

Inhoud:

- 37 tegels
- 8 kleine schijven in 2 kleuren (directeuren)
- 14 middel schijven in 2 kleuren (managers)
- 22 grote schijven in 2 kleuren (werkers)
- 1 oranje schijf



Vorbereiding:

Plaats de tegels in de aangegeven configuratie op een tafel. (zie fig A) Plaats 11 grote schijven van 1 kleur op de eerste drie rijen van het speelbord. Daarna plaatst u 7 middel schijven op de eerste 2 rijen en als laatste 4 kleine schijven op de eerste rij. Alle schijven worden op elkaar geplaatst.

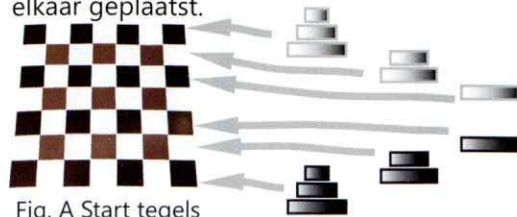


Fig. A Start tegels

Bewegingen

De speelstukken mag je als volgt bewegen:

- Elke zet bestaat uit 1 stap. (ook een leeg vlak is 1 stap).
- Werkers bewegen orthogonaal (Rechte lijnen)
- Managers bewegen diagonaal
- Directeuren bewegen orthogonaal en diagonaal

Je mag elk gewenste schijf (in eigen beheer) bewegen, alles wat erop staat beweegt mee. De stukken er onder blijven staan.

Let op: Een beweging wordt altijd bekeken vanaf de laagste rang. Alles dat erbovenop staat wordt mee verplaatst.

Voorbeeld 1: Een manager staat bovenop een werker. De speler wil de werker verplaatsen, dan mag deze stapel alleen met de bewegingsmogelijkheden van de werker verplaatst worden, dus alleen orthogonaal.

Voorbeeld 2: Directeur staat boven op een manager die weer bovenop de werker staat. Als dan de speler besluit om de directeur en manager te verplaatsen, en dus de werker laat staan, dan mag dat met de bewegingsmogelijkheden van de manager, dus alleen diagonaal.

Beheer van speelstukken

Als een directeur van zwart op een manager van wit stapt behoort deze stapel voortaan aan de zwarte speler toe. Deze stapel kan door zwart worden verplaatst totdat de zwarte directeur er besluit van af te stappen. Dit principe geldt ook voor de combinatie managers/werkers.

Voorbeeld: Een zwarte directeur staat op een witte werker en manager, de speler met zwart kan dan 3 keuzes maken voor verplaatsingen:

- 1: alleen de directeur verplaatsen
- 2: verplaatst de manager en directeur
- 3: verplaatst de werker, manager en directeur.

Bij deze verplaatsingen worden altijd weer de richtingen van de laagste rang in acht genomen.



Fig. B:
Alle voorbeelden
beheerd door zwart.



Fig. C:
Alle voorbeelden
beheerd door wit.

Rangen

- Werkers mogen alleen op de werkvloer staan (het speelveld)
- Managers mogen alleen bovenop een werker staan.
- Directeuren mogen alleen bovenop een manager staan.

Speelstukken met eenzelfde rang mogen nooit bovenop elkaar staan.

Hoe win je het spel?

De winnaar van het spel is diegene die 6 werkers van de tegenstander beheert en daarbij minimaal nog 6 eigen werkers in beheer heeft, kortom het grootste aandeel werkers heeft in het bedrijf.

Aanvullende informatie.

De inhoud van Hostile Takeover kan ook gebruikt worden voor meerdere andere spellen die ook bedacht zijn door de spelaut-
eur Sven Wijnands. Binnenkort zijn die dan ook op internet te vinden via onze website.

Hostile Takeover

Hostile Takeover is a strategic game for 2 persons. You are a shareholder of a company and you can move executives, managers and workers.

The aim of the game is to make the workers of your opponent yours.

Hostile-Takeover is een abstract spel voor twee personen. Je bent aandeelhouder van een bedrijf en je kunt directeuren, managers en werkers verplaatsen. Het doel van het spel is om een zo'n groot mogelijk aantal werkers van de tegenpartij in je bedrijf te hebben.

Uitgever/Publisher:

Henmar Games en 4Dekx

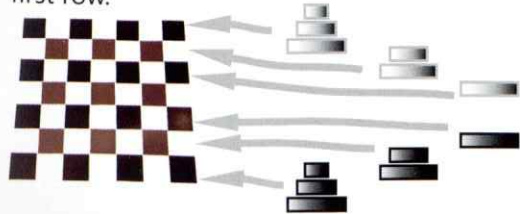
Components:

- 37 tiles
- 8 small discs in 2 colours (executives)
- 14 middle discs in 2 colours (managers)
- 22 big discs in 2 colours (workers)
- 1 orange disc



Game setup.

Choose a suitable flat and level surface to play on. Lay the tiles in the configuration as shown in fig A. Place 11 big discs of 1 colour on the first 3 rows of the tile configuration. Then place the middle discs on the first 2 rows of your colour. Finally place 4 small discs on the first row.



Movements

The pieces moves as follow.

- 1 field at the time (including empty spaces)
- Workers move orthogonally
- Managers move diagonal
- Executives move orthogonally and diagonally

You can choose which disc you move but If you move a piece you always move the pieces on top of it with it. The pieces below it do not.

Example 1

When a manager is on top of a worker and a player wants to move the worker, then you are only allowed to use the movements of the worker, despite you are moving a manager. So you move only orthogonally.

Example 2

When the executive is on top of the manager, which is on top of a worker and you decide to move the executive and the manager, leaving the worker behind, you are only allowed to move the stack with the possibilities of the manager. So you move diagonally.

Ownership.

If a executive steps onto a manager of the opposing colour, that manager and worker beneath it are now property of the executive on top of them. They can be moved by the player that plays that colour for as long as the executive is on top of them. The same goes for the manager that steps on top of a worker of the opponent. This is how you make a worker or manager your property.

Example:

A black executive stands on a white manager and worker, this player (player who's playing with black) can make 3 choices.

- 1: move only the executive.
- 2: move the manager and worker.
- 3: move the worker, manager and executive.

With all these movements you have to follow the rules of movement of the lowest rank.



Fig. B:
All examples are controlled by black.



Fig. C:
All examples are controlled by white.

Ranks

- Workers are only allowed on the workingfloor (tiles)
 - Managers are only allowed on top of a worker.
 - Executives are only allowed on top of the managers.
- Pieces with compatible ranks are not allowed to stand on each other.

Winning the game.

The winner is the person that "owns" 6 of the workers of the other while still owning a least six of his own colour (i.o.w.: the one that is the biggest shareholder of workers in both companies).

Extra information:

Hostile Takeover contains several other games you can play with the same components, also invented by Sven Wijnands. Soon you can find them on the internet on our websites.

Probeer ook een van onze andere spellen:
Interested in one of our other games?

Double Cross
Pawnstop
TRY-ANGLE
Ni-Ju

by Dennis Merkx
by Arvid Klaverstijn
by Ellis Hendriksen
by Nestor Romeral Andres

For more information take a look at:



www.4dekx.nl



www.henmargames.eu