

Armada

Auteurs: P. des PalliÈres en P. Pillet

Uitgegeven door Jeux Descartes, 1985

Een heerlijke zee-variatie op Risk (2 tot 4 spelers vanaf 12 jaar).



Doel:

Een leger moet in 2 opeenvolgende beurten in bezit zijn van:

- of meerderheid in de 4 landen + 3 nederz. op centrale deel (incl. centrum)
- of meerderheid in de 4 landen + 4 stadskernen in 4 landen

Inhoud:

- pionnen:
 - GOUD: gele pionnen met gat
 - VOLKSSTAM: zwarte pionnen
 - de 4 LEGERS: de 4 kleuren met gat
 - VLAGGEN: de ronde schijfjes
- dobbelstenen:
 - GEEL: goud
 - ZWART: volksstam
 - WIT: gevecht

Speelbord:

- centrale werelddeel: 24 grondgebieden, waarvan 5 handelsn.
- 4 landen: elk 7 grondgebieden met 3 stadskernen (O)
- oceaan met kustvelden en volle zeegebieden

Begin:

Elke speler plaatst 18 legers en 2 boten (in stadskern) in zijn land.

Speelbeurt: strikte volgorde: GROEN -> ROOD -> BLAUW -> GRIJS

Elke speler beschikt over 10 slagen per beurt:

Je kiest uit:

- boot in water zetten van stadskern naar kustgebied (= plaatsen)
- leger of groep legers verplaatsen van vak naar aangrenzend vak
 - vak naar boot (= laden)
 - boot naar grondgebied (= lossen)

- boot naar boot (= overladen)
- varen met een boot (met minstens 1 leger aan boord als bemanning)
- ontdekken van grondgebied (gooi gele en zwarte dobbelstenen)
- gevecht (gooi witte dobbelsteen)
- boot doen zinken
- 1 goudbaar omzetten in 4 legers (1 keer per beurt)
- aanwerving (1 keer per beurt)

de legers:

- hun functie: grondgebied controleren, verdedigen, ontdekken aanvallen of goudtransport
- max. 50 legers per land
- vernietigde legers kunnen weer worden aangeworven of omgezet
- verplaatsen naar vrij of eigen vak
- 1 leger kan zoveel goud vervoeren als wenselijk

de boten:

- hun functie: verre invallen op lange afstand transport van goud en legers
- met de legers mag er ook goud geladen of gelost worden
- max. 10 pionnen (goud en/of) legers
- 1 boot per vak (vriend of vijand)

de ontdekking van een grondgebied:

- je ontdekt vanaf een eigen aangrenzend grondgebied of zeegebied
- eenmaal ontdekt, blijft het ontdekt. (Dus niet opnieuw veroverbaar!)
- je ontdekt door het gooien van de gele en zwarte dobbelstenen (= 1 slag)
- plaats goud, inheemse (zwarte) volksstammen en zwarte vlag
- het centrum van het vreemde werelddeel brengt dubbel op!
- je moet de volksstammen overwinnen om de rijkdom te verkrijgen

-> invasie:

- = verplaatsing van legers als alle volksstammen overwonnen zijn het gevecht:
- voorwaarde: min. 2 legers (op land of in boot) aangrenzend
- verloop:
 - aanvaller gooit witte dobbelsteen (1 gevecht = 1 worp = 1 slag)
 - aantal schilden = aantal dode verdedigers
 - aantal kanonnen = aantal dode aanvallers
- de winnaar valt het grondgebied binnen (= 1 slag)
- het goud (en ev. het schip in stadskern) wordt eigenaar van de aanvaller-winnaar
- bij een overwinning op een schip in zee kan de winnaar:
 - de boot bezetten en daarmee het goud verkrijgen (= 1 slag)
 - of de boot doen zinken (met goud en al) (= 1 slag)

bezetting van een grondgebied:

- de bezetter plaatst er min. 1 leger en een vlag van eigen kleur
- een bezet grondgebied (vlag) kan gewoon ingenomen worden als er geen leger is bezetting van een boot: idem als bij een grondgebied

het goud: het omzetten:

- enkel en alleen in de stadskernen of in de handelsnederzettingen!
- enkel als de speler min. 2 stadskernen heeft in dat land of minstens 3 handelsnederzettingen heeft in 't centrum
- 1 goudbaar = 4 legers (=1 slag)

de aanwerving:

- als de speler min. 4 gebieden heeft in een land: 1 leger in dat land
- als de speler 4 gebieden bezit in het Centrum: 1 leger per 4 gebieden
- je mag dit 1 keer doen per ronde

Einde:

Als 1 van de twee doelen bereikt is door een speler.



Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief