

DAS GLORREICHE MANOVER

Doel van het spel

De speler die de meeste punten heeft verdiend door zijn rekruten zo goed en snel mogelijk terug naar de binnenplaats van de kazerne te brengen, wint het spel.

Spelmateriaal

- ⇒ 1 speelbord
- ⇒ 1 dobbelsteen
- ⇒ 19 rekruten in 4 kleuren (6 rode, 6 gele, 4 blauwe en 3 groene)
- ⇒ 10 bonus-stenen in 2 kleuren (4 zwarte en 6 witte)
- ⇒ 3 grijze belonings-stenen

Spelvoorbereiding

- ⇒ De rode en gele rekruten dragen de cijfers 1 t.e.m. 6, de blauwe de cijfers 1 t.e.m. 4 en de groene de cijfers 1 t.e.m. 3. Deze cijfers hebben pas belang bij een variant van dit spel.
- ⇒ Het aantal spelfiguren is afhankelijk van het aantal spelers. Elke speler kiest zich een kleur en zet zijn rekruten op de binnenplaats (zowel start- als eindplaats).
 - 2 spelers = 6 rode en 6 gele
 - 3 spelers = 4 rode, 4 gele en 4 blauwe
 - 4 spelers = 3 rekruten van elke kleur

Er worden dus steeds 12 soldaten op de binnenplaats gezet. De genummerde velden 1 t.e.m. 12 hebben pas betekenis op het einde van het spel.

- ⇒ De grijze belonings-stenen dragen de waarden 1 t.e.m. 3 en worden willekeurig (maar niet op de eerste 6 grijze velden) met de cijferwaarde bovenaan over het parcours verspreid.
- ⇒ De 10 bonusstenen worden gelijkmatig over het speelbord verdeeld, maar niet op de eerste of laatste 6 velden of op één van de beloningsstenen.
- ⇒ De lichtere en donkere schakeringen van het speelbord helpen de spelers om de afstand te bepalen. Ze vormen de tientallen.

Spelverloop

- ⇒ **Startpositie** : Bij het begin van het spel gooit elke speler om beurten met de dobbelsteen. Het gegooide aantal ogen wordt gebruikt om één rekrut vooruit te bewegen op het parcours. Zo zullen bij 4 spelers na 3 dobbelronden alle rekruten in een of andere uitgangspositie op het speelbord staan. Mocht een rekrut op deze manier op hetzelfde veld belanden als een eigen of vreemde soldaat, dan wordt hij gewoon boven op deze spelfiguur gezet (passagier). In totaal mogen er maximaal 3 spelfiguren (dus 2 passagiers) op één veld staan. Indien een speler door deze beperking het gegooide aantal ogen niet kan uitzetten, gooit hij nogmaals met de dobbelsteen. Zodra alle 12 rekruten hun uitgangspositie hebben verworven, wordt de dobbelsteen voor de rest van het spel niet meer gebruikt.
- ⇒ Na de beginspeler volgen de andere spelers in uurwijzerzin. Telkens een speler aan de beurt is, beweegt hij elk van zijn rekruten minimaal één veld vooruit. Het aantal velden waarover de rekrut bewogen wordt, is afhankelijk van de 'positie', de 'passagier' en de 'bonus'.
- ⇒ **Bewegen van rekruten** : Tijdens één beurt moet een speler al zijn vrije rekruten minimaal één veld vooruit bewegen. Een rekrut is 'vrij' als hij alleen op een veld staat of als hij de bovenste passagier is. Ook rekruten die door de beweging van een andere rekrut vrijkomen, moeten minimaal één veld vooruit bewogen worden. Soldaten die vast komen te zitten onder één of twee 'passagiers', kunnen vanzelfsprekend niet bewogen worden. Een speler bepaalt zelf in welke volgorde hij zijn rekruten vooruit beweegt. Beschikt een speler over geen enkele vrije rekrut, dan beweegt hij niets en is zijn beurt voorbij. Indien nodig kan een rekrut over een andere rekrut (al dan niet met passagiers) springen. Zij vormen voor hem geen hindernis.
- ⇒ Als een speler met een van zijn soldaten op een bonus-veld landt (niet als hij er over bewogen wordt !), geeft hem dit recht

op een vermenigvuldigings-factor 2 (bij een witte bonus-steen) of 3 (bij een zwarte).

⇒ De reikwijdte van de beweging van een rekrut is afhankelijk van 3 factoren :

* **Positie** : Een soldaat moet overeenkomstig zijn plaats op het speelbord minimaal één veld en maximaal 12 velden vooruit bewogen worden. Bij de plaatsbepaling wordt geen rekening gehouden met het aantal rekruten dat voor de betrokken rekrut staat, wel met het aantal door rekruten bezette velden. Een door een rekrut bezet veld (al dan niet met passagiers) geldt dus telkens als één. Elke speler bepaalt per rekrut zelf of hij het beschikbaar aantal bewegingspunten opgebruikt of niet. Staat hij op kop, dan mag hij maximaal één veld vooruit bewegen ; staat hij vijfde dan mag hij maximaal 5 velden vooruit bewegen ;... en staat hij laatste dan kan hij maximaal 12 velden bewogen worden.

* **Passagiers** : Alleen de bovenste, vrije soldaat van een groepje mag bewogen worden. Omdat hij zich op één of twee andere rekruten bevindt, ontvangt hij een vermenigvuldigingsfactor van respectievelijk 2 of 3. Zo mag hij bv. omdat hij op twee soldaten zit van groepje dat zich op de vijfde plaats bevindt, maximaal 15 velden verder worden bewogen (3 x 5).

* **Bonus** : Net zoals de passagiers-bonus, leveren ook de witte en zwarte bonus-stenen vermenigvuldigingen op van 2 (witte steen) en 3 (zwarte steen). De verschillende bonussen worden eventueel met elkaar vermenigvuldigd.

⇒ **Beloningsstenen** : Telkens een speler met zijn rekrut landt op een veld met een grijze beloningssteen, mag hij deze oprapen en zichtbaar voor zich afleggen. Deze steen levert hem bij de eindafrekening extra punten op.

⇒ De eerste rekrut die de binnenplaats van de kazerne bereikt, wordt op veld 12 gezet, de tweede rekrut op veld 11,... Soldaten die de binnenplaats bereikt hebben, tellen niet meer mee in de bepaling van de positie van de andere rekruten.

Einde van het spel

Zodra de voorlaatste rekrut het doel bereikt heeft, eindigt de oefening. De laatste speler wordt gewoon op veld 1 gezet. Elke speler maakt de som van de verschillende posities die zijn rekruten bereikt hebben en telt daarbij eventueel de behaalde grijze belonings-stenen op. De speler die de hoogste totale waarde heeft bereikt, wint het spel. Bij een gelijkstand wint de speler die de hoogste positie heeft bereikt met één van zijn soldaten.

DAS GLORREICHE MANOVER		
Schmidt Spiele	Siegers, Roland	199x
2 - 4 spelers	vanaf 10 jaar	40 min.

© Marc Van den Branden, Forum, 1996