

# HINDERLAAG SPEL

In Juni 1944 ergens in de Stille Oceaan, bevochten twee legers elkaar een strategische positie n.l. het eiland « YAMBO ». Door dit historische feit geïnspireerd, hebben wij een gezelschapsspel ontworpen voor 2 of 4 personen vanaf tien jaar. Wij noemden het « HINDERLAAG SPEL », een strategisch spel dat iedere speler de beschikking geeft over een echt leger dat hij moet commanderen en dat hij door INTELLIGENTIE, door GOED NADENKEN en door HET BETONEN VAN MOED naar de overwinning moet voeren. Dit spel is er op gericht het organisatie vermogen bij het kind te ontwikkelen door het zelf, onafhankelijk en op het juiste ogenblik beslissingen te laten nemen die tot de overwinning moeten leiden.

## SPELREGELS VOOR 2 SPELERS

### DE LEGERS

Er zijn 2 legers, te weten :

- |                                    |                                 |
|------------------------------------|---------------------------------|
| — 11 groenkleurige wagens          | — 11 zandkleurige wagens        |
| — 15 blauwe kompagnies             | — 15 rode kompagnies            |
| — 5 blauwe mijnen                  | — 5 rode mijnen                 |
| — 5 witte vlaggen met blauw kruis. | — 5 gele vlaggen met oranje zon |

### A. DE VOERTUIGEN



KANONNEER VOERTUIG



TANK

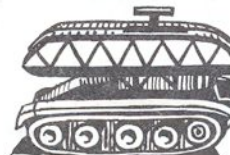
De TANK en het KANONNEER VOERTUIG dienen voor de aanval of de verdediging.

De TANK is het zwaarste stuk want hij kan 5 kompagnies hebben.

Het KANONNEER VOERTUIG komt daarna met 4 kompagnies.



KOMMANDO WAGEN



GENIE-VOERTUIG

### B. De KOMMANDOWAGEN legt de mijnen.

Het GENIE-VOERTUIG daarentegen ruimt de mijnen op om de doorgang te herstellen.



JEEP



INFANTRIE VOERTUIG

Het INFANTRIE VOERTUIG is het enige dat de vlaggen kan vervoeren, waarvoor achter aan de wagen voor dit doel een oogje is bevestigd. Deze wagen kan 3 kompagnies hebben.

De JEEP is uitsluitend bestemd voor de ontsnappingen en krijgt ook 3 kompagnies.

### BEWEGINGEN VAN DE VOERTUIGEN

De wagens uit hetzelfde kamp kunnen elkaar passeren maar mogen nooit op hetzelfde vakje blijven staan (behalve op dat van het H.K.). Komen ze een vijandelijk voertuig tegen, dan kan er niet gepasseerd worden.

Om het KAMP TE VERLATEN moet men een 6 gooien en zijn voertuig op het H.K. zetten.

Om naar het KAMP TERUG TE KEREN, vanaf het H.K., behoeft men niet met de stenen te gooien, maar men verliest een beurt. Wil men er daarna weer uit, dan moet dus weer een zes gegooit worden.

### DE WINNAAR

Het doel van het spel is de 5 vlaggen uit de reserve te veroveren en naar het kamp te brengen. Om dat te doen trekt de speler de vlag uit het voetstuk en zet hem dan achter op de infanterie wagen.

Het speelveld is het eiland "YAMBO" waarop men ziet: de kampen, de hoofdkwartieren, de kompassen, de voorposten, de reserves, de strategische punten en de eilanden voor de gevangenen.

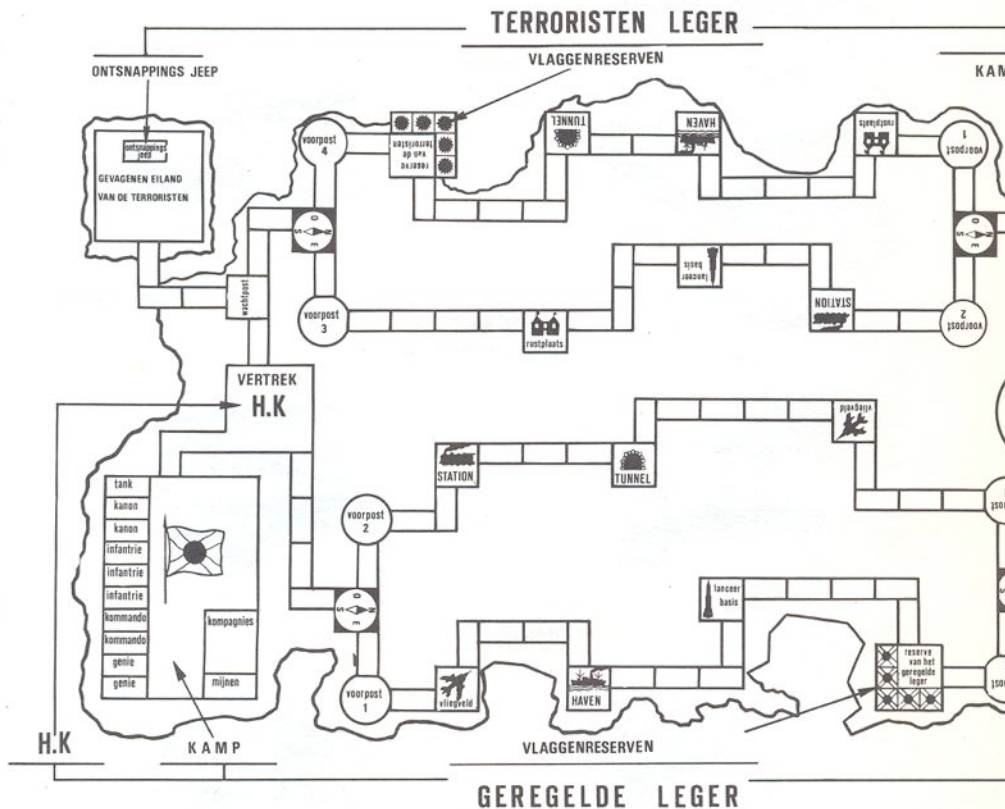
## 1° DE TWEE KAMPEN

Opgesteld aan iedere punt van het eiland, krijgen ze voertuigen, mijnen en kompagnies.

- Het KAMP VAN HET GEREDELDE LEGER is rechthoekig met een witte vlag met blauw kruis.
- Het TERRORISTEN KAMP is ovaal, de vlag is geel met een oranje zon.

## 2° DE HOOFDKWARTIEREN (H.K.)

KAMP EN HOOFDKWARTIER zijn beiden onneembaar. De vijand kan er niet in door-dringen, noch doortrekken en hij kan er zelfs geen voertuigen aanvallen. Het H.K. is het enige vakje waar 3 voertuigen tegelijk kunnen staan.



## 3° DE KOMPASSEN

Bij het begin van het spel moeten de KOMPASKAARTEN worden geschud en ondersteboven buiten het speelveld worden gelegd. Wanneer een speler op een kompas komt, moet hij een kaart trekken. Als hij naar het H.K. teruggaat en onderweg op een KOMPASKAART komt, mag hij GEEN kaart trekken. Er zijn twee soorten kaarten :

- PERSOONLIJKE KAARTEN, die worden behouden door de speler die ze trekt en die hij kan gebruiken als hij ze nodig heeft. Hij mag er niet meer dan 2 bewaren. Trekt hij een kaart die belangrijker is dan een van de twee kaarten die hij heeft, dan kan hij deze omruilen en de geruilde kaart komt dan onderop het pakje. Dat pakje blijft geheim.

De PERSOONLIJKE kaarten die de speler bezit, mogen maar één keer gebruikt worden en moeten dan onmiddellijk onderop het pakje gelegd worden.

- RADIO YAMBO KAARTEN moeten hardop worden voorgelezen en de orders moeten onmiddellijk worden uitgevoerd. Daarna legt men ze onderop het pakje.

## 4° DE VOORPOSTEN (C)

Dienen om de vier wegen af te bakenen. De wegen die langs de waterkant lopen zijn de "kustwegen".



# HET VERLOOP VAN HET SPEL

## 1° HOE SPELEN WE

door met de dobbelstenen te gooien en dan het aantal gegooide ogen op de vakjes vooruit of achteruit te gaan. Voorbeeld : een speler gooit een 2 en een 4, dan heeft hij de keuze tussen :

- Een voertuig 2 vakjes te verplaatsen en een andere wagen 4 plaatsen
- Een wagen 6 vakjes te verplaatsen
- Het aantal ogen van slechts één dobbelsteen te spelen
- Een beurt voorbij te laten gaan.

## 2° DE KOMPAGNIES

Het spel bevat 50 soldaten en IEDERE SOLDAAT VERTEGENWOORDIGT EEN KOMPAGNIE. De kompagnies kunnen in de daarvoor bestemde gaatjes op de wagens worden gezet. Zodra een wagen het kamp verlaat, kan de speler naar eigen inzicht een of meer kompagnies plaatsen.

### OPGELET !

De kompagnies worden voor vertrek uit het kamp op de voertuigen gezet. Eenmaal buiten mag de speler zijn kompagnies niet meer wijzigen. Als dat toch noodzakelijk is, moet hij eerst naar het kamp terug.

## 3° DE MIJNEN

Zodra een MIJN op een vakje is gezet, kan geen enkel voertuig op deze plaats meer passeren. Om een mijn te plaatsen moet de speler zijn KOMMANDO VOERTUIG het kamp doen verlaten en er een MIJN en kompagnies op plaatsen. Het plaatsen van een mijn en weer weg rijden kost één beurt.

De MIJNEN mogen alleen op een WIT vakje worden geplaatst. Op die manier is de weg dus versperd en kan men niet verder. De GENIE ruimt alle mijnen op (de eigen mijnen en die van de vijand). De spelers kunnen de opgeruimde mijnen uitwisselen.

## 4° DE VLAGGEN

Bij het begin van het spel zet ieder leger zijn 5 vlaggen in de RESERVE

Voorbeeld: het geregelde leger plaatst zijn witte vlaggen met blauw kruis in het vak aangeduid met "RESERVE GEREGLDE LEGER".

### DE AANVALLEN

Kunnen geschieden\* door ieder voertuig, dat soldaten aan boord heeft en het kan onverschillig welk vijandelijk voertuig aanvallen. Alleen de ontsnappings jeep kan nooit aanvallen.

### WIE KAN AANVALLEN ?

Alleen het zwaarste stuk (dat de meeste manschappen aan boord heeft).

Voorbeeld: Een INFANTRIE VOERTUIG met drie kompagnies kan een TANK met 2 kompagnies aanvallen.

### HOE AAN TE VALLEN ?

Als U op een vakje komt, dat door de vijand bezet is, kunt U aanvallen. U neemt dan EEN kompagnie van zijn wagen en zet die op het eiland voor de krijgsgevangenen. MAAR U BLIJFT ZELF OP UW PLAATS. De vijand kan vluchten en U kunt hem blijven aanvallen.

### RESULTAAT :

Een voor een worden de kompagnies van het voertuig krijgsgevangen gemaakt. Zonder manschappen kan het voertuig verder gaan, maar als het dan weer wordt aangevallen wordt het vernietigd en uit het spel verwijderd. De niet bewapende voertuigen kunnen niet aanvallen.

### SPECIALE GEVALLEN :

In de volgende drie gevallen is het voldoende om met EEN AANVAL het vijandelijke voertuig en de bemanning volledig te vernietigen :

- 1° een voertuig met een vlag
- 2° een voertuig met een mijn
- 3° de ontsnappings jeep MET KRIJGSGEVANGENEN.

Gevolg: de wagens en de manschappen worden uit het spel gehaald, de vlag gaat terug naar de reserve en de mijn naar zijn kamp. Wanneer twee stukken van hetzelfde gewicht elkaar tegenkomen, wordt de aanval ingezet door degene die daartoe het eerste beslist.

### HET ARSENAAL :

Wordt gevormd door alle stukken die uit het spel zijn verwijderd (vernietigde voertuigen, gesneuvelde kompagnies). Door middel van de KOMPAS kaarten kunt U weer uit het arsenaal putten en Uw krijgsmacht aanvullen, als er tenminste stukken zijn van Uw kleur.

# SPELREGELS VOOR 4 SPELERS

Het verloop van het spel is gelijk aan dat voor 2 spelers, maar de spelers vormen twee groepen van twee. Ieder van de beide spelers uit een groep is verantwoordelijk voor de opdrachten. Zo kan b.v. een van de partners de vlaggen veroveren en mijnen leggen, terwijl de andere hem verdedigt, de vijand aanvalt en mijnen opruimt.

Om de strijd te winnen moeten de beide partners goed op elkaar afgestemd zijn.