

## NEDERLANDS

**Opmerking zelfklevers :** Bij dit gezelschapspel vindt u 3 vellen met zelfklevers. Het is **BELANGRIJK** dat deze zelfklevers op de aangeduide wijze en op die voorziene pion worden aangebracht. Daartoe dient U aandachtig de aanwijzingen in figuur 1 te volgen. De tekeningen in figuur 1 geven het uiteindelijk resultaat aan.

Let op dat U de stickers met jachtvliegtuigen kleeft op de pionnen met een hoogte van 44 millimeter, bommenwerperstickers op pionnen met een hoogte van 40 mm, enz...

Let ook op dat de bovenzijde van de sticker (TOP in figuur 1) samenvalt met bovenzijde van de betreffende pion.

De zelfklevers met rugnummers (1, 1, 2, 2, 3, 3, 3M) worden enkel voor jager-, tank- en soldaatpionnen gebruikt, en worden op de zijflank (uitsprong) van de pion gekleefd.

### SPELREGELS MASTERS VICTORY

**MASTERS VICTORY** bestaat in totaal uit 50 pionnen (Per speler onderverdeeld in 6 jager-, 3 bommenwerper-, 6 tank-, 6 soldaat- en 4 artilleriepionnen), en een spelbord waarop naast bunker- en mines zones ook de vaste beginposities van de verschillende types pionnen staan aangegeven. Bij het begin van het spel worden de 50 pionnen over deze 50 startplaatsen verdeeld. De rode pionnen over de ene, de groene pionnen over de andere speelhelte.

Bijvoorbeeld de 6 tanks, welke iedere speler ter beschikking heeft, worden verdeeld over de 6 startplaatsen voor tanks (witte schaduwtekeningen van tanks op het spelbord).

#### DOEL :

Beide spelers beschikken elk over 3 Masterpionnen (pionnen met rugnummer 3M) nl. één masterjager, één mastertank en één mastersoldaat (zie figuur 2 : Mastertank ; Masterjager ; Mastersoldaat).

De bedoeling van dit spel is om de 3 masterpionnen van de tegenspeler op te sporen en deze nadien uit te schakelen. Winnaar is diegene die hierin als eerste slaagt.

#### BEWEGING :

Per beurt mag iedere speler maximaal 3 pionnen naar keuze verplaatsen. De volgorde waarin deze pionnen worden verplaatst is niet van belang. Een speler verplaatst, tijdens zijn spelbeurt, bijvoorbeeld eerst een tank, dan een soldaat en nadien terug een tank. Alle pionnen kunnen enkel in de 4 windrichtingen worden verplaatst. (Dus niet diagonaal !)

Het maximaal aantal vakjes waarover een pion zich mag verplaatsen staat telkens aangegeven op de bovenzijde van de pion.

Een tank kan bijvoorbeeld maximaal 8 vakjes verplaatst worden ; zie figuur 3-MAXIMUM MOVE (= maximale verplaatsing)

#### Opmerkingen i.v.m. beweging :

- \* De zones mines kunnen enkel door vliegtuigen worden gebruikt. (Jagers en bommenwerpers vliegen immers over de mijnenzones.) Om deze reden staan vliegtuigen op mines zones dan ook beschermd tegen aanvallen van soldaatpionnen.
- \* In de zones bunker (= schuilkelder) staan grontroepen (tank, soldaat, artillerie) beschermd tegen lucht- en artillerieaanvallen.
- \* Enkel vliegtuigen kunnen over andere pionnen overspringen (overvliegen).
- \* Iedere individuele pion kan per spelbeurt slechts éénmaal verplaatst worden.

#### AANVAL :

Er bestaan 3 aanvalsregels (Onder aanvallen volgens regel 1 en 2 verstaan we : De aanvallende pion wordt verplaatst tot de positie van de verdedigende pion. Met behulp van de regels 1 en 2 wordt dan beslist welke pion wordt verwijderd en welke pion op het spelbord blijft.)

#### R1: Regel 1: enkel gevechten tussen twee identieke pionnen met rugnummer : (soldaat-soldaat; tank-tank; jager-jager)

Wanneer een speler een pion aanvalt met eenzelfde type pion (vb. tank valt tank aan) dan wordt de pion met het kleinste rugnummer van het bord verwijderd; In geval van gelijke rugnummers worden beiden van het spelbord verwijderd.

- De aanduiding master heeft geen invloed op het gevecht. (rugnummer 3 heeft dezelfde waarde als 3M : beide verwijderden)

- De gevallen waarbij regel 1 kan worden toegepast staan telkens weergegeven op de betreffende pion. (zie figuur 3 -R1)

#### R2: Regel 2 : enkel gevechten tussen twee verschillende types pionnen : vb. tank-soldaat, tank-artillerie, soldaat-jager,...

Bij gevechten van dit type neemt de aanvaller de positie in van de verdediger en wordt steeds de verdediger van het bord verwijderd. Het aantal gevallen waarbij regel 2 kan worden toegepast is beperkt.

Op iedere pion staat weergegeven in welke situaties deze pion gebruik kan maken van regel 2. (zie figuur 3-R2)

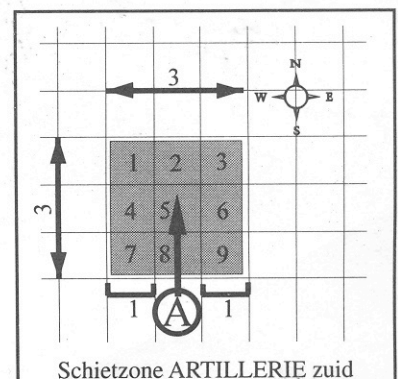
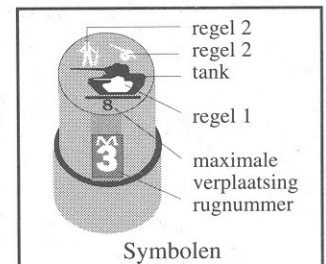
Bijvoorbeeld : Een tank kan via R2 een soldaatpion of artilleriepion uitschakelen maar kan geen jager- of bommenwerperpion aanvallen. Via R1 kan een tank een vijandelijke tank aanvallen (zie R1).

#### R3: Regel 3 : geldig in die gevallen waar artillerie de aanvallende pion is.

Voor iedere artilleriepion kan men zich precies voor de pion uit, een fictief schietbereik met een oppervlakte van 3 x 3 (= 9) vakjes inbeelden.

Voor de speler op de zuidelijke speelhelte geldt gedurende gans het spel enkel en alleen schietzone noord, voor de tegenspeler op de noordelijke speelhelte geldt enkel schietzone zuid. Schietzone oost en west zijn onbestaande. (zie figuur)

- Regel 3 is eenvoudig ; alle pionnen welke zich in de schietzone van een vijandelijke artilleriepion bevinden, en dat kan voor- na of tijdens de verplaatsing van de betreffende artilleriepion zijn, worden van het bord verwijderd.





**voorbeeld fig.4 :** Step1: voor verplaatsing ; Step2 : tijdens verplaatsing ; Step3 : na verplaatsing. In totaal worden in dit voorbeeld 3 groene pionnen uitgeschakeld tijdens één spelbeurt van speler rood.

- \* Let wel : - De artilleriezones zijn enkel actief tijdens de spelbeurt van de betreffende speler !!
- Uitschakelen van een vijandelijke pion zonder de artilleriepion te verplaatsen geldt niet als beurt.

#### **Algemene opmerkingen i.v.m. aanvalsregels :**

- \* Volgens regel 1 en 2 kan men per individuele pion slechts één vijandelijke pion per beurt uitschakelen. Met een artilleriepion daarentegen zou men, theoretisch althans, 15 pionnen per beurt en per pion kunnen uitschakelen.
- \* Na een aanval mogen de resterende verplaatsingen van de aanvallende pion worden opgebruikt.
- \* Zolang een pion op het spelbord staat blijft zijn rugnummer onzichtbaar voor de tegenspeler. Na uitschakeling worden de pionnen en hun rugnummers zichtbaar opgesteld voor beide spelers.
- \* Op mines zones staan vliegtuigen beschermd tegen soldaatpionnen (en niet tegen artillerieaanvallen).
- \* Aanval is nooit verplicht.
- \* Pionnen (enkel landmacht : tank, soldaat en artillerie) op bunkerzones staan beschermd tegen aanvallen van artillerie en vliegtuigen (jagers en bommenwerpers).

#### **VERDEDIGINGSZONE :**

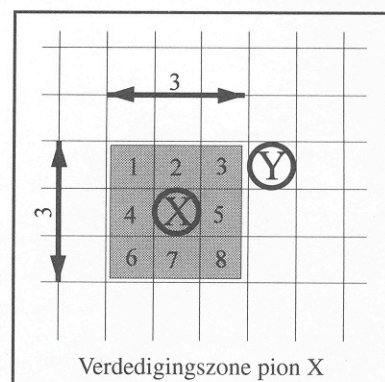
Rondom iedere pion op het spelbord kan men zich een zone van 8 vakjes inbeelden. Deze zone noemen we de verdedigingszone.

Wanneer 2 of meerdere pionnen van eenzelfde kleur in mekaars verdedigingszone staan, dan beschermt de grootste pion steeds de kleinere pionnen.

(In de figuur hiernaast staan X en Y **net niet** in mekaars verdedigingszone, anders geformuleerd : de pionnen staan niet precies naast elkaar.)

M.a.w. wanneer een speler een bepaalde pion X wenst uit te schakelen dan is hij (als aanvaller) verplicht om alle pionnen, welke in de verdedigingszone van pion X staan en groter (in hoogte) zijn dan pion X, eerst uit te schakelen alvorens hij pion X kan aanvallen. Omwille van deze spelregel zijn de pionnen in verschillende hoogtes uitgevoerd. (zie figuur 5)

- \* Bij aanval door artillerie is de verdedigingszone niet van toepassing. Alle pionnen in de schietzone van een artilleriepion, beschermd of niet, worden uitgeschakeld.



**voorbeeld 1 : TANK ROOD WIL TANK GROEN UITSCHAKELEN** (zie figuur 6) : Aangezien er enkel een kleinere pion naast tank groen staat (groene soldaatpion) kan tank rood rechtstreeks tank groen aanvallen. (volgens R1)

**voorbeeld 2 : TANK ROOD WIL SOLDAAT GROEN UITSCHAKELEN** (zie figuur 6) : Aangezien er een grotere pion naast soldaat groen staat (groene tankpion) moet tank rood eerst tank groen uitschakelen (R1), alvorens hij de soldaat kan uitschakelen. (R2)

**voorbeeld 3 : TANK ROOD WIL SOLDAAT 2 GROEN UITSCHAKELEN** (zie figuur 7) : Op figuur 7A kan men zien dat er in de verdedigingszone van soldaat b2groen, 3 groene pionnen staan. Namelijk : jager 1groen ; soldaat 1groen ; tank 1groen. Om soldaat 2groen te kunnen uitschakelen moeten alle pionnen in zijn verdedigingszone, welke groter zijn dan hemzelf, eerst te worden uitgeschakeld. M.a.w. jager 1 groen en tank groen eerst uitschakelen.

Fig 7B / a: Jager 1 groen uitschakelen : In de verdedigingszone van jager 1 groen staan geen pionnen groter dan jager 1 groen. Dus jager 1 rood zou jager 1 groen kunnen uitschakelen (R1).

Fig 7B / b1+b2: tank groen uitschakelen : In de verdedigingszone van tank groen staat één pion groter dan hemzelf, namelijk jager 2 groen. Deze zou bijvoorbeeld door jager 2 rood kunnen uitgeschakeld worden (R1). Tank groen wordt pas nadien door bommenwerper rood uitgeschakeld (R2).

Pas na de akties : a + b1 + b2 is de verdedigingszone van soldaat groen vrij van pionnen groter dan hemzelf (figuur 7 C) en nu pas kan speler rood ook deze pion uitschakelen. Daartoe moet hij echter wachten tot zijn volgende beurt, aangezien hij reeds 3 zetten heeft gedaan.

#### **TRIPLE SWITCH :**

Enkel de zes soldaatpionnen kunnen onder bepaalde voorwaarden ingewisseld worden tegen om het even welk type(s) pion(nen). De voorwaarden :

- De soldaatpion moet achter de linies van de tegenspeler komen (lijn A of R). Nadien kan deze soldaatpion worden ingewisseld tegen 1, 2 of 3 andere pionnen, waarvan de som van hun rugnummers kleiner of gelijk is aan 3.
- Aangezien artillerie- en bommenwerperpionnen geen rugnummer hebben wordt voor hen waarde 2 als rugnummer aangerekend. Masterpionnen mogen niet terug op het bord. De mastersoldaat mag wel worden ingewisseld.
- De nieuwe pionnen worden nadien gepositioneerd op de startplaatsen (beginposities) van hun type en kunnen reeds tijdens die spelbeurt worden ingeschakeld. De wissel zelf geldt niet als beurt.