

DiceLand

Auteur: Spartaco Albertarelli

Uitgegeven door Kidult Game, 2002

Een tactische veroveringsspel voor twee spelers met dobbelstenen in de hoofdrol.

Doel

Probeer alle gebieden in DiceLand te veroveren door alle tegenstanders uit te schakelen of probeer met de hoogste score te winnen.

Inhoud

- 36 zeshoekige terreintegels, die onderling kunnen gecombineerd worden tot steeds wisselende landschappen.
Deze tegels stellen verschillende soorten terreinen voor.
 - bij de basis spelregels hebben ze enkel een esthetische waarde,
 - bij de uitbreidingsregels krijgt elk terrein zijn eigen strategische waarde.
- 6 blanco zeshoekige tegels die je toelaten om het spel naar je eigen inzichten aan te passen. Via de website kan je tips en materiaal afhalen.
- 20 blauwe dobbelstenen
- 20 rode dobbelstenen

A. BASIS REGELS

Een landschap creëren

Elk landschap moet uit een even aantal zeshoeken bestaan, minimum 8 en maximum 36.

Er zijn geen speciale afspraken of beperkingen hoe de tegels moeten geplaatst worden.

Je kan ze totaal willekeurig leggen of een onderling afgesproken vorm respecteren.

Je eerste partijen speel je echter best op kleinere oppervlakten.



Je strijdkrachten ontplooiën

1. Beide spelers kiezen hun kleur en nemen een wel bepaald aantal dobbelstenen.
Het aantal dobbelstenen moet gelijk zijn aan de helft van het aantal gebruikte terreintegels in het landschap, plus twee.
Als je dus b.v. op een terrein van 10 tegels speelt, krijgt elke speler 7 (5 + 2) dobbelstenen van zijn kleur.
2. Elke speler rolt al zijn dobbelstenen op tafel (naast het speelveld). Deze gooi bepaalt een willekeurige waarde voor je troepen in het veld. Vanaf nu mogen de spelers deze waarden niet meer veranderen totdat alle troepen op het landschap zijn geplaatst.
3. De speler die het grootste aantal zessen dobbelde, mag als eerste het landschap bezetten. In het geval van een gelijk spel, bepaalt het hoogst aantal vijven, vieren,... de startspeler. Indien - in het onwaarschijnlijke geval - beide spelers een exact gelijke combinatie hebben gegooid, moeten

beide opnieuw alle dobbelstenen rollen.

Gebieden bezetten

Om beurt bezetten de spelers de gebieden één voor één met hun dobbelstenen totdat alle gebieden zijn bezet. Elke terreintegel mag slechts door één dobbelsteen bezet worden. Als alle tegels zijn bezet, blijven twee dobbelstenen per speler over.

De som van deze beide dobbelstenen bepaalt wie het eigenlijke spel start. Als de som gelijk is, start de speler die als eerste gebieden mocht bezetten.

Spelverloop

Elke spelers beurt bestaat uit twee stappen:

1. Aanval
2. Beweging

1. AANVAL

De speler moet zijn tegenstander aanvallen vanuit een eigen aangrenzend gebied. Per speelbeurt kan slechts één aanval uitgevoerd worden. De aanvallende speler bepaalt welk aangrenzend gebied hij wenst aan te vallen en rolt één van zijn beide overblijvende dobbelstenen (dobbelstenen op het landschap worden nooit gebruikt om te dobbelen). De waarde van de dobbelsteenworp wordt nu vergeleken met de waarde van de dobbelsteen op zijn eigen aanvallend terrein.

Volgende drie situaties kunnen zich voordoen: (zie figuren op p. 5)

PERFECTE AANVAL

De gegooide dobbelsteen (hier rood) toont exact **dezelfde** waarde als de eigen dobbelsteen op het aanvalsveld:

- de waarde van de verdedigende dobbelsteen (hier blauw) wordt met de waarde van de gegooide dobbelsteen verminderd.
- de waarde van de aanvallende dobbelsteen (hier rood) op het veld blijft onveranderd.

GELDIGE AANVAL

De gegooide dobbelsteen (hier rood) heeft een **lagere** waarde als de eigen dobbelsteen op het aanvalsveld:

- de waarde van de verdedigende dobbelsteen (hier blauw) wordt met de waarde van de gegooide dobbelsteen verminderd.
- de aanvaller verwisselt zijn gegooide dobbelsteen met die op het terrein.

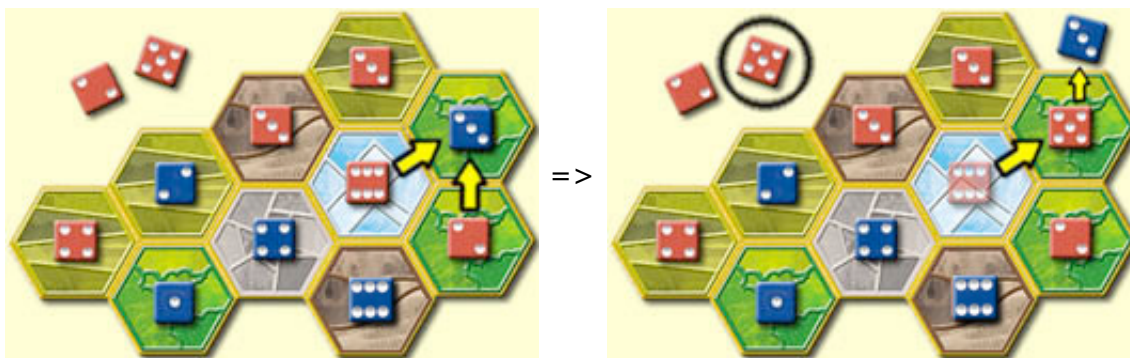
MISLUKTE AANVAL

De gegooide dobbelsteen (hier rood) heeft een **hogere** waarde als de eigen dobbelsteen op het aanvalsveld:

- de waarde van de verdedigende dobbelsteen (hier blauw) wordt niet gewijzigd.

- de waarde van de aanvallende dobbelsteen (hier rood) op het veld vermindert met één oog.

GECombineerde AANVAL



Om je kans op een succesvolle aanval te verhogen is het toegelaten om met twee (twee en niet meer!) aangrenzende eigen dobbelsteen een gecombineerde aanval uit te voeren op een dobbelsteen van je tegenstander. Beide eigen dobbelstenen moeten echter wel onderling aangrenzend zijn en eveneens grenzen aan de aan te vallen dobbelsteen. In het voorbeeld hierboven valt rood met de dobbelstenen '6' en '2' de blauwe dobbelsteen '3' aan.

Verloop:

- De aanvaller rolt zijn beide overgebleven rode dobbelstenen en mag in principe kiezen welke dobbelsteen hij gebruikt, b.v. het hoogst geworpen resultaat (in het voorbeeld de '5' - omdat dit een geldige aanval betekent t.o.v. de aanwezige rode '6').
- Nadat hij het resultaat van de worp bestudeerd heeft, beslist hij welke van zijn twee dobbelstenen op het veld de eigenlijke aanval uitvoert (in het voorbeeld kiest hij vanzelfsprekend voor de '6').
- Het is niet toegelaten om voor een mislukte aanval te kiezen.

EEN GEBIED BEZETTEN

Indien - na een aanval - de waarde van de verdedigende dobbelsteen op of onder 0 daalt, dan verdwijnt de dobbelsteen uit het spel en **moet** de aanvaller het gebied veroveren met zijn aanvallende dobbelsteen (dat is de gegooide dobbelsteen, dus de '5' neemt de plaats in van de aanvallende '6' en verovert het leeg gekomen gebied).

Indien de aanvallende dobbelsteen op of onder 0 zakt na een mislukte aanval, verdwijnt de dobbelsteen eveneens uit het spel, maar de lege plaats mag niet ingenomen worden door de dobbelsteen van de verdediger.

2. BEWEGING

Tijdens het spelverloop komen bepaalde terreinen vrij en kunnen de dobbelstenen worden bewogen. Elke beweging dient hoofdzakelijk om in het terrein van de tegenstander binnen te dringen, een aanval te forceren of legers klaar te zetten voor een volgende aanval. Alle bewegingen moeten aan de volgende voorwaarden voldoen:

1. Er kan maar één beweging per speelbeurt uitgevoerd worden (je bent echter niet verplicht om effectief te bewegen).

2. De dobbelsteen die daarnet een vijandelijk gebied binnendrong, kan niet verplaatst worden.
3. Je kan geen 'contactsituatie' ontlopen: vijandige dobbelstenen die op aangrenzende velden staan kunnen niet van elkaar weglopen. Ze moeten er blijven staan.

Om het spel een veel rijker tactisch verloop te geven, moet je beslist een extra spelregel invoeren, nl. de 'fatal attraction' zoals verderop beschreven.

Einde van het spel

Het spel eindigt zodra het onmogelijk wordt om twee keer na elkaar een aanval uit te voeren (doordat b.v. zowel rood als blauw bij hun opeenvolgende beurt geen aanval kunnen doen) **of** als één van beide spelers geen enkele dobbelsteen meer over heeft op het speelbord.

Winnaar

Er zijn drie mogelijke winstsituaties:

1. De speler met het grootste aantal dobbelstenen op het speelbord wint (ongeacht de waarde van de overblijvende dobbelstenen).
2. Bij gelijke stand worden de ogen van alle dobbelstenen opgeteld en de speler met de hoogste strijdkracht (hoogste score) wint.
3. Als de score nog gelijk is, wint de speler die de eerste zet mocht doen.

B. SPECIALE REGELS

DiceLand kan worden uitgebreid met nieuwe spelregels die strategische elementen aan het spel toevoegen, waardoor het spel nog plezieriger wordt. Deze speciale regels veranderen de basisregels niet, maar maken ze wel complexer. De spelers beslissen in onderling overleg of ze één of meerdere (of alle) speciale regels gebruiken.

FATAL ATTRACTION

De dobbelstenen worden op een fatale manier aangetrokken door die van de tegenstander. Indien een speler merkt dat hij een eigen dobbelsteen kan bewegen naar een veld grenzend aan die van een tegenstander, dan is de speler verplicht dit uit te voeren tijdens de bewegingsfase van zijn speelbeurt.

Als er meerdere dobbelstenen in aanmerking komen om te bewegen, dan is de speler aan beurt vrij te kiezen welke dobbelsteen hij uiteindelijk zal verplaatsen. De basis-spelregel die slechts één dobbelsteen toelaat om te bewegen per beurt, moet wel gerespecteerd worden. Indien een speler vergeet om zijn verplichte beweging uit te voeren, mag zijn tegenstander - op het moment dat die aan de beurt komt - de bewuste dobbelsteen met één oog verminderen.

GROEPEREN



Tijdens een beweging mag een speler beslissen om twee dobbelstenen te groeperen om een bepaald gebied te versterken. Dit gebeurt door een dobbelsteen te verplaatsen naar een aangrenzend gebied dat reeds bezet is door een eigen dobbelsteen. De waarde van beide dobbelstenen wordt opgeteld. Beide dobbelstenen worden nu vervangen door één enkele dobbelsteen die evenveel ogen toont als de som van de gegroepeerde dobbelstenen (met een maximum van 6, eventueel overschot vervalt).

De dobbelsteen die wordt verplaatst, moet vanzelfsprekend rekening houden met de normale bewegingsregels.

Het omgekeerd mag niet. Je kan dus niet één dobbelsteen opsplitsen in twee andere.

TERREINKENMERKEN



GRASVLAKTE

Grasvlakten zijn de normale terreinen. Dobbelstenen die op deze tegels liggen hebben geen speciale voordelen.



HEUVELS

Dobbelstenen op deze gebieden hebben een verdedigend voordeel. Je kan geen gecombineerde aanval uitvoeren tegen een dobbelsteen op een heuvel.



STEDEN

Dobbelstenen in steden hebben het voordeel dat ze zich kunnen regenereren.

Op het einde van je beurt mag je één van je dobbelstenen op steden met één oog in waarde verhogen. Dit kan echter alleen als die dobbelsteen niet betrokken was in een aanval of in een beweging. De waarde kan - natuurlijk - nooit boven de 6 gaan.



GEBERGTE

De gebergten hebben hetzelfde defensieve voordeel als de heuvels, maar als ze verlaten worden kunnen ze niet opnieuw bezet worden. Een gebergte kan dus enkel tijdens de startfase van het spel bezet worden.



BOSSEN

Dobbelstenen hebben hier een voordeel tijdens de bewegingsfase. Omdat legers moeilijker zichtbaar zijn in een bos, mogen de dobbelstenen die zich in de bossen bevinden, zich steeds verplaatsen, zelfs al staan ze aangrenzend aan vijandelijke dobbelstenen.

ALTERNATIEVE REGELS

Met deze alternatieve spelregels kan je DiceLand nog anders spelen. Je kan ze bij de basisregels voegen of samen met de speciale regels gebruiken.

HOOFDSTAD

Nadat je het speelbord samen hebt opgebouwd, voeg je twee extra tegels 'steden' toe aan het landschap. Deze twee steden mogen niet in elkaar nabijheid liggen.

Deze twee tegels worden nu bezet door beide spelers, waardoor ze de hoofdstad vormen van hun land.

Als iemand tijdens het spel erin slaagt de hoofdstad van de andere te bezetten, wint die speler onmiddellijk het spel.

VUL DE LEEGTE OP

Indien de dobbelsteen van de aanvaller op 0 daalt, wordt die uitgeschakeld. De dobbelsteen van de verdediger moet nu de lege plaats innemen. Deze spelregels verandert het spelverloop drastisch en voegt een nieuw strategisch element toe. Vandaar dat enkel geoefende spelers deze spelregel mogen toepassen.

DiceRun op het web

Op de website van de firma Kidult Games kan je nog meer informatie vinden over dit en gelijkaardige spellen.

Bezoek even www.kidultgame.com



Date Last Modified: 03-03-2002

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief