

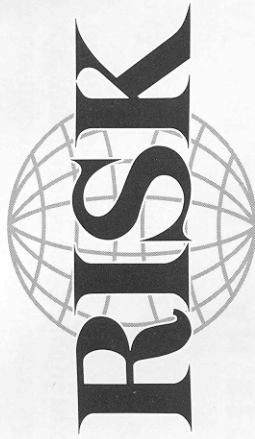
TIPS

Pas op dat je troepen niet te sterk worden uitgedund doordat je al je extra legers gebruikt voor allerlei aanvallen. Wanneer je je legers opbouwt en langzaam van het ene gebied naar het andere optrekt, zul je waarschijnlijk meer succes hebben dan wanneer je je legers overal verspreidt en vanuit allerlei gebieden probeert aan te vallen. Het werkt beter wanneer je je concentreert op één gedeelte en van daar uit langzaam optrekt. Trek je gewoon niets aan van de legers die zich ver van je hoofdmacht bevinden.

Denk eraan dat dit een spel van aanval én verdediging is, dus zorg dat je de gebieden die je bezit ook kunt verdedigen.

DE WINNAAR

De speler die alle gebieden op het speelbord bezet heeft en dus zijn/haar laatste tegenstander heeft uitgeschakeld, wint het spel.



Parker Brothers

2-6 spelers – Vanaf 10 jaar

SPELREGELS

INLEIDING

Dit is het meest ongebruikelijke spel dat er sinds jaren verschenen is. Omdat het zo anders is, zul je merken dat het de moeite loont om de spelregels helemaal door te lezen voordat je het spel gaat spelen. Hierin wordt overigens geen poging gedaan je bepaalde strategieën te leren, aangezien spelers die zelf wel ontwikkelen naarmate zij het spel beter leren kennen.

DOEL VAN HET SPEL

Het doel van het spel is alle gebieden op het speelbord te bezetten waardoor alle andere spelers zijn uitgeschakeld.

INHOUD

A. Zes sets speelstukken. Elke set heeft een andere kleur en bestaat uit een doosje met vierkante blokjes en een aantal langwerpige stukken. Elke blokje stelt één leger voor en de langwerpige blokjes zijn gelijk aan tien legers.



110341631 104

- B.** Een speelbord met daarop een landkaart van zes continenten (werelddelen) die elk weer zijn onderverdeeld in een aantal gebieden.
- C.** 44 kaarten.
- D.** Zes dobbelstenen (3 rode en 3 ivorkleurige).

VOORDAT HET SPEL KAN BEGINNEN

Leg het bord op een vlakke ondergrond. Elke speler kiest een kleur en krijgt het bijbehorende doosje speelstukken, plus de langwerpige speelstukken van diezelfde kleur. Dit zijn je legers. Spreek af wie van de spelers de deler wordt.

DE KAARTEN

Twee van de kaarten zijn bedrukt met drie figuren: een infanterist, een cavalerist en een kanon. Deze twee kaarten zijn jokers. Op de overige tweeëntveertig kaarten staat maar één van de drie figuren plus een gebied dat ongeveer overeenkomt met de vorm van dat gebied op het speelbord. Er is maar één kaart voor elk gebied op de landkaart.

HET SPEELBORD

Bekijk het bord voordat je gaat spelen. Je ziet een wereldkaart. De afmetingen en grenzen van de gebieden zijn niet helemaal correct maar ten behoeve van het spel vereenvoudigd. Het gebied dat Peru heet bijvoorbeeld, omvat ook het land Bolivia. Op soortgelijke wijze omvat Alberta ook de provincies Brits Columbia en Saskatchewan. IJsland, Groot-Brittannië, Madagascar, Japan en Nieuw-Guinea zijn afzonderlijke gebieden. Het gebied Indonesië bestaat uit Borneo en de omringende eilanden.

Er zijn in totaal zes continenten die zijn onderverdeeld in een aantal gebieden van ongeveer dezelfde basiskleur. Deze continenten zijn:

- A. Noord-Amerika**, onderverdeeld in de volgende **9 gebieden**: Alaska, Noordwestelijke Staten, Groenland, Alberta, Ontario, Quebec, Verenigde Staten (west), Verenigde Staten (oost) en Midden-Amerika. De basiskleur is **geel**.
- B. Zuid-Amerika**, onderverdeeld in de volgende **4 gebieden**: Venezuela, Peru, Brazilië en Argentinië. De basiskleur is **turquoise**.
- C. Europa**, onderverdeeld in de volgende **7 gebieden**: IJsland, Groot-Brittannië, Scandinavië, Noord-Europa, West-Europa, Zuid-Europa en Oekraïne. De basiskleur is **blauw**.
- D. Afrika**, onderverdeeld in de volgende **6 gebieden**: Noord-Afrika, Egypte, Oost-Afrika, Kongo, Zuid-Afrika en Madagascar. De basiskleur is **roze**.
- E. Azië**, onderverdeeld in de volgende **12 gebieden**: Oeral, Siberië, Jakoetsk, Kamtsjatka, Irkoetsk, Afghanistan, China, Mongolië, Japan, Midden-Oosten, India en Siam. De basiskleur is **groen**.
- F. Australië**, onderverdeeld in de volgende **4 gebieden**: Indonesië, Nieuw-Guinea, West-Australië en Oost-Australië. De basiskleur is **paars**.

VOORBEREIDING

De deler haalt de twee jokers uit de stapel kaarten. Dan wordt de rest van de stapel goed geschud en de deler deelt ze één voor één uit aan de spelers (met de wijzers van de klok mee). Alle kaarten worden opgedeeld.

Als je met vier of vijf speelt, krijgen enkele spelers een kaart meer dan de andere maar dat maakt voor het spelverloop niet uit.

Als alle kaarten zijn gedeeld, leggen de spelers hun kaarten met de goede kant omhoog voor zich op tafel en zetten één leger op elk gebied op het bord waarvan zij de bijbehorende kaart hebben. Alle spelers doen dit tegelijk. Als alle spelers hun legers geplaatst hebben, staat er op elk gebied precies één leger. Nu geven de spelers al hun kaarten terug aan de deler die de twee jokers in de stapel stopt. De deler schudt de kaarten weer en legt ze (goede kant omlaag) naast het bord.

HET SPEL

(a) UITBREIDING VAN HET AANTAL LEGERS

AAN HET BEGIN VAN ELKE BEURT HEBBEN DE SPELERS RECHT OP NIEUWE LEGERS OM OP HET BORD TE ZETTEN. HET AANTAL EXTRA LEGERS WAAROP JE RECHT HEBT, WORDT BEPAALD VOLGENS DE HIERONDER BESCHREVEN METHODE. DEZE LEGERS WORDEN GEBRUIKT OM JE POSITIE OP HET BORD TE VERSTEUVIGEN EN UIT TE BREIDEN.

De speler links van de deler mag beginnen en telt het aantal gebieden dat hij/zij bezet met legers. De speler mag één extra leger uit z'n doosje halen voor elke drie gebieden die hij/zij bezet. Restbedragen tellen niet. Dus als een speler aan het begin van z'n beurt veertien gebieden bezet, mag hij maar vier legers pakken (14 : 3 = 4, rest 2). Je moet namelijk vijftien gebieden bezetten om vijf legers te mogen pakken. **Je hebt elke beurt recht op minimaal drie legers, ook al bezet je minder dan negen gebieden.**

Als je aan het begin van je beurt alle gebieden van een continent bezet, krijg je nog meer extra legers. Dat werkt als volgt:

Noord-Amerika: 5 legers; Zuid-Amerika: 2 legers; Europa: 5 legers; Afrika: 3 legers; Azië: 7 legers; Australië: 2 legers.

Deze bonus krijg je iedere keer dat je aan het begin van je beurt één of meer hele continenten bezit. Als geheugensteuntje staan er langs de kanten van het bord rondjes in de basiskleuren van de continenten. In ieder rondje staat aangegeven hoeveel legers je krijgt wanneer je het hele continent bezit. Als je meer dan één continent bezit, heb je natuurlijk recht op de extra legers die voor elk van je continenten staat aangegeven.

Er is nog een derde manier om extra legers te krijgen, namelijk door het gebruik van de kaarten, maar aangezien dit pas later in het spel aan de orde is, wordt dit behandeld bij (h) "DE KAARTEN".

Aan het begin van iedere beurt bepaal je aan de hand van bovenstaande regels eerst hoeveel extra legers je mag pakken.

(b) LEGERS PLAATSEN

Als je hebt uitgerkend hoeveel legers je mag pakken, moet je ze vervolgens op het bord zetten op één of meer van de gebieden die je al met legers bezet. Je mag al je extra legers op één en hetzelfde gebied zetten, maar je mag ze ook verdelen over verschillende gebieden. De keuze is geheel aan jou. Het doel van het spel is gebieden van tegenstanders veroveren. Aangezien je alleen aangrenzende gebieden mag aanvallen én omdat eenmaal geplaatste legers niet zomaar verplaatst mogen worden, kun je meestal het beste gebieden die aan een tegenstander grenzen (op een continent waar je al meer gebieden bezit) verder versterken.

(c) AANVALLEN

HET DOEL VAN EEN AANVAL, IS HET UITSCHAKELEN VAN VIJANDELIJKE LEGERS OP AANGRENZENDE GEBIEDEN EN DEZE GEBIEDEN MET JE EIGEN LEGERS TE BEZETTEN.

Nadat je de extra legers waar je recht op hebt op het speelbord hebt gezet, ben je niet gedwongen om aan te vallen. Je mag je beurt ook nu beëindigen. Een vijandelijk gebied aanvallen, doe je door de dobbelstenen te gooien en deze te vergelijken met de dobbelstenen die de eigenaar van het gebied dat je aanvalt gooit. De aanvaller moet van tevoren zeggen vanuit welk gebied hij aanvalt en welk aangrenzend gebied hij aanvalt. Een aanvaller moet ten minste één leger meer hebben dan het aantal dobbelstenen dat hij/zij gooit. Als je twee legers in het gebied hebt, mag je dus maar één dobbelsteen gooien. Als je drie legers hebt, mag je één of twee dobbelstenen gooien. Als je vier of meer legers hebt, mag je één, twee of drie dobbelstenen gooien. Je kunt nooit meer dan drie dobbelstenen gooien.

De verdediger (d.w.z. de eigenaar van het gebied dat wordt aangevallen) gooit zijn/haar dobbelstenen tegelijk met de aanvaller. Als de verdediger twee of meer legers heeft in het gebied dat hij verdedigt, mag hij één of twee dobbelstenen gooien.

Als de verdediger maar één leger heeft, mag hij maar één dobbelsteen gooien. Hoewel er dus in totaal vijf dobbelstenen tegelijk gegooid kunnen worden, zitten er voor het gemak zes dobbelstenen in het spel. Normaal gesproken gooit de aanvaller meer dobbelstenen dan de verdediger, maar in sommige gevallen kan de verdediger twee dobbelstenen gooien tegen één dobbelsteen van de aanvaller.

Als de dobbelstenen zijn gegooid, vergelijkt de aanvaller eerst z'n hoogste dobbelsteen met de hoogste dobbelsteen van de verdediger. Als de dobbelsteen van de aanvaller hoger is, moet de verdediger een van de legers in het aangevallen gebied van het bord halen en terugdoen in het doosje. Als de dobbelsteen van de verdediger gelijk is aan, of hoger is dan die van de aanvaller, dan moet de aanvaller een van de legers in het gebied van waaruit hij aanvalt verwijderen. Bij gelijke dobbelstenen wint de verdediger altijd. Als de aanvaller twee of drie dobbelstenen gooit en de verdediger gooit twee dobbelstenen, dan vergelijkt de aanvaller ook de volgende hoogste dobbelsteen met de tweede dobbelsteen van de verdediger. Als de aanvaller wint, verwijderd de verdediger een leger, maar bij gelijke dobbelstenen of een lagere moet de aanvaller een leger verwijderen. Als de aanvaller of de verdediger maar één dobbelsteen gooiën, telt de extra dobbelstenen niet mee en er kan maar één leger verloren gaan. Je kunt nooit meer legers verliezen dan het aantal dobbelstenen dat je gooit.

Hieronder zie je enkele voorbeelden:

Aanvaller gooit	Verdediger gooit	Aanvaller verliest	Verdediger verliest
5, 4, 3	6, 3	1 leger	1 leger
4, 1, 1	4, 1	2	0
6, 6, 1	5, 1	0	2
3, 3, 1	4	1	0
4, 2, 1	3	0	1
6	5, 4	0	1
4, 3	3, 2	0	2
4	6, 1	1	0
3, 2	3, 3	2	0
6, 1	5, 2	1	1
5, 4	4	0	1
5, 2	5	1	0

(6)

DE HOOGSTE DOBBELSTEEN VAN DE AANVALLER WORDT ALTIJD VERGELEKEN MET DE HOOGSTE DOBBELSTEEN VAN DE VERDEDIGER. ALS DE AANVALLER EN DE VERDEDIGER ALLEBEI MEER DAN ÉÉN DOBBELSTEEN GOOIËN, WORDT DE ÉÉN NA HOOGSTE DOBBELSTEEN VAN DE AANVALLER ALTIJD VERGELEKEN MET DE ÉÉN NA HOOGSTE DOBBELSTEEN VAN DE VERDEDIGER. BIJ GELIJK SPEL WINT ALTIJD DE VERDEDIGER.

(d) WELKE GEBIEDEN VAL JE AAN

Je mag een tegenstander naar keuze aanvallen die een gebied bezet dat aan een van jouw gebieden grenst. Als je bijvoorbeeld Venezuela bezit, mag je een tegenstander in Midden-Amerika, in Peru of in Brazilië aanvallen. Maar je mag ook over water aanvallen als twee gebieden door twee parallelle lijnen zijn verbonden. Als je bijvoorbeeld Noord-Afrika bezit, mag je niet alleen Kongo, West-Afrika of Egypte aanvallen, maar ook Brazilië, West-Europa of Zuid-Europa. LET OP: je kunt Alaska aanvallen vanuit Kamtsjatka (of Kamtsjatka vanuit Alaska) en Groenland kan worden aangevallen vanuit IJsland, Quebec, Ontario of de Noordwestelijke Staten.

(e) DE AANVALLER HEEFT DE KEUS

Je mag een aangrenzend gebied blijven aanvallen, zolang je maar ten minste twee legers hebt in het gebied van waaruit je aanvalt. Tijdens je beurt mag je met elke nieuwe worp aanvallen met een ander aantal legers, of een ander aangrenzend gebied aanvallen, of vanuit een ander gebied aanvallen. Maar vóór elke worp moet je zeggen hoeveel dobbelstenen je gebruikt, uit welk gebied je aanvalt en welk vijandelijk gebied je aanvalt. De verdediger geeft dan aan met hoeveel dobbelstenen hij/zij gaat gooien om te verdedigen. De keuze is aan de aanvaller – die heeft alle mogelijkheden. Je kunt één of meer keren aanvallen vanuit het ene gebied en de aanval dan verschuiven naar een andere kant, terwijl je toch hetzelfde gebied weer aanvalt. Zo kun je blijven aanvallen, zelfs als je af en toe een dobbelsteenworp verliest. Maar als je dat gunstiger vindt, mag je natuurlijk ook stoppen met aanvallen, je beurt beëindigen en de dobbelstenen doorgeven naar de volgende speler.

(7)

(f) GEBIEDEN VEROVEREN

Als een aanval heeft gezorgd dat het laatste leger van een tegenstander uit een gebied verwijderd wordt, dan heeft hij/zij dat gebied veroverd. Je moet direct ten minste zoveel legers naar dat gebied verplaatsen als je dobbelstenen hebt gegooid tijdens je laatste worp. Deze legers moeten komen uit het gebied van waaruit je aanviel. **Je mag ook meer legers uit ditzelfde gebied in het veroverde gebied zetten, maar je moet altijd ten minste één leger achterlaten. Geen enkel gebied mag gedurende het spel onbezet achterblijven.**

(g) DE VRIJE TROEPENVERPLAATSING

Als je niet meer wilt of kunt aanvallen, is je beurt voorbij en heb je recht op een Vrije Troepenverplaatsing. Hiervoor mag je (als je dat wilt) één of meer legers uit één gebied dat je bezit verplaatsen naar een aangrenzend gebied. Als je bijvoorbeeld acht legers hebt in Argentinië, en ook één of meer legers in Peru en Brazilië, dan mag je een aantal van de Argentijnse legers (maximaal zeven) verplaatsen naar een van deze aangrenzende gebieden. Je mag deze legers niet verdelen door er een paar in Peru te zetten en een paar in Brazilië. Omdat een gebied nooit onbezet mag achterblijven, moet er altijd ten minste één leger blijven staan in het gebied van waaruit je verplaatst. Het doel van de Vrije troepenverplaatsing is dat je legers kunt verplaatsen vanuit een gebied waar ze wellicht nutteloos zijn naar een gebied waar je ze kunt gebruiken. Behalve na een aanval is dit het enige moment dat spelers legers van het ene gebied naar een ander mogen verplaatsen.

(h) DE KAARTEN

Als je tijdens je beurt één of meer gebieden hebt veroverd, mag je de bovenste kaart van de stapel naast het speelbord pakken. Leg de kaart voor je op tafel zonder hem aan je tegenstanders te laten zien. **Je mag nooit meer dan één kaart per beurt pakken, ongeacht het aantal gebieden dat je hebt veroverd.** Het maakt niet uit op welk moment van je beurt je een gebied veroverde. **JE MAG GEEN KAART PAKKEN ALS JE TIJDENS JE BEURT GEEN GEBIED HEBT VEROVERD.**

Deze kaarten zijn bijzonder waardevol want als je een kloppende combinatie hebt, kun je ze aan het begin van een beurt gebruiken om extra legers te krijgen. Nu telt niet meer welk gebied er op de kaarten staat, maar welke zwarte figuurtjes (infanterist, cavalierist of kanon). Voordat je je kaarten kunt gebruiken, moet je er minimaal drie hebben en deze kaarten moeten bestaan uit een van de volgende vijf combinaties:

1. Drie cavalieristen
2. Drie kanonnen
3. Drie infanteristen
4. Één van elke soort

5. Twee kaarten van de bovenstaande combinaties plus een joker

Wanneer je een van deze combinaties hebt, ben je niet verplicht deze in je eerstvolgende beurt om te ruilen voor legers. Je kunt ze ook bewaren in de hoop dat je tijdens een volgende beurt een groot aantal legers tegelijk kunt inzetten. Je mag echter nooit meer dan vijf kaarten voor je op tafel hebben. Als je aan het begin van je beurt vijf kaarten hebt, dan moet je een setje van drie kaarten inruilen. Als je vijf kaarten hebt, kun je altijd een van de toegestane combinaties maken.

Het eerste setje kaarten dat wordt ingeleverd, is 4 extra legers waard. Deze legers komen bovenop de legers waar de speler toch al recht op heeft. Het tweede setje kaarten, ongeacht welke speler dit inlevert, is 6 extra legers waard.

Daarna is de waarde van elk volgend setje zoals aangegeven in onderstaande tabel:

3 ^e setje:	8 legers
4 ^e setje:	10 legers
5 ^e setje:	12 legers
6 ^e setje:	15 legers
7 ^e setje:	20 legers
8 ^e setje:	25 legers

Voor elk volgend setje dat wordt ingeleverd, wordt het aantal extra legers met vijf verhoogd. Zo is het 12^e setje dus 45 legers waard. Let op: de waarde van de setjes kaarten neemt bij elk setje dat wordt ingeleverd toe, ongeacht welke speler het setje inlevert. Als een speler bijvoorbeeld nog geen setje heeft kunnen inleveren, maar er uiteindelijk eentje heeft nadat er al drie setjes door andere spelers zijn ingeleverd, dan heeft hij/zij recht op 10 legers. Het totaal aantal ingeleverde setjes (wie ze inlevert maakt niet uit), bepaalt het aantal legers dat een speler krijgt. Het is raadzaam samen één speler te kiezen die op papier bijhoudt hoeveel setjes kaarten zijn ingeleverd.

Kaarten die zijn ingeleverd worden met de goede kant omhoog naast de 'pot' gelegd en vormen een weglegstapel. Als de 'pot' op is, worden de kaarten van de weglegstapel geschud en met de goede kant omlaag als nieuwe 'pot' neergelegd.

Omdat één langwerpige speelstuk gelijk is aan 10 legers mag dit op elk moment tijdens het spel worden omgeruild voor 10 blokjes (of omgekeerd).

De lange blokjes maken speelbord en spelverloop overzichtelijker wanneer er in de latere fasen van het spel grote aantallen legers op het bord staan.

(i) TEGENSTANDERS UITSCHAKELLEN

Een van de belangrijke doelen in dit spel is het uitschakelen van tegenstanders. Als jij tijdens je beurt het laatste leger van een tegenstander van het speelbord weet te halen, dan krijg je direct alle kaarten die deze tegenstander in bezit had. Deze kun je combineren met de kaarten die je zelf al had en als je er setjes van kunt maken, mag je ze meteen inleveren om extra legers te krijgen. Als je – zoals soms wel gebeurt – twee of drie setjes kunt maken, mag je ze allemaal direct inleveren en je krijgt voor elk setje het net als anders toenemende aantal meer. Deze situatie komt alleen voor als het totaal aantal kaarten dat je hebt op het moment dat je de kaarten van een verslagen speler erbij krijgt, zes of meer bedraagt. Je moet zoveel setjes inleveren dat het totaal aantal kaarten dat je overhoudt vier of minder is. De nieuwe legers worden op de gebruikelijke manier op het bord geplaatst. Daarna mag je (als je wilt) verder spelen of de dobbelstenen doorgeven aan de volgende speler.

SPEL IN HET KORT

Het onderstaande is een kort overzicht van wat elke speler tijdens het spel doet wanneer hij/zij aan de beurt is. De stappen moeten altijd in de aangegeven volgorde uitgevoerd worden.

1. Bepaal als volgt op hoeveel legers je recht hebt: (a) tel de gebieden (niet de legers) die je bezet en deel dat aantal door 3; (b) controleer of je recht hebt op extra legers omdat je één of meer hele continenten hebt; (c) controleer je kaarten om te zien of je een combinatie hebt die je kunt ruilen voor extra legers.
2. Zet deze legers op het bord op gebieden die je al bezet houdt. Behalve wanneer je een tegenstander uitschakelt, is dit het enige moment in je beurt dat je legers mag neerzetten.
3. Val waar je maar wilt aan. Je mag tijdens je beurt zo vaak als je wilt aanvallen op voorwaarde dat je ten minste twee legers op een eigen gebied hebt dat grenst aan het gebied van een tegenstander.
4. Beëindig je aanval wanneer je maar wilt of wanneer je daartoe wordt gedwongen doordat je geen legers meer hebt.
5. Doe een Vrije troepenverplaatsing als je dat kunt en wilt.
6. Pak als je tijdens je beurt één of meer gebieden hebt veroverd een kaart.
7. Geef tot slot de dobbelstenen aan de volgende speler.