



Inhoud
56 stenen
1 spelbord



FENIX

In FENIX treden twee legers tegen elkaar aan. In het gevecht tussen de twee koningen, hun generaals en soldaten gaat het om leven en dood. Maar FENIX is anders dan andere strategie-spellen. Want in FENIX heb je het gevecht nog niet verloren als je koning wordt geslagen. Waarom? De fenix is onsterfelijk. Als hij het leven laat, herrijst hij uit de as en begint de kringloop opnieuw. **De koning is dood? Lang leve de koning!**

Doel van het spel

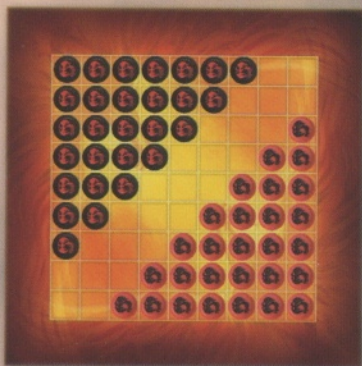
Als je de koning van je tegenstander slaat en ervoor zorgt dat vervolgens geen nieuwe koning zijn plaats kan innemen, heb je het spel gewonnen.

Vorbereiding

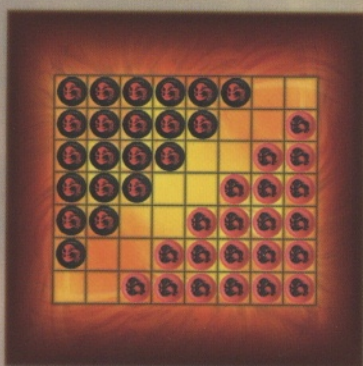
Kies een kant van het spelbord. Wit raster: 9 x 9 velden, zwart raster: 7 x 8 velden.

Leg het spelbord zo in het midden van de tafel dat de hoek met je eigen leger naar je toe wijst. Elke speler kiest zijn kleur en pakt de stenen van zijn kleur.

In het spel 9 x 9 heeft elke speler 28 stenen, in het spel 7 x 8 heeft elke speler 21 stenen. Plaats je stenen op jouw kant van het spelbord, zoals op de afbeelding te zien is.



9 x 9



7 x 8

Het spel zelf

De rode speler begint. Daarna doen beide spelers om de beurt een zet met een van hun eigen stenen. Als je tijdens je beurt een stuk aanraakt, moet je je zet met dit stuk uitvoeren (aanraken is zetten).

1. Vorbereiding op het gevecht

Aan het begin van de partij heeft iedere speler **28 soldaten** (9 x 9 spelbord: 21 soldaten) op het spelbord staan. Voor het gevecht kan beginnen, moeten beide spelers 1 koning en 3 generaals benoemen.

- De soldaten bestaan uit een enkele steen.
- Generaals bestaan uit 2 opeengestapelde eigen stenen.
- De koning bestaat uit 3 opeengestapelde eigen stenen.



Soldaat (toren van 1, enkele steen)



Generaal (toren van 2)



Koning (toren van 3)

Als je aan de beurt bent, pak je een willekeurige steen en plaats je deze op een willekeurige andere steen van je eigen stenen. Nu heb je een generaal benoemd. Je mag tijdens je volgende beurt nog een enkele steen op die toren van 2 plaatsen; nu heb je een toren van 3, de koning.

Op die manier benoemen beide spelers in de eerste vijf beurten telkens **1 koning** (1 toren van 3) en **3 generaals** (3 torens van 2) in willekeurige volgorde, staande op 4 velden naar keuze binnen de eigen startopstelling. Aan het einde van de fase „Vorbereiding op het gevecht“ hebben beide spelers bovendien **19 soldaten** (spel 9 x 9) of **12 soldaten** (spel 7 x 8) op hun eigen helft van het spelbord staan.

Voorbeeldopstelling aan het einde van de fase „Vorbereiding op het gevecht“ in een spel 9 x 9. Nadat beide spelers 5 zetten hebben gedaan, heeft elke speler nu 1 koning, 3 generaals en 19 soldaten



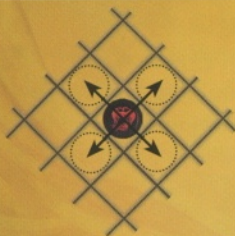
2. Het gevecht tussen de twee legers:

In aansluiting op de voorbereidende fase begint het gevecht zelf. Als je aan de beurt bent, kun je een zet met een van je eigen stukken doen. Je verplaatst dus een soldaat OF een generaal OF de koning.

Loop van de stukken:

Hierna volgen de basisbewegingen van de stukken. Stukken mogen tijdens een zet nooit op een veld terecht komen waar al een ander stuk staat.

Zet van een soldaat



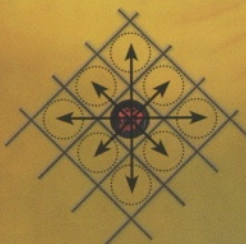
Soldaten verplaatsen zich altijd één veld recht naar een aangrenzend veld

Zet van een generaal



Generaals verplaatsen zich zoals de toren van een schaakspel in een rechte lijn.

Zet van een koning



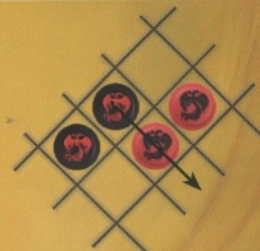
De koning mag zich één veld in iedere richting verplaatsen en loopt dus net zoals de koning van een schaakspel.

Slaan is verplicht: als je tijdens je beurt een of meerdere stukken van je tegenstander kunt slaan, moet je dit doen!

Je kunt met je soldaten en je koning slaan door over een stuk (soldaat, generaal of koning) van de tegenstander heen te springen dat op een aangrenzend veld staat, en vervolgens op het aangrenzende veld daarachter terecht te komen. Dit veld moet leeg zijn. Op dit veld mag dus noch een eigen stuk noch een stuk van de

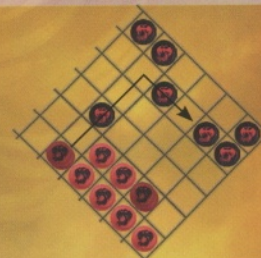
tegenstander staan. Je mag nooit over meer dan één stuk tegelijk heen springen (en dus nooit meer dan één stuk slaan), voordat het slaande stuk weer op een vrij veld terecht komt. Soldaten slaan uitsluitend recht, koningen slaan daarnaast ook diagonaal.

Voorbeeld 1:
zwarte soldaat slaat rood.
end un blanc.



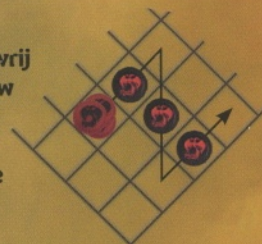
Ook generaals slaan andere stukken door over deze heen te springen. Maar voor en achter het stuk dat ze willen slaan mogen de generaals nog over andere vrije velden heen springen. Een speler die met een generaal gaat slaan, mag dus kiezen waar hij, nadat hij over een stuk van de tegenstander heen is gesprongen, weer op een vrij veld landt. De speler mag zijn generaal dus zo ver verplaatsen als hij wil, maar alleen in een rechte lijn (zie voorbeeld 2). Ook daarbij geldt: je mag nooit over meer dan één stuk tegelijk heen springen (en dus nooit meer dan één stuk slaan), voordat het slaande stuk weer op een vrij veld terecht komt.

Voorbeeld 2:
rode generaal slaat twee
zwarte stukken.



Als een stuk, dat zonet een stuk van de tegenstander heeft geslagen, na de landing op een vrij veld weer een stuk van de tegenstander kan slaan, moet de speler dit doen (voorbeeld 2 + voorbeeld 3). Slaan is verplicht. Een speler moet met zijn stuk (soldaat, generaal of koning) dus net zo lang stukken van de tegenstander slaan tot er geen mogelijkheid meer is om een stuk van de tegenstander te slaan.

Voorbeeld 3:
rode koning slaat zwart, komt op een vrij veld terecht en kan vervolgens opnieuw een stuk slaan. Rood moet dus slaan. Ook na de tweede slag ontstaat weer een mogelijkheid om een zwart stuk te slaan. Rood moet dus opnieuw slaan.



Let er bij het slaan op dat je slechts één keer over een stuk van je tegenstander heen kunt springen. Als het slaande stuk tijdens zijn beurt een al geslagen stuk opnieuw bereikt, mag het er niet nog een keer overheen springen/slaan. Het geslagen stuk fungeert als een obstakel en de zet is voorbij. Aan het einde van een zet waarin een speler een of meerdere stukken heeft geslagen, worden deze van het speelbord verwijderd. Dan is de tegenstander aan de beurt.

Als je tijdens je beurt meer dan één mogelijkheid hebt om een of meerdere stukken van je tegenstander te slaan, moet je die optie kiezen waarbij je aan het einde van je beurt het **grootst aantal enkele stenen van je tegenstander hebt geslagen**. Een koning bestaat uit drie enkele stenen, een generaal uit twee enkele stenen en een soldaat uit een enkele steen. Als je in beide opties voor je zet hetzelfde aantal enkele stenen kunt slaan, mag je vrij voor de een of andere optie kiezen.

Als je tegenstander tijdens zijn beurt een of meer van je generaals slaat, mag je tijdens je volgende beurt van twee soldaten een generaal maken. Daarvoor verplaats je een van je eigen enkele stenen op een nevenliggende eigen steen. Je mag tijdens een zet slechts één nieuwe generaal vormen. Het vormen van een nieuwe generaal telt als een volledige beurt; je mag tijdens deze beurt niet nog een ander stuk verplaatsen. Als je tijdens je beurt geen generaal wilt vormen en in plaats daarvan een ander stuk gaat verplaatsen, vervalt de optie om een generaal te vormen.

Als je tegenstander tijdens zijn beurt je koning slaat, moet je proberen tijdens je volgende beurt een nieuwe koning te creëren en hem te laten herrijzen. Daarvoor verplaats je een soldaat (1 enkele steen) op een aangrenzende generaal (toren van 2) om een nieuwe koning (toren van 3) te vormen. Deze actie telt als een volledige beurt. Je mag vervolgens geen van je eigen stukken meer verplaatsen en geen generaal vormen.

Als je koning wordt geslagen en je niet onmiddellijk daarna erin slaagt een nieuwe koning te vormen, heb je het spel verloren.

Als geen van de spelers erin slaagt aan het einde van het spel de koning van de tegenstander voorgoed te slaan, eindigt het spel met gelijke stand.

