

M I M A

(WETTIG GEDEPONEERD)

SPELREGELS VAN HET MIMA-SPEL.

1. Er zijn twee partijen, n.l. een roode en een blauwe partij, elk bestaande uit de onder 7 vermelde stukken.

2. Speelbord :

Voor de opstelling wordt een speciaal **Mima**-speelbord gebruikt. In het midden van het speelbord komen 2 vakken, (het z.g. „Inundatiegebied”) voor, die niet betreden mogen worden.

3. De **opstelling** der partijen geschiedt geheel willekeurig naar eigen inzicht, doch alle 40 stukken (dus 4 rijen van 10 stuks) moeten worden gebruikt.

De stukken zijn zóó opgesteld, dat zij met de rugzijden naar elkaar toe staan, zoodat de tegenpartij niet weet, welke stukken hij voor zich heeft.

4. Doel van het spel :

De vlag is het doel, dat door den vijand moet worden genomen ; is zij eenmaal opgesteld, dan moet zij onveranderlijk op haar plaats blijven staan ; **zij mag dus onder geen beding meer worden verschoven, en mag door elk stuk worden genomen.**

5. Waardebepaling der speelstukken :

De spion heeft tot doel de Luit. Generaal te slaan, en ook de vlag te nemen ; de spion kan dus alleen de Luit. Generaal slaan, doch wordt door elk der andere stukken genomen.

De Luit. Generaal slaat elk der andere rangen, maar wordt alleen genomen door de spion, of door een mijn (zie onder mijnen).

De Gen. Majoor slaat alle stukken in rang onder hem, en wordt geslagen door den Luit. Generaal.

De Kolonels slaan hen, die in rang lager zijn, en worden geslagen door hen, die in rang hoger zijn.

Luit. Kolonels, Majoors, Kapiteins, Luitenants en Sergeants. Hiervoor geldt hetzelfde als onder Kolonels ; zij worden geslagen door de hogere in rang, en slaan de lagere in rang.

Geniesoldaten dienen in hoofdzaak om de mijnen op te ruimen ; zij slaan de mijnen en de verkenner, doch worden door de rest geslagen.

De Verkenners kunnen alleen de spion en de vlag nemen, maar worden door alle andere stukken genomen.

De Mijnen (elk stuk No. 12 stelt een mijneveld voor) mogen, eenmaal opgesteld ook niet meer van hun plaats ; iedereen die tegen hen opkomt is verloren ; slechts de genie kan hen opruimen.

6. Loop van het spel :

Indien de partijen, ieder aan een zijde van het z.g. „Inundatiegebied” zijn opgesteld, en geloot is welke partij begint, wordt een aanvang gemaakt. Alle stukken, behalve de reeds genoemde vlag en de mijnen mogen per beurt een vakje

verschuiven in willekeurige richting, dus vooruit, achteruit, naar links en naar rechts ; echter slechts een vakje en niet in diagonaal-richting.

Een uitzondering hierop maken de **verkenners, die zooveel vakjes tegelijk in alle richtingen** mogen, als er in die richting vrij zijn.

Hoe men de vijandelijke stukken slaat.

Wil rood nu b.v. een stuk van blauw slaan, dan plaatst hij zijn stuk in het vakje van blauw. Beide partijen maken nu hun stukken bekend. Het **laagste in waarde** zijnde stuk valt nu uit.

Voorbeeld : Zegt rood b.v. kapitein, dan valt de Kapitein uit het spel, wanneer blauw een mijn is ; evenzoo als aanvaller zijnde, wanneer blauw een kapitein is. Is blauw b.v. een luitenant, dan valt blauw uit, enz.

Men moet nu middels de verkenners en andere stukken langzaam zich op de hoogte stellen van de positie van de tegenpartij ; de mijnen opruimen met de genie, en dan, wanneer men uit den loop van het spel een kijk heeft gekregen, waar ongeveer de vlag staat, een aanval op de vlag doen ; de vlag mag door elk stuk, ook door den spion worden genomen. Echter moet men tevens zijn eigen positie verdedigen en door manipulaties trachten te voorkomen, dat men de stand van zijn eigen vlag verradt. Het spel is dus zoowel verdedigend, als aanvallend. Hoe verder men komt, hoe spannender het spel wordt en hoe meer van de **strategie** en **handigheid** wordt geëischt.

Indien een vijandelijk stuk naast de vlag is gekomen, en zijn hoedanigheid heeft genoemd, dus b.v. „Verkenner” dan moet de tegenpartij zeggen „Vlag” en heeft deze de partij verloren. Men zal zien, dat het Mimaspel niet eenvoudig is, daar men door het blind spelen zooveel mogelijk moet leeren onthouden, waar de stukken van de tegenpartij staan, om deze daarna met een sterker stuk te kunnen aanvallen.

7. Het Mima-spel bestaat uit de volgende stukken per partij :

No.	Benaming	Aantal stukken
1	Vlag	1
2	Spion	1
4	Luit. Generaal	1
3	Gen. Majoor	1
5	Kolonels	2
6	Luit. Kolonels	2
7	Majoors	3
8	Kapiteins	3
9	Luitenants	4
10	Sergeants	4
11	Geniesoldaten	6
12	Mijnenvelden	6
13	Verkenners	6