



FREQUENCY

WELKOM BIJ FREQUENCY

Welkom bij het spel Frequency!

Duik in de wereld van Frequency, en probeer de vijandelijke basissen te vernietigen!

Bedenk een strategie die bij jou en het toegewezen klimaat past. Probeer de goudmijn te bezetten, speel gevaarlijk door zo snel mogelijk meer te gaan verdienen in vijandelijk gebied of speel het safe en zorg dat je je eigen gebied met man en macht beschermt!

Alles is mogelijk in Frequency, en dat maakt het juist spannend. Iedereen heeft hetzelfde doel voor ogen maar heeft wel een andere strategie, dus wees er klaar voor om zo nodig je eigen strategie aan te passen.

Maar let op! Het spel is niet in een half uur uitgespeeld, dus denk goed na over je strategie voor je je zetten benut, voor je het weet hakt de tegenstander je in de pan.

Koop soldaten, verover gebieden, verdien Frequencies waarmee je je leger uitbreidt, gebruik het digitale betaalsysteem en volg je eigen strategie op weg naar vernietiging van je tegenstanders en verovering van de vijandelijke gebieden.

Veel plezier met het spelen van Frequency, en dat de beste moge winnen!

DE ACHTERGROND VAN HET SPEL FREQUENCY

Het is het jaar 2025. In de jaren nadat de Koude Oorlog officieel over is zijn de Amerikanen en de Russen in het geheim verder gegaan met het maken van atoombommen. Onder direct commando van Vladimir Putin werkte een klein team aan een bom die de kracht zou hebben om het complete Westen te verwoesten. Door een kleine rekenfout is het gebied waarop de bom impact zou hebben vele malen groter geworden en helaas ontploft.

Na de ontploffing is bijna de hele mensheid uitgestorven en de hele wereld verwoest, op een klein gedeelte in de buurt van Qatar na. De rijke sjeiks wisten in een schuilkelder te ontkomen en hebben na de ontploffing een klein gedeelte weer op kunnen bouwen. Doordat de atoombom in de atmosfeer is gekomen is er een verschuiving van de klimaten gekomen. Het kleine gedeelte van de aarde dat gered is bestaat uit 4 klimaten en wordt daarom ook Sector4 genoemd.

Sharir Ali, de sjeik en leider van Sector4 liet na zijn dood het enige leefbare gebied op aarde over aan zijn 4 zoons. Sector4 werd per klimaat verdeeld waardoor er 4 gebieden ontstonden:

- Bos
- Moeras
- Ijsvlakte
- Woestijn

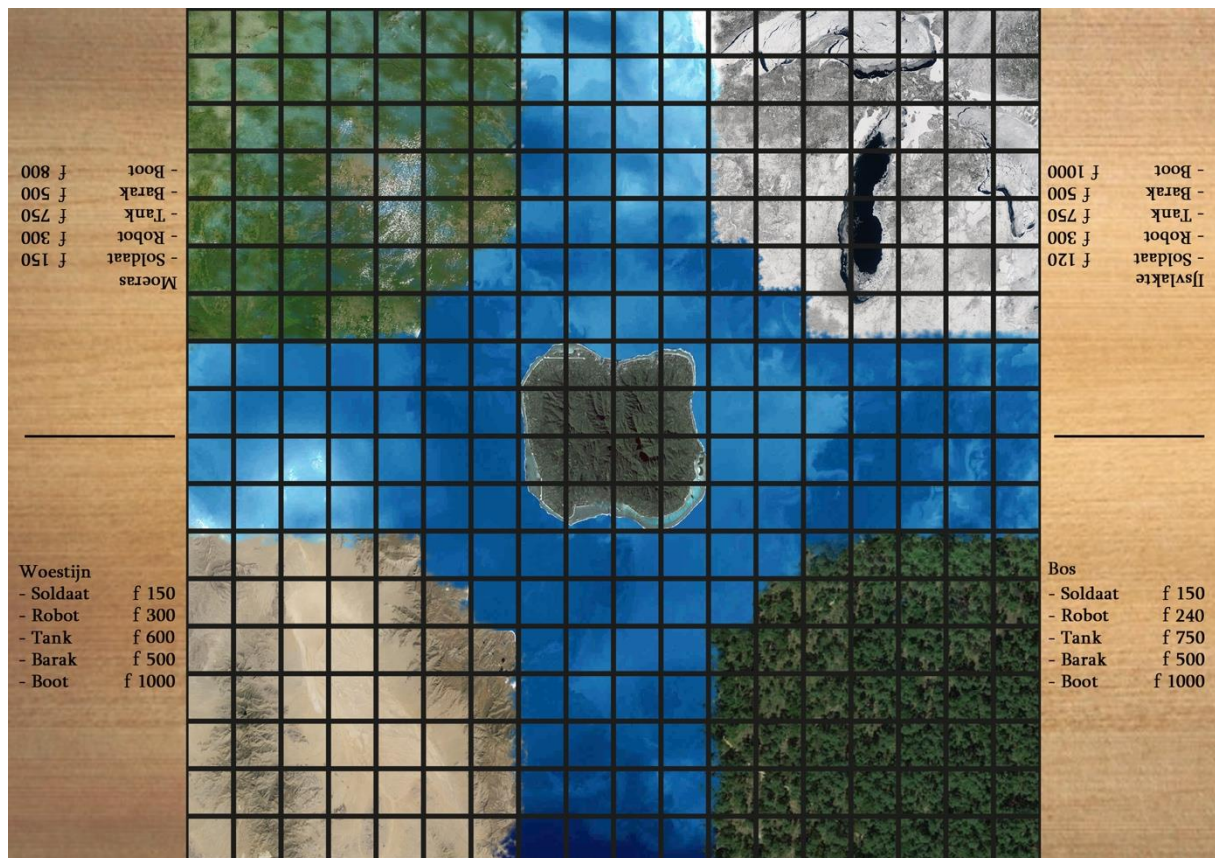
De vier zoons waren het niet eens met verdeling en wilden allemaal naast hun eigen deel ook bezit krijgen over het beste en rijkste gebied van Sector4, de Goldmine. Het liefst wilden de zonen, net als hun vader Sharir Ali, ook over het hele gebied heersen. Ze stuurden elkaar kogelbrieven en verklaarden elkaar de oorlog.

HET SPELBORD

Het spelbord is een vierkant bord. Elke hoek van het bord heeft zijn eigen basis met zijn eigen klimaat.

In het midden van het bord bevindt zich de goudmijn. Tussen de gebieden bevindt zich water. Het bord is opgedeeld in vakjes. Per vakje in je eigen gebied krijg je f 50, per vakje dat je in vijandelijk gebied hebt krijg je f 100 en in de goudmijn f 150 per vakje. Aan de randen van het spelbord staat een legenda die je ondersteunt tijdens het spelen van het spel.

In het eerste vakje van je eigen gebied, voor het moeras dus in de linkerbovenhoek, bevindt zich een barak die dienst doet als basis waaruit het spel begint.



KLIMATEN

Het bord is verdeeld in verschillende klimaten. De verschillende klimaten zijn moeras, bos, woestijn en ijsvlakte. Op de verschillende klimaten bevinden zich verschillende grondstoffen. In het moeras kun je mineralen en moerasgas winnen. In het bos kun je hout, steenkool en veen winnen. In de woestijn bevindt zich kostbare olie en op de ijsvlakte kun je jagen op ijsberen en pinguïns. Door het winnen van deze grondstoffen verdien je Frequencies, aangegeven met de 'f', dit is de munteenheid in het spel.

KLIMAATKAARTEN

Aan het begin van het spel moet je een klimaatkaart trekken, dit bepaalt in welk gebied je zal beginnen. Deze gebieden zijn bos, ijs, moeras en woestijn. Per gebied heb je een voordeel. In het bos is een robot f 60 goedkoper. In het moeras is een boot f 200 goedkoper. Op de ijsvlakte zijn soldaten f 30 goedkoper en in de woestijn zijn tanks f 150 goedkoper. Elk klimaat heeft hierbij 20% korting op een van de soorten speelfiguren.

WOESTIJN

In de woestijn zijn tanks goedkoper doordat de mensen gespecialiseerd zijn in het bouwen van tanks. De reden hiervan is omdat tanks sneller kapot gaan in het zand door slijtage. Hierdoor moeten de mensen in de woestijn veel meer tanks maken, hebben hier ervaring mee en kunnen dit op een snellere, goedkopere en efficiëntere manier doen.

MOERAS

In het moeras zijn boten goedkoper aangezien mensen hier al jaren boten hebben moeten maken om zich te kunnen verplaatsen binnen het gebied. Door deze ervaring maken de mensen in het moeras zeer efficiënt boten waardoor ze deze goedkoop kunnen maken.

IJSVLAKTE

Door de atoombom die is ontploft in de buurt van Qatar is er een klimaatverandering ontstaan in het Midden-Oosten. Op de Ijsvlakte zijn de soldaten zwakker dan in de andere gebieden. Dit komt door dat de Arabieren niet gewend zijn aan dit klimaat. Om deze reden krijgen de soldaten op de Ijsvlakte een hoge levensverzekering waar hun gezin na hun dood van kunnen leven. Om deze reden bieden veel mannen zich aan als soldaat en is het relatief goedkoper om een soldaat te kopen.

BOS

Omdat er in het bos gebruik wordt gemaakt van robots van Boston Dynamics zijn deze stabiel in dit klimaat. Deze robots worden gemaakt van hout. De robots zijn in het bos goedkoper dan in andere klimaten omdat de grondstoffen hier veel dichterbij zijn.

Klimaat



Woestijn

***Omdat je de woestijn bezit
is een tank F 150,- goedkoper***

© Frequency

Klimaat



Moeras

***Omdat je het moeras bezit
is een boot F 200,- goedkoper***

© Frequency

Klimaat



Ijsvlakte

***Omdat je de ijsvlakte bezit
zijn soldaten F 30,- goedkoper***

© Frequency

Klimaat



Bos

***Omdat je het bos bezit
zijn robots F 60,- goedkoper***

© Frequency

HET SPEL

HET BEGIN VAN HET SPEL

Aan het begin van het spel trekt elke speler een kaart uit de stapel met klimaten. Het klimaat dat op deze kaart staat geeft aan waar je beginbasis ligt. Iedereen krijgt een startbedrag van f 500. Als een speler aan de beurt is krijgt de speler 4 zetten om tijdens zijn beurt te benutten. De speler die het begingebied 'bos' heeft mag het spel beginnen. Elk begin-gebied is uitgerust met een basis barak.

ZETTEN EN BEURTEN

Binnen het spel heb je beurten. In deze beurten krijg je 4 zetten, waarmee je acties kan laten plaatsvinden. Acties zijn troepen maken, troepen verplaatsen, aanvallen doen en barakken bouwen. Troepen maken kost 1 zet. Troepen verplaatsen kost 1 zet. Aanvallen kost 1 zet en barakken bouwen kost 1 zet.

Je kunt geen zetten opsparen. Dit betekent dus dat als je een zet niet gebruikt je deze niet later kunt gebruiken.

Als je een zet gedaan hebt kun je deze niet meer terugdraaien. Ook kan je geen zetten aan andere spelers geven. Ook geldt de regel 'aanraken is zetten'.

HET OPBOUWEN VAN JE ECONOMIE

Het opbouwen van je economie doe je door stukken land te bezetten (op een tegel staan met een troep met een maximum van 3 per tegel, er kan maar 1 boot op een tegel) en de grondstoffen van het stuk land te verzamelen (verzamelen gebeurt automatisch wanneer je op de tegel staat, in je eigen gebied krijg je f 50 per tegel, in vijandelijk gebied krijg je f 100 en in de Goudmijn f 150). Aan het begin van je zet krijg je de inkomsten binnen in "Frequency", de munteenheid van het spel. Deze munteenheid kan je niet aan andere spelers uitlenen. De inkomsten worden bepaald door de hoeveelheid grond die je bezit, en wat voor grond je bezit.

HET OVERNEMEN VAN GEBIEDEN

Alle gebieden, behalve de hoekpunten, hebben standaard een waarde van 0. Als je een gebied wilt overnemen moet je daar minimaal 1 waarde aan troepen achterlaten. Het innemen/bezetten van gebieden is noodzakelijk voor inkomsten. Aan het begin van je beurt krijg je inkomsten die gelijk zijn aan de hoeveelheid gebied die je bezit. Je kunt ook gebieden van andere spelers overnemen. Er zal een gevecht plaatsvinden en degene met de hoogste troepenwaarde wint. De waarde die overblijft is de waarde van de troepen van de winnaar min de waarde van de troepen van de verliezer. Op het water kun je niet aanvallen.

HOE KUN JE WINNEN?

Er zijn twee manieren om te winnen.

De eerste manier is in het bezit zijn van een bedrag van f 50.000. De tweede manier om te winnen is wanneer je twee vijandelijke basissen hebt verslagen. Je krijgt hierna het geld van de tegenstander die je verslagen hebt. Ook kun je de speelfiguren van de tegenstander gebruiken, deze blijven niet staan waar ze stonden, de legers van de tegenstander moeten indien ze gebruikt worden weer opnieuw opgebouwd worden.

Zodra een speler zich terugtrekt uit het spel gaan zijn geld en bezitting uit het spel en kan niemand deze gebruiken.



SPELSITUATIES

WANNEER KAN IK EEN BASIS VEROVEREN?

Elke basis heeft een verdedigingswaarde van 25. Om een basis van een tegenstander te veroveren heb je dus een leger nodig dat minimaal een aanvalswaarde heeft van 25. Je kan dus bijvoorbeeld een basis van de tegenstander veroveren door 9 tanks te maken en met deze 9 tanks de tegels om een basis over te nemen. Elke tank heeft een aanvalswaarde van 3, 9 tanks met een aanvalswaarde van 3 is dus een totale aanvalswaarde van 27. Wanneer je in je beurt deze tanks op de tegel van de basis van je tegenstander kan krijgen versla je deze tegenstander.

GEVECHT OM EEN TEGEL

Wanneer twee tegenstanders vechten om een tegel, wint de persoon met het sterkste leger. Een aantal voorbeelden hiervan zijn.

1 soldaat vs. 1 robot = robot wint

1 robot vs. 1 tank = tank wint

2 soldaten vs. 1 robot = niemand wint

VEROVEREN VAN VIJANDELIJK GEBIED

Voordat je vijandelijk gebied kunt overnemen zul je hier eerst moeten komen. Het is in dit geval slim om je krachten te verdelen. Laat bijvoorbeeld een gedeelte van je manschappen achter op je eigen gebied en verplaats een ander gedeelte van je manschappen in een keer via de boot naar een vijandelijk klimaat. Hier kun je er voor kiezen om bijvoorbeeld een nieuwe barak te bouwen en hier meerdere soldaten vandaan te halen/te 'trainen' of om de meegenomen soldaten in het vijandelijke gebied geld te laten verdienen.

Een andere optie is om je gebied kwetsbaar op te stellen, de oversteek te wagen naar de goudmijn, hier gebied in te nemen en snel veel geld te verdienen.

Alles is mogelijk.

Dit zijn natuurlijk maar enkele voorbeelden, wanneer je zeker wilt weten van wie de tegel is kan je in het overzicht kijken naar alle aanvalspunten en verdedigingspunten.

HET LEGER

SOLDATEN

Soldaten kosten f 150 behalve bij de ijsvlakte, waar ze f 120 kosten. Een soldaat kan per zet 1 tegel verplaatsten en heeft een attack waarde van 1 en een defence waarde van 1. Om aan te kunnen vallen moet je met een soldaat naar de tegel van een tegenstander gaan.



ROBOT

Robots kosten f 300 behalve in het bos, waar ze f 60 goedkoper zijn. Een robot kan per zet 1 tegel verplaatsen maar heeft een attack waarde van 2 en een defence waarde van 2. Om aan te kunnen vallen moet je met een soldaat naar de tegel van een tegenstander gaan.



TANK

Tanks kosten f 750 behalve in de woestijn waar ze f 150 goedkoper zijn. Een tank kan per zet 1 tegels verplaatsen en kan aanvallen vanaf een afstand van 2 tegels. De attack waarde van een tank is 3 en een defence waarde van 3.



BASIS

Een basis is het punt waar je met je leger en rijk begint. Je basis heeft 25 levenspunten. Binnen je basis heb je al 1 barak waardoor je troepen kunt bouwen.



BARAK

Door een barak te bouwen kun je troepen trainen buiten je basis. Een barak kost f 500 en kun je alleen neerzetten op een plek rond om een van je soldaten staan. Een barak heeft 5 levenspunten. Als je een barak in vijandelijk gebied wilt bouwen is die 3x zo duur waardoor die f 1500 kost



BOOT

Een boot kost f 1000 behalve in het moeras, waar een boot f 200 goedkoper is. Je kunt alleen een boot kopen op een plek waar een van je soldaten staat. Door middel van een boot kun je troepen over een rivier verplaatsen. Je kunt een boot van een tegenstander vernietigen maar je kunt niet de boot van een tegenstander gebruiken. Per zet kun je de boot 2 tegels verplaatsen. Het inladen van troepen is 1 zet voor alle troepen samen die op dezelfde tegel staan. Een boot heeft een defence waarde van 6. Een boot kan niet aanvallen, ook niet als er troepen op staan. Het maximaal aantal boten dat een speler kan gebruiken is 3.



OVERZICHT

	Aanvalspunten	Verdigingspunten
Basis	Kan niet aanvallen	25
Barak	Kan niet aanvallen	6
Boot	Kan niet aanvallen	6
Tank	3	3
Robot	2	2
Soldaat	1	1

Voor 2 of 4 spelers

Leeftijd 12+



Sharir Abdoel Gafoer
Michel van Heest
Arno de Jong
Ramon Neumann
Jan-Willem Taylor Parkins

