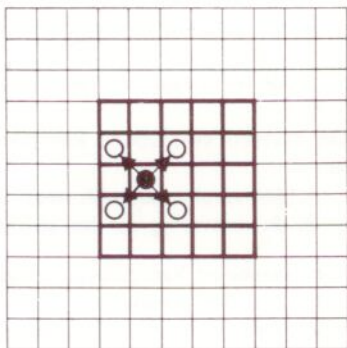


VEROVERING VAN SCHEPEN

Een vijandelijk schip kan worden veroverd als het zich bevindt in het vakje schuin naast dat van het eigen schip, dus nooit over een langere afstand in diagonale richting (zie tekening). Het veroverde schip wordt van het bord genomen en het eigen schip neemt de plaats daarvan in.



EINDE VAN HET SPEL

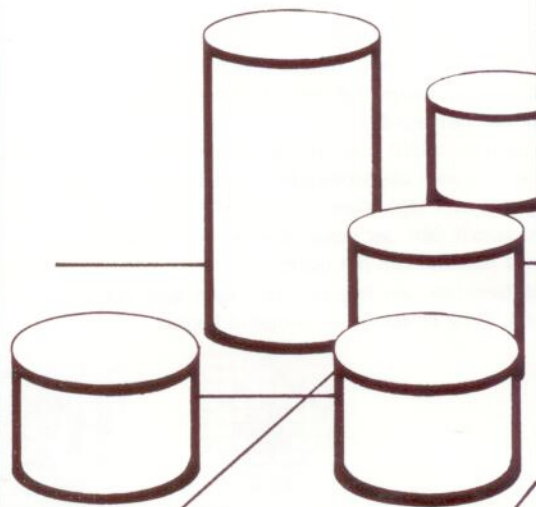
De speelbeurten wisselen elkaar af, totdat een van de vlootcommandanten zijn doel heeft bereikt: het vlaggeschip aan de rand van het speelbord — dus niet aan de rand van het vet omliggende gedeelte — is winst voor de gouden vloot; de zilveren vloot wint door verovering van het vlaggeschip

3M NEDERLAND B.V. **3m**
ROOSEVELTSTRAAT 55, LEIDEN, POSTBUS 193, TELEFOON (01710) 4 50 44

Copyright © 1973, 3M Nederland B.V., Leiden.

SPELEN VOOR VOLWASSENEN

BREAKTHRU



3m

OPZET VAN HET SPEL

Breakthru is een strategisch spel voor twee personen, die als admiraals plannen beramen om een zeeslag te winnen.

De commandant van de gouden vloot voert van zijn vlaggeschip — het grote speelstuk — het bevel over nog twaalf escortevaartuigen. Hij is ingesloten door zijn tegenstander en probeert door tactische manoeuvres diens blokkade te doorbreken. Zodra hij zijn vlaggeschip in veiligheid heeft gebracht — dat is aan de buitenste rand van het speelbord — is zijn opzet geslaagd en wint hij de slag.

Zijn tegenstander is de commandant van de zilveren vloot, die met twintig schepen de gouden vloot ingesloten houdt en probeert het vlaggeschip buit te maken.

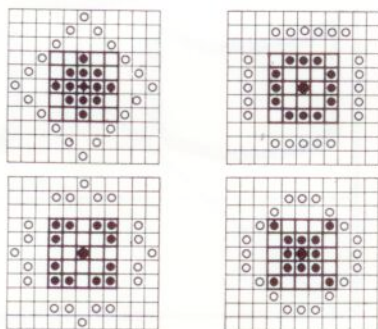
BEGIN VAN HET SPEL

De spelers loten wie het commando voert over welke vloot.

De commandant van de gouden vloot brengt dan zijn schepen in slagorde: Het vlaggeschip op het middelste vak van het speelbord — voorzien van een cirkeltje — de escorteschepen daaromheen, steeds één vaartuig per vakje, binnen het vet omlinjde gebied in het midden van het bord.

De commandant van de zilveren vloot kan dus bij het inrichten van de blokkade al rekening houden met de slagorde van zijn tegenstander. Hij situeert zijn schepen, ook steeds één per vakje, buiten het vet omlinjde gebied in het midden van het bord.

Voorbeelden van beginopstellingen zijn hieronder afgebeeld. Maar er zijn meer mogelijkheden.



De commandant van de gouden vloot mag beslissen wie het spel begint.

DRIE SOORTEN SPEELBEURTEN

De commandant van de gouden vloot heeft per speelbeurt de keuze uit drie manoeuvres:

1. een verplaatsing van zijn vlaggeschip;
2. een verplaatsing van twee van zijn escortevaartuigen;
3. de verovering van een vijandelijk schip.

De zilveren vlootvoogd kan per speelbeurt kiezen tussen:

1. een verplaatsing van twee van zijn schepen;
2. de verovering van een gouden vaartuig.

Een speelbeurt kan dus nooit bestaan uit een scheepsbeweging én een verovering. Een verovering telt voor een hele beurt, evenals de verplaatsing van het vlaggeschip. Een verplaatsing van een zilveren schip of van een gouden escortevaartuig is een halve beurt en moet door een verplaatsing van een tweede schip worden gevolgd.

VERPLAATSING VAN SCHEPEN

Verplaatsing van schepen mag alleen geschieden langs horizontale of verticale lijnen op het speelbord en dus nooit schuin, in diagonale richting. De verplaatsing kan geschieden over zoveel vakjes in horizontale of verticale richting als er vrij zijn en als de vlootcommandant strategisch juist acht. (Zie tekening). Een vijandelijk vaartuig op dezelfde lijn kan door die verplaatsing niet worden veroverd.

