

Batalj

Historiskt maktspel.

Ett vuxenspel för 2 deltagare eller 2 lag.

Konstruktion och design Sigvard Bernadotte.

Illustratör: Lars-Olof Jerhammar.

Innehåll

- 1 spelplan med 64 rutor
- 48 spelpjäser (24 blå, 24 gröna) gjorda efter gamla bataljmålningar
- 48 spelpjäsfötter.

Varje spelgrupp innehåller följande figurer som har följande inbördes rang:

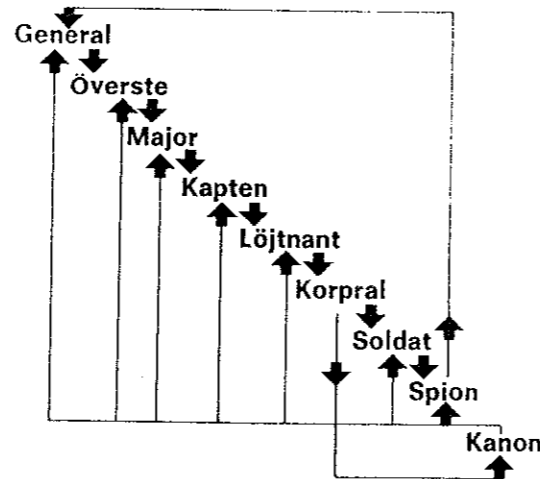
| | |
|-----------------|--------------|
| 1 st General | värd 8 poäng |
| 1 st Överste | värd 7 poäng |
| 2 st Majorer | värd 6 poäng |
| 3 st Kaptener | värd 5 poäng |
| 3 st Löjtnanter | värd 4 poäng |
| 4 st Korpraler | värd 3 poäng |
| 5 st Soldater | värd 2 poäng |
| 1 st Spion | värd 1 poäng |
| 4 st Kanoner | värd 0 poäng |

Förberedelser

Riv försiktigt ut pappfigurerna som fungerar som spelpjäser och sätt ut dem i sina fötter. Ställ sedan pjäserna på de tre rutraderna som ligger närmast respektive spelare, på den sida där siluetten av staden är illustrerad. Pjäserna placeras med bildsidan mot respektive spelare, så att man endast kan se sina egna pjäser. I övrigt får man ställa dem i vilken rangordning som helst.

Pjäsernas olika värden

Alla pjäserna (utom kanonerna) är ordnade i rang från 1—8. Pjäs med högt nummer slår pjäs med lägre. T.ex. en major slår kaptener, löjtnanter, korpraler, soldater samt spion men blir i sin tur slagen av general och överste. Spionen är den ende av de numrerade pjäserna som slår generalen men spionen blir i sin tur slagen av samtliga pjäser. Alltså t.o.m. av soldaten. Kanonerna är orörliga och kvarstår om de ej "oskadliggörs" på samma ruta under hela spelet. Endast korpralen kan oskadliggöra kanonerna. Alla andra pjäser blir slagna av kanonerna, således även generalen.



Pjäsernas förflyttning

Alla pjäser (utom de orörliga kanonerna) får flyttas högst ett steg i taget, antingen rakt fram, rakt bakåt eller åt sidorna. De får alltså ej flyttas diagonalt eller hoppa över varandra.

Spelets gång

När pjäserna placerats ut på det sätt som vardera spelare anser vara fördelaktigast, kommer man överens om vem som skall börja.

Den som börjar flyttar en av sina pjäser en ruta in i det område mellan de bägge pjäsgrupperna (arméerna).

Sedan är det den andre spelarens tur att flytta en av sina spelpjäser ett steg osv. Man flyttar varannan gång en spelpjäs ett steg.

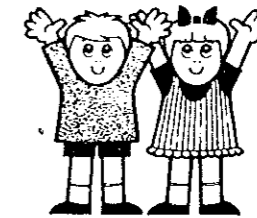
När en spelare flyttar en pjäs till en ruta omedelbart framför en av motståndarens pjäser, går han till anfall och säger "Attack!" Den angripne spelaren är nu skyldig att tala om värdet på sin angripna pjäs, sedan säger den som gick till anfall värdet på sin pjäs. Den svagaste pjäsen förlorar och tas bort från spelplanen enligt ovan nämnda rangordning. Skulle de båda stridande pjäserna ha samma värde, stupar båda och flyttas bort från spelplanen.

Ett bra tips är att offra pjäser med låga nummer för att få reda på hur motståndaren grupperat sina styrkor. Sedan gäller det att hålla reda på var de olika pjäserna står för att sedan kunna angripa dem med en pjäs med högre värde.

Vem vinner?

När en av spelarna slagit alla motståndarens pjäser eller stängt in dem så att de ej kan flytta mer, har han vunnit.

Ibland kan det inträffa att de båda spelarna har en eller flera pjäser kvar men att dessa inte kan slå varandra. Spelet avbryts då och de båda spelarna summerar ihop poängen på sina återstående pjäser. Kanonerna räknas för noll. Den med högsta sammanlagda poängen vinner då.



Reg. varumärke

© AB ALGA