level totdat je een kaart van het type dat je transformeert onthult. Plaats die kaart in de dojo. Plaats vervolgens de andere getoonde kaarten onderaan het deck in willekeurige volgorde.

 Wanneer je een level  kaart transformeert, zal deze transformeren in een andere level  kaart.

Boemerang

Boemerang kaarten worden aan het einde van de ronde in de cooldown zone geplaatst. Ze kunnen opnieuw worden gebruikt na de volgende ronde.

Knockout

Vechters die knock-out zijn gegaan, worden in de cooldown zone geplaatst in plaats van terug naar de hand te gaan na het gevecht, en kunnen niet vechten in de volgende ronde. Vechters met de knockout-vaardigheid zullen de tegenstander knock-out slaan wanneer ze het gevecht winnen.

Switcheroo

Een speler mag de fighter of uitrusting in een dojo wisselen met een andere fighter of uitrusting in je dojos, of deze naar een lege plek verplaatsen.

Neutraliseer

Geneutraliseerde vaardigheden worden genegeerd, inclusief extra krachtbonussen. Dit geldt alleen voor kaartvaardigheden, niet voor de basissterkte of het type vechter van de kaart.

Veelgestelde vragen

Boemerang

Ik speel een combo move met **Boemerang** op een van mijn vechters, en vervang deze dan door een andere vechter, wat gebeurt er?

Combo Moves op een vechter die wordt vervangen, worden direct op de aflegstapel gelegd.

Switcheroo

Wat gebeurt er als ik een combo move speel op mijn vechter als ik een **White Belt** heb en ik **vervolgens** mijn vechter switcheroo naar een ander dojo?

De totale kracht wordt gecontroleerd wanneer het gevecht wordt beslist, nadat beide spelers hebben gepast. In dit geval zal de vechter geen 3 extra kracht krijgen.

Sparring Boots

Ik heb een **Sparring Boots** in mijn dojo en ik win de ronde met een **Snapping Turtle** in dezelfde dojo, wat gebeurt er?

Snapping Turtle

*Een speler bepaalt zelf de volgorde waarin de effecten van diens kaarten worden uitgevoerd. Dit betekent bijvoorbeeld dat je ervoor kunt kiezen om de **Snapping Turtle** af te leggen of terug naar je hand te laten keren.*

Twin Sai

Ik vervang of transformeer mijn **Twin Sai**, mag ik nog steeds een tweede uitrusting in mijn dojo hebben?

Giant Salamander

*Ja, de tweede uitrusting blijft altijd in die dojo, zelfs als het effect ervan is geneutraliseerd. Je mag ook **switcheroo** gebruiken om een van de uitrustingen naar een andere dojo te verplaatsen.*

Focus

Wat gebeurt er met onthulde kaarten?

Gamble

Kaarten die je van de bovenkant van een deck onthult, worden altijd terug onderaan het deck geplaatst in willekeurige volgorde.

Veelgestelde vragen

Komodo Dragon

Hoe werkt **Komodo Dragon** precies?

*Extra kracht verkregen van combo moves geldt voor beide dojos omdat ze op de **Komodo Dragon** worden gespeeld. Krachtbonus van uitrusting geldt alleen voor het dojo waarin de **Komodo Dragon** vecht.*

Rebirth

Geeft **Metamorphosis** 3 extra kracht wanneer het wordt gespeeld op een fighter die is uitgerust met **White Belt**?

Metamorphosis

*Nee, als een kaart geen krachtwaarde heeft, geeft het geen extra kracht met effecten. Dit geldt ook voor **Silent Lee** met uitrusting zonder basiskracht.*

Silent Lee

Credits

Spelontwerp: Ron Cadier

Co-ontwerpers: Rens Brankaert, Ida Damen

Grafisch ontwerp: Ron Cadier

Omslagillustratie: Seb Camagajevac

Playtesting: Ben Cadier, Lars Veerman, Walter Vincken, Kees Straates, Leon Rosielle, Ruben Snijdewind, Hein van de Ven

Bezoek

www.amfibido.com of
scan de QR-code om de
meest recente regels,
FAQ en ander nieuws te
vinden!



Ontmoet de fighters

Ontdek de unieke fighters van Amfibido, elk met hun eigen vechtstijl en speciale vaardigheden. Elke krijger draagt een geborduurd embleem op hun outfit—een symbool van hun oorsprong en gekozen discipline.

Kikkers



Specialiteit: Karate

Vaardigheid: Kikkers ontvangen extra bonussen van combo moves vanwege hun expertise in verschillende gevechtstechnieken.

Padden



Specialiteit: Kung Fu

Vaardigheid: Padden kunnen de wilskracht van andere vechters in je hand **kanaliseren**, wat hun groei in gevechten bevordert.

Salamanders



Specialiteit: Ninjitsu

Vaardigheid: Salamanders excelleren in het hanteren van allerlei wapens. Ze ontvangen extra bonussen van wapens en hanteren soms meerdere wapens.

Krokodillen



Specialiteit: Boksen

Vaardigheid: Krokodillen zijn getraind in kracht en hebben een krachtige stoot. Sommigen kunnen zelfs hun tegenstander met één klap knock-out slaan.

Schildpadden



Specialiteit: Worstelen

Vaardigheid: Schildpadden zijn stevige en krachtige worstelaars, maar hun grootte komt met een nadeel.

Slangen



Specialiteit: Jiu-Jitsu

Vaardigheid: Slangen zijn bedreven in samenwerking en winnen aan kracht in aantallen.

Hagedissen



Specialiteit: Straatgevechten

Vaardigheid: Hagedissen, felle straatvechters, zullen alles doen om een voordeel te behalen, en hebben hun vaardigheden aangescherpt door pure ervaring.

Gebroed



Specialiteit: Metamorfose

Vaardigheid: Gebroed zijn onstabiel en voortdurend veranderend. Ze kunnen transformeren in nieuwe vormen wanneer ze worden geactiveerd.