
Napoleon

Spielregeln
Règles du jeu
Spelregels
Regole del gioco
Rules

Napoleon

door Kurt Heuser en Eugen Oker

Inhoud: 46 stenen in 2 kleuren (rood en blauw), 1 bord.

Aantal deelnemers: 2 spelers

Doel van het spel: De spelers proberen om het vijandelijke hoofdkwartier (Waterloo of Mon Plaisir) met 2 stenen te bezetten.

Zo gaat het:

De stenen worden op de gekleurde vakjes van het bord gezet. Blauw mag het eerst zetten. De stenen mogen alle kanten uit gezet worden: schuins, zijdelings, voorwaarts en terug, maar steeds slechts met één vakje tegelijk. Wel mag over een willekeurig aantal eigen en vijandelijke stenen heengesprongen worden — ook hier in alle richtingen — maar dan moet wel achter elke steen waarover men heen-springt een vrij vakje liggen. Tijdens het springen mag, waar mogelijk, van richting veranderd worden. Als men over een steen van de tegenstander springt, moet deze uit het spel genomen worden.

Topografie

Plaatsen en straten: Als een steen van de tegenstander in een straat of een plaats staat, kan deze niet geslagen worden; wel mag men er overheen springen.

Rivier: In de rivier mag niet gesprongen worden; hier zet men slechts één vakje tegelijk. Over de rivier, uit de rivier en langs de rivier mag niet gesprongen worden. Wie in de rivier springt, wordt geacht in de veldslag te zijn gevallen.

Woud: In de vakjes aan de rand van het woud mag men het woud in-, maar niet uitspringen. In het woud mag niet gesprongen worden.

Hoofdkwartieren: In het eigen hoofdkwartier mag men zelf geen stenen zetten; wel mag men erin en er overheen springen.

Het spel is afgelopen, als een speler erin geslaagd is om het vijandelijke hoofdkwartier met twee stenen te bezetten.

Napoleone

di Kurt Heuser e Eugen Oker

Contenuto: 46 pedine in 2 colori (rosso e blu), 1 piano de gioco.

Giocano: 2 persone

Scopo del gioco:

I giocatori devono cercare di occupare con due pedine il quartier generale avversario (Waterloo o Mon Plaisir).

Si gioca così:

Le pedine vengono piazzate sui campi colorati del piano di gioco. Il blu comincia. Si può muovere in tutte le direzioni: avanti e indietro in diagonale, di lato, ma di un solo spazio alla volta. Si può comunque **saltare altre pedine proprie o avversarie** quante si vuole — sia in diagonale, che lateralmente avanti o indietro — ma dietro ogni pedina saltata deve esserci uno spazio non occupato. Quando si salta si può cambiare direzione — se possibile. Se viene saltata una pedina avversaria, questa viene tolta dal campo.

Topografia

Luoghi e strade: la pedina avversaria che si trova in una località o su una strada può essere saltata, ma non rimossa.

Fiume: nel fiume non si può saltare. Qui si avanza uno spazio dopo l'altro. Non si può saltare oltre il fiume, nè fuori dal fiume, e neanche lungo il fiume. Chi salta dentro al fiume è considerato abbattuto (caduto).

Bosco: negli spazi della zona a margine del bosco si può saltare entrandoci ma non venendone fuori. Dentro al bosco non si può saltare.

Località/Obiettivi: non possono essere occupati da figure proprie, si può però saltarci dentro e sopra.

Il gioco termina quando un giocatore riesce ad occupare il quartier generale avversario con due pedine.
