

**Aantal spelers:** 2

**Leeftijd:** v.a. 8 jaar

### **Opstelling van de stukken**

De ene speler krijgt de 2 grotere pionnen, de officieren, die hij naar keuze op 2 van de 9 punten van de vesting of citadel opstelt. De andere speler krijgt de 24 kleinere pionnen, de soldaten, die op alle overige 24 punten van het speelbord worden geplaatst.

### **Doel van het spel**

Voor de officieren: ten minste 16 soldaten te slaan, waardoor er niet genoeg soldaten overblijven om alle 9 punten van de citadel te bezetten.

Voor de soldaten: de 2 officieren te blokkeren of alle 9 punten van de citadel te bezetten.

De speler met de soldaten begint het spel.

Om beurten verplaatsen de spelers één van hun pionnen volgens onderstaande spelregels:

### **Spelregels**

1. Officieren mogen zich per beurt via de rode en zwarte verbindinglijnen, zowel binnen als buiten de citadel, één plaats in elke richting verplaatsen.
2. Officieren zijn verplicht, soldaten te slaan, wanneer dit mogelijk is. Zij doen dit door over hen heen naar een leeg punt te springen. Wanneer meer dan één slag kan worden uitgevoerd, gaat meerslag boven enkelvoudige slag. Gevangen soldaten worden van het bord verwijderd.
3. Soldaten mogen uitsluitend naar de citadel oprukken, van de ene naar de andere plaats, waarbij zij steeds een rode verbindinglijn volgen. In de citadel mogen ze alle richtingen uit, maar ze volgen hierbij wél de rode verbindinglijnen.
4. Soldaten kunnen geen officieren slaan.
5. Bij het begin van het spel zullen enkele soldaten moeten worden opgeofferd om voldoende ruimte te krijgen en het spel te ontwikkelen.

### **De winnaar**

De speler met de officieren wint het spel, zodra hij de 16e soldaat heeft geslagen, want dan kan de citadel niet meer geheel bezet worden.

De speler met de soldaten wint het spel wanneer hij er in slaagt, de beide officieren te blokkeren, zodat deze stukken niet meer verplaatst kunnen worden, of wanneer hij alle 9 punten van de citadel heeft weten te bezetten.