SPARTA

Een spel van Yannick Holtkamp
voor 2 spelers vanaf 10 jaar

Spelmateriaal

- **1 spelbord** – bestaande uit 10x10 velden
- **16 aanvallers** – 8 per spelerskleur
- **16 helden** – 8 per spelerskleur
- **8 steden (dubbelzijdig)**
- **1 spelregels**

aanvallers:

helden:

steden:

- **1 stickervel** **(incl. reservestickers)**
  Plak, voor je het spel voor de eerste keer speelt de stickers, zoals hiernaast is afgebeeld op alle aanvallers- en helden:

Doel van het spel

De spelers bewegen hun speelstukken – aanvallers en helden – over het spelbord met als doel de speelstukken van de tegenstander te slaan en steden te veroveren.
Degene die alle steden weet te controleren of op één na alle speelstukken van de ander weet te slaan, wint het spel.

Voorbereiding van het spel

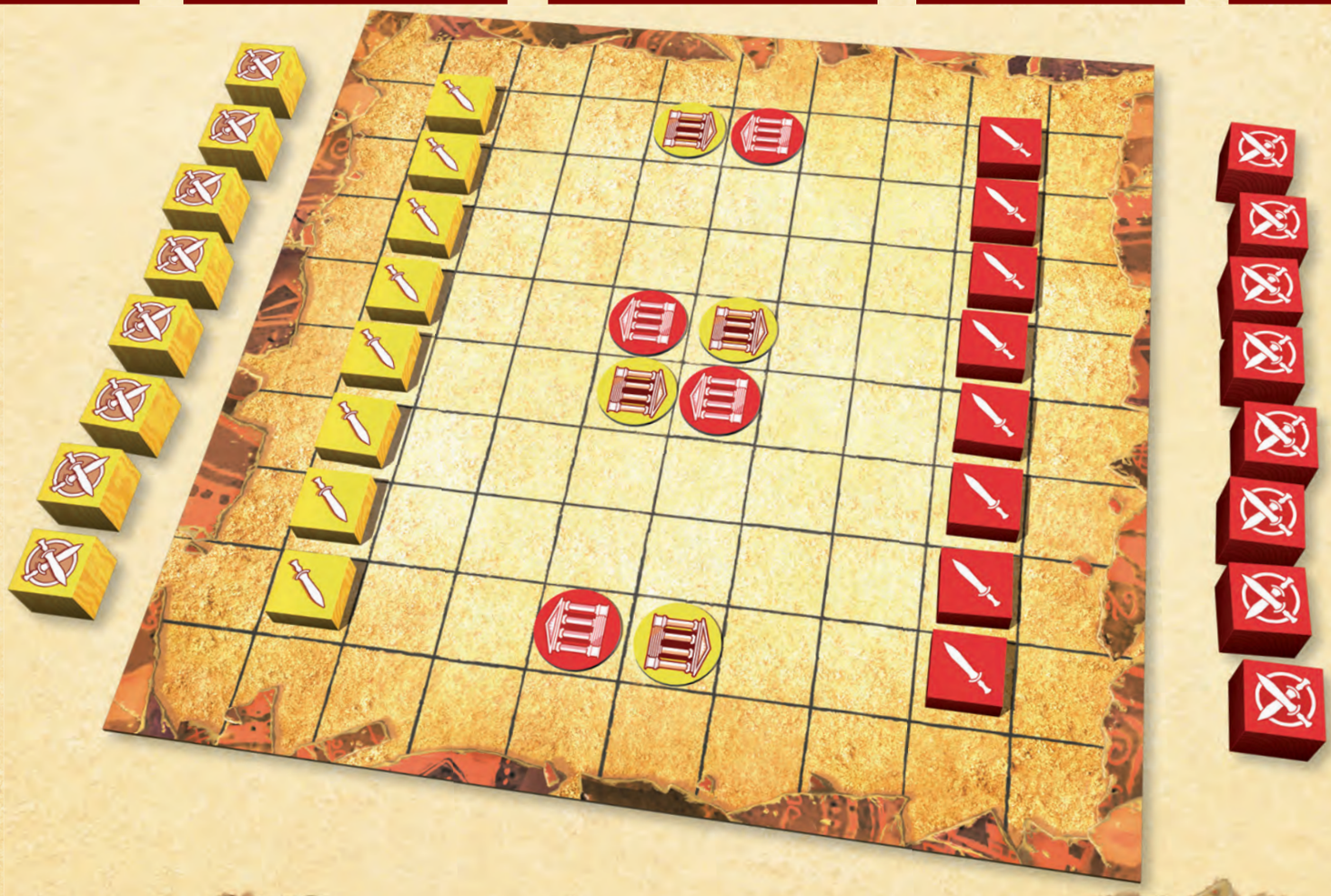
1. Leg het spelbord in het midden van de tafel.

2. Leg de 8 steden, zoals hieronder is afgebeeld, op het spelbord.

3. Iedere speler kiest een kleur en plaatst zijn aanvallers, zoals hieronder is afgebeeld, op het spelbord.

4. Iedere speler plaatst zijn 8 helden voor zich neer in een persoonlijke voorraad.

5. De jongste speler wordt startspeler. Nu kan het spel beginnen.



Spelverloop

De spelers zijn steeds na elkaar aan de beurt.
De speler, die aan de beurt is, **moet 1 van zijn speelstukken verplaatsen.**

Verplaatsen van speelstukken:

• Een **aanvaller** kan maximaal **2 velden** in een **richting naar keuze** bewegen (horizontaal, verticaal en diagonaal). Tijdens deze verplaatsing mag van richting worden veranderd.

• Een **held** kan maximaal **3 velden** in een **richting naar keuze** bewegen. Tijdens deze verplaatsing mag meerdere keren van richting worden veranderd.

Aanvallers en helden mogen daarbij **enkel over vrije velden en onbezette (van zichzelf of van de tegenstander) stadsvelden** bewegen. Een verplaatsing kan **niet eindigen op hetzelfde** veld als deze is begonnen.

Gevolgen van een beurt:

Als aan het einde van een beurt de speler in een **stad** is geëindigd of **speelstukken ingesloten** zijn op het speelbord, dan heeft dit gevolgen. Deze gevolgen worden in onderstaande volgorde na elkaar afgehandeld:

1. De beurt eindigt in een stad

Als een aanvaller in **een stad van zichzelf** eindigt, dan wordt hij een held: de aanvaller wordt vervangen door een held en uit het spel genomen.

Als een aanvaller in **een stad van de tegenstander** eindigt, dan wordt deze stad veroverd: draai de stad om, zodat de kleur van de speler zichtbaar is. Plaats het speelstuk op de stad.

Opmerking: Als een stad van de tegenstander wordt veroverd, dan wordt de aanvaller geen held.

2. Ingesloten speelfiguren

Als een of meer speelstukken in een horizontale, verticale of diagonale lijn, **zonder lege velden**, zijn ingesloten door twee speelstukken van de tegenstander, worden deze geslagen.

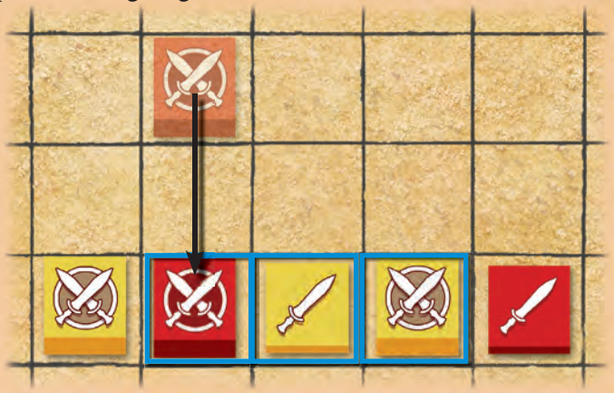
Deze voorbeelden laten de beweging van een speelstuk zien (waarbij meerdere keren van richting wordt veranderd) en welke speelstukken (met blauwe rand) daarna geslagen worden.

Als er aan het einde van een beurt meerdere rijen zijn met ingesloten speelstukken, dan worden alle ingesloten speelstukken geslagen. Dit geldt zowel voor speelstukken van de speler zelf als voor die van de tegenstander.

Voorbeeld: In verschillende rijen worden gelijktijdig speelstukken geslagen.

Voorbeeld: Speelstukken van beide spelers worden gelijktijdig geslagen.

Als in een rij speelstukken van beide spelers ingesloten zijn, dan worden alle speelstukken geslagen.



Voorbeeld: Alle 3 geslagen speelstukken liggen in een rij.

In alle gevallen worden de **geslagen speelstukken** uit het spel genomen.

Uitzondering: Aanvaller in een stad van zichzelf

Heeft een speler **aan het begin van zijn beurt** een aanvaller in een stad van zichzelf, dan mag hij ervoor kiezen om **geen speelstuk te verplaatsen** en, in plaats daarvan, deze aanvaller te vervangen door een held.

Einde van het spel

Het spel is onmiddellijk afgelopen, als aan een van deze drie voorwaarden is voldaan:

• Een speler heeft de controle over alle steden. Deze speler wint.
• Een speler heeft nog slechts één speelstuk op het bord staan. De andere speler wint.
• Beide spelers hebben slechts 1 of 2 speelstukken op het bord staan. De speler die de meeste steden controleert wint het spel. In geval van een gelijke stand eindigt het spel onbeslist.

Copyright 2011 Queen Games, D-53842 Troisdorf, Germany. All rights reserved