

GROUND FORCE

EEN BORDSPEL DOOR EMIEL AMENT

INHOUD

- Speelbord
- 4 dobbelstenen
- Twee legers
- Twee sets kaarten

VOORBEREIDING

Het speelbord wordt op tafel gelegd en elke speler kiest een kleur (geel of blauw). Elke speler pakt zijn doosje met figuurtjes, set kaarten en dobbelstenen in zijn kleur. Daarna schudden zij hun deck. De decks worden zo neergelegd dat de voorkant naar beneden ligt.

Elke speler start met 8 soldaten, 2 saboteurs en 1 zwaar wapen figuur in zijn basis. Deze kunnen in elke volgorde in de basis geplaatst worden. De basis bestaat uit 6 vakjes (herkenbaar met de lichten van een stad).

Elk vakje op het bord kan maximal 2 figuurtjes bevatten.

HET DOEL

Er zijn twee mogelijkheden om het spel te winnen:

- Een speler krijgt één van zijn figuurtjes in andermans basis.
- Een speler verslaat alle legers van de andere speler.

HET SPEL SPELEN

De speler met de minste ervaring is de startende speler. Als dat gelijk is start de jongste speler. De beginnende speler pakt een kaart van zijn deck en ziet daarop welke figuren hij mag activeren die beurt.

SAMENVATTING

Ground force is een strategisch spel. Een speler wint wanneer hij alle figuren van de tegenspeler verslaat of wanneer hij een figuur in de basis krijgt van de tegenspeler. Elke speler start het spel met 8 soldaten, 2 saboteurs en 1 zwaar wapen figuur.

Elke beurt pakt degene die aan de beurt is een kaart van zijn deck. Hij beweegt de type figuren die op de getrokken kaart staan. Elk figuur kan twee vakken verplaatsen (alleen horizontaal, niet diagonaal) en een keer aanvallen. Wanneer een figuur heeft aangevallen kan hij niet meer bewegen.

Als de speler een nieuwe troepen kaart trekt dan worden er geen figuren geactiveerd. In plaats daarvan worden er nieuwe figuren in de basis geplaatst. Hoeveel dit er zijn hangt af van de aantal grondstofpunten die hij heeft. De basis geeft er 2 en elk mijngebied wat in bezit is geeft er 1. Een mijngebied kan in bezit zijn door er een soldaat op te hebben staan. Een nieuwe soldaat kost 1 grondstofpunt, een saboteur 2 en een zwaar wapen figuur 3. De speler moet alle grondstofpunten opmaken. Als de basis vol is gaan de rest van de grondstofpunten verloren.

- Vechten: Beide spelers gooien zijn dobbelstenen. Hoeveel hangt af van het aantal figuren die hij heeft staan. De aanvaller moet zwaarden of explosies gooien. De verdediger schilden of explosies. Hoeveel figuren het bord moeten verlaten hangt af de hoeveelheid hits de winnaar meer gooit dan de verliezer. Bij een winst van één hit kan de verliezer zelf bepalen welke van de twee figuren dit zijn.
- Met de saboteur geheime missie kaart kan de speler zijn saboteur over figuren van de tegenspeler verplaatsen. Ook kan de saboteur niet aangevallen worden in de volgende beurt van de tegenspeler.
- Een zwaar wapen figuur kan van een afstand schieten (3 vakjes). Als de aanvallende speler de rol wint worden alle verdedigers van het bord verwijderd.

Aanvallen met een zwaar wapen figuur

Een zwaar wapen figuur kan zowel van dichtbij als van veraf (3 vakjes) aanvallen. De aanvallende speler gooit dan één dobbelsteen en de verdedigende speler gooit ook één dobbelsteen. (Zelfs als de verdediger twee figuren op het aan te vallen vakje heeft staan.)

Net als een normale aanval wint de aanvaller als hij beter gooit. Er zijn alleen een paar andere regels:

- De verdediger verliest beide figuren als de aanvaller wint met dobbelen.
- Er gebeurt niks als de verdediger wint met gooien.
- Wanneer de aanvaller wint met dobbelen wordt zijn figuur niet verplaatst naar het gebied van de verdediger.

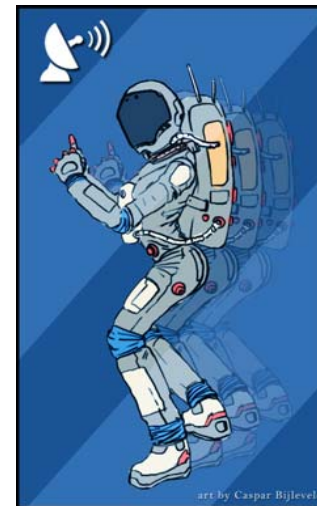
Een figuur kan elke beurt eenmaal bewegen (2 vakjes max.) en mag ook eenmaal aanvallen (wanneer mogelijk). Wanneer een figuur aangevallen heeft dan kan deze niet meer bewegen.

Bewegen kan alleen naar boven, beneden, links of rechts. Niet schuin. Daarnaast kan er niet bewogen worden naar een plek waar al figuren staan van de tegenspeler. Ook kan er niet over vijandelijke figuren heen gesprongen worden. (Behalve the saboteur, die kan over iemand heen springen wanneer deze op een geheime missie is.)

Aanvallen kan wanneer men figuurtjes heeft staan naast een door de tegenspeler bezet vakje. (Behalve wanneer men aanvalt met een de zwaar wapen figuur, die kan van een afstand aanvallen.)

Er zijn ook kaarten waar meerdere figuren opstaan. In deze beurt mogen beide type figuren bewegen en aanvallen. De speler mag zelf weten in welke volgorde deze figuren geactiveerd worden. Het is zelfs mogelijk een gecombineerde aanval te doen met een trooper en een saboteur.

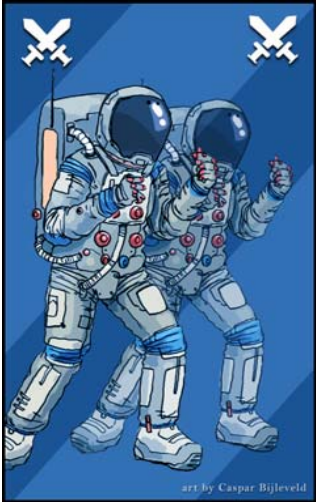
SPECIALE KAARTEN



Saboteur geheime missie kaart

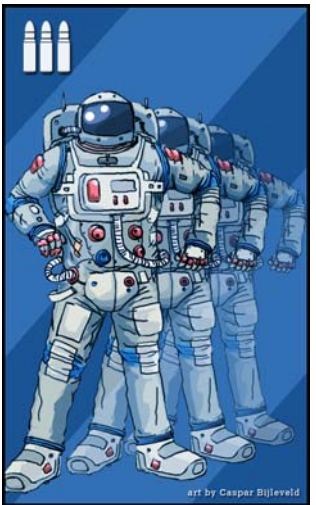
Met deze kaart kan de speler zijn saboteurs bewegen en aanvallen net als normaal. Het verschil is alleen dat zij nu over andere figuren heen kunnen springen (kost 1 verplaatsings punt). Ook kunnen zij in de volgende beurt van de tegenstander niet aangevallen worden.

Een saboteur met een geheime missie is handig om langs vijandelijke linies te komen.



Soldaten dubbele aanval kaart

Als een speler deze kaart trekt mag hij zijn soldaten een dubbele beurt uitvoeren. Dat betekent bewegen, eventueel aanvallen, weer bewegen en eventueel weer aanvallen.



Nieuwe troepen kaart

De speler die deze kaart trekt krijgt nieuwe figuren om in zijn basis te plaatsen.

De speler krijgt standaard 2 grondstofpunten (basisinkomen). Voor elke mijn hij in zijn bezit heeft krijgt hij een extra grondstofpunt. De mijnen zijn de rode vakken op het bord en zijn in bezit als er een soldaat figuur op staat.

De speler moet alle grondstofpunten gebruiken om nieuwe figuurtjes te kopen. Als de basis vol is dan gaan de overige grondstofpunten verloren.

Elke nieuwe soldaat kost 1 grondstofpunt, een saboteur 2 en een zwaar wapen figuur kost 3.

VECHTEN

Een speler kan aanvallen als één van zijn figuren in een vakje staan naast figuren van de andere speler. (Dit geldt niet voor zwaar wapen figuren, maar daarover later meer.) De aanvaller moet aangeven met welke figuren hij aanvalt en wie hij daarmee aanvalt. Voor elk figuur waarmee hij aanvalt gooit hij één dobbelsteen.

De verdedigende speler moet zijn vakje verdedigen door dobbelstenen te gooien naar de hoeveelheid figuren die hij daar heeft staan. Alle type figuren verdedigen op dezelfde manier.

De aanvallende speler moet zwaarden of explosies gooien. De verdedigende speler moet schilden of explosies gooien. (Ook wel hits genoemd.)

Na het gooien worden de dobbelstenen vergeleken. Degene die het best gooit wint het gevecht. De hoeveelheid figuren die van het bord worden gehaald hangt af van de hoeveelheid hits de winnende speler meer heeft gegooid dan de verliezer.

Als de winnaar één hit meer rolt en de verliezer heeft twee units staan dan mag de verliezer kiezen welke van de twee figuren het bord moet verlaten.

Als een verdediger al zijn figuren verliest dan verplaatst de aanvallende speler zijn figuren naar het vakje die hij aanviel.