

Inhoud van het spel:

- a. Speelplan
- b. 4 x 17 kleine pionnen (manschappen)
- c. 4 x 3 grote pionnen (officieren)
- d. 1 dobbelsteen
- e. 4 x 6 barricades, 1 verkenner en 1 vlag
- f. spelregels

Spelregels

Bedoeling van het spel

Patrouille is een strategisch spel voor 2, 3 of 4 personen. Elke speler krijgt de beschikking over 3 grote pionnen (officieren) en 17 kleine pionnen (manschappen) en bovendien 7 barricades en 1 vlag. Met deze speelstukken probeert elke speler van zijn beginopstelling (op één van de hoeken van het bord) zo snel mogelijk het vak met zijn eigen kleur in het midden van het bord te bezetten. De op het bord aanwezige hindernissen – de groene vakjes – mogen daarbij niet worden betreden, evenals de startvlakken van de tegenspelers. Bovendien moet u uw eigen vak bereiken met minimaal één officier, aangevuld met manschappen. Dat dit al met al niet meevalt, blijkt uit de volgende spelregels:

Begin van het spel:

De spelers bepalen onderling wie met welke kleur gaat spelen. Is deze keuze bepaald dan plaatsen de spelers hun pionnen op de betreffende hoek en kleur van het speelplan. De drie grote pionnen worden op de ♀ punten geplaatst en de kleine pionnen op de ● punten. Elke speler krijgt bovendien de barricades, de verkenner en de vlag van zijn of haar kleur. Iedere speler werpt nu de dobbelsteen; degene die het hoogste aantal ogen gooit, begint.

Het spel

Verplaatsing der stukken

Nadat een speler met de dobbelsteen heeft geworpen, mag hij één van zijn pionnen met het geworpen aantal punten verplaatsen. Dit mag uitsluitend horizontaal en/of verticaal en niet diagonaal. Tijdens één beurt mag eenzelfde vakje niet tweemaal worden gebruikt. Bovendien is het niet toegestaan over eigen of andere pionnen, barricades of vijandelijke einddoelen te springen of die te betreden. Op de tekening vindt u een voorbeeld van hoe een pion verplaatst kan worden:

		1	2	3
				4
				5

“5” geworpen, verplaatsing: 1-2-3-4-5.

Officieren worden op dezelfde manier verplaatst, doch bij elke worp mag 1 punt extra geteld; dit hoeft echter niet.

Tegenstander slaan

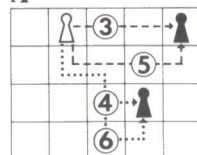
Zodra een speler met één van zijn pionnen het vakje waarop een vijandige pion staat precies kan bereiken,

mag hij deze slaan en de betreffende pion van het bord nemen.

Ook officieren kunnen geslagen worden, zowel door officieren als manschappen.

De tekeningen geven een voorbeeld van de slagmogelijkheden door: a) manschappen b) officieren

A



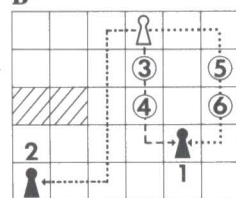
♂ eigen pion

♂ tegenstander(s)

worp 3 of 5; u kunt pion 1 slaan ———→ lijn

worp 4 of 6; u kunt pion 2 slaan ·····→ lijn

B



♂ eigen officier

♂ tegenstanders 1 en 2

worp 3 t/m 6 slaat u de één der betreffende pionnen

3 ———→ = 3 + 1 pion n° 1

4 ———→ = 4 pion n° 1

5 ·····→ = 5 + 1 pion n° 1

6 ·····→ = 6 pion n° 1

6 ———→ = 6 + 1 pion n° 2

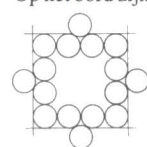
Advies:

Geef uw pionnen altijd zoveel mogelijk ruggesteun door niet alleen op pad te gaan. Wordt er één geslagen, dan is het met uw volgende zet mogelijk de aanval terug te pakken.

Misschien bedenkt hij zich wel, alvorens te slaan!

Forten:

Op het bord zijn 6 forten aangebracht. In deze forten is



een pion tamelijk veilig, mits voldoende rugdekking aanwezig is.

Elke speler kan (tijdens het spel, mits de zet erop eindigt) deze fort in bezit nemen.

Fort veroveren:

Een fort kan slechts op één manier op een tegenstander worden veroverd.

Alvorens een pion in een fort te kunnen slaan, moet de aanvallende partij een pion op 2 punten afstand van dit fort plaatsen en daarna in een van zijn volgende beurten 2 punten werpen om het fort over te kunnen nemen en de pion te slaan. Dat de verdediger in het fort door middel van zijn beurt of zijn rugdekking zal proberen dit te verhinderen is duidelijk.

NB. Een fort is tijdens het aftellen van een beurt een hindernis waar men omheen moet!

Barricades:

(omgehaakte boom (2 x), steenlawine, gebroken wiel (2 x), defekt kanon en de verkenner)

Deze barricades kunnen erg belangrijk zijn, omdat u hiermee uw tegenspeler(s) kunt ophouden of blokkeren.

Alleen bij het werpen van één mag men willekeurig een barricade plaatsen, doch niet in een fort of op einddoel van een tegenpartij. Uw beurt is met het plaatsen van een barricade voorbij: u mag dan geen pion meer verplaatsen.

Barricades opruimen:

Barricades kunnen opgeruimd worden, wanneer één van de pionnen er tijdens een beurt op eindigt. De barricades worden dan uit het spel genomen en niet meer gebruikt. Eigen barricades kunt u ook opruimen door er op te eindigen. Deze mag u dan opnieuw gebruiken. Hetzelfde geldt ook voor de verkenner, doch bij het opruimen gaan zowel de verkenner als de desbetreffende pion uit het spel. Bij de eigen verkenner kost dit geen pion en mag de verkenner eveneens weer gebruikt worden.

Promotie:

Een speler, die onverhoopt tijdens het spel 3 officieren verliest, mag één der manschappen die zich in het startvak bevinden, promoveren. Er moet echter wel een 2e pion voor uit het spel genomen worden. Bevindt deze 2e pion zich niet in het startvak dan dient u deze eerst terug te brengen d.m.v. uw beurt(en).

Rebellie:

Zodra een speler zoveel manschappen heeft verloren, dat hij zijn 6 vakken van het einddoel niet meer kan bezetten, mag hij toch aan het spel blijven meedoen. Hij kan dan proberen nog zoveel mogelijk vijandige pionnen te slaan.

Als echter al zijn pionnen – behalve die in het einddoel – zijn geslagen, valt hij af.

Binnenkomen in einddoel:

Elke binnenkomende pion moet zijn beurt geheel aftellen en mag daarbij het einddoel niet meer verlaten. Ook tijdens latere beurten mag uitsluitend binnen het einddoel verplaatst worden.

Winnaar:

Zodra een speler alle vakken heeft bezet met minimaal één officier en voor de rest officieren en/of manschappen, is hij winnaar. Hij legt zijn vlag midden op het bord als trofee.

2 Spelers:

Indien 2 spelers aanwezig zijn, speelt elke speler met 2 tegenover elkaar liggende kleuren.

Bekorting van het spel:

Wilt u het spel bekorten, dan kunt u, alvorens te beginnen, onderling afspreken niet 6, maar slechts 4 of 5 plaatsen van het einddoel te gaan bezetten.