**Regels bordspel Chaps**

**Drie spelers**

**Geschikt voor: 12 jaar en ouder**

**Type spel: strategisch**

**Duur: 60 minuten**

Beste speler,

Chaps heeft zoals je ziet veel regels. Hoe kun je die het makkelijkste leren? De beste manier is om het met iemand te spelen die het spel al kent. Als dat niet lukt, kan je de korte introductie raadplegen. Hier vind je alle basisregels.

Als er problemen opduiken kan je in de uitgebreidere regels de toelichtingen vinden. Natuurlijk mag je deze ook lezen voordat je met het spel begint. Je zal zien dat je het spel tijdens het spelen vlug onder de knie zal krijgen.

Er zal al snel blijken dat er veel tactieken mogelijk zijn. Ook zal je merken dat je later variatie in het spel kan brengen, door onder andere het bord te veranderen. Hoe meer je het spel speelt, hoe beter je zal worden.

Veel plezier!

Spelregels voor de beginnende speler ( toevoegen: Plaatje van de poppetjes en van bord)

**Bordopbouw**

Hier zie je de opbouw van het basis-eiland. Het bestaat uit 70 tegels. Het doel is dat alleen jouw eenheden en steden op dit land overblijven.

Het spel bestaat uit vijf eenheden (kolonist, soldaat, boogschutter, ruiter, boot) met elk zijn eigen krachten en beperkingen. Zie daarvoor de samenvattende kolom.

**Begin van het spel**

Je begint het spel met één kolonist en één soldaat. Beide zet je neer op een landtegel naar keuze, voordat het spel begint.

De eenheden bewegen per beurt 1 of 2 tegels (of je verandert je kolonist in een stad). Elke beurt mag je al je eenheden één keer verplaatsen.

Voor elke stad van jezelf krijg je per beurt één punt. Je punten houd je bij met je eigen puntenteller. Met je punten kan je nieuwe eenheden creëren. Die gebruikte punten haal je dan van je puntenteller af.

Houd de samenvattende kolommen bij de hand!

**Regels tijdens het spel**

Verplaats eerst de eenheden die je wilt. Creëer daarna je eventuele nieuwe eenheden. Nieuwe eenheden beginnen op een stad-tegel van jezelf.

Alleen de kolonist en de boot kunnen met één andere (eigen) eenheid op een tegel.

Steden aan het water kunnen boten produceren. Boten kunnen een eenheid vervoeren naar een andere plek of andere boten aanvallen (alleen als ze een eenheid vervoeren). Bij je eerste stad aan het water krijg je een boot.

Je kan in je eigen stad de kolonist en soldaat upgraden naar een ruiter. Dit kost altijd één extra punt dan wanneer je de ruiter los zou kopen. Dus het is het verschil van de punten van de ruiter en de eenheid die je wilt upgraden plus één extra punt.

Als je aanvalt, verliest je tegenstander zijn eenheid of stad. Deze worden dus niet van jou.

**Eind van het spel**

Om het spel te winnen, moet je alle steden en eenheden van je tegenstanders verslaan.

**Sa**menv**attend overzicht van pionnen**

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Eenheid | Aanval-mogelijkheden | Mogelijkheden stad overnemen | Speciaal / opmerkingen |
| **Kolonist** | Kan niet aanvallen. | Kan geen stad verwoesten. | Kan zichzelf in een stad veranderen.  Kan op dezelfde tegel staan als andere eenheden.  Kan alleen worden overgenomen als de kolonist alleen staat. |
| **Soldaat** | Kan een eenheid aanvallen die zich op een naastgelegen tegel bevindt. | Kan een stad verwoesten. |  |
| **Boogschutter** | Kan alleen een eenheid aanvallen die twéé tegels verder staat dan je huidige positie. Aanvallen is één beurt. | Ontneemt de punten die de stad produceert. Moet net als bij aanvallen 2 tegels verder staan. | Kan boten aanvallen en vanaf een boot aanvallen. |
| **Ruiter** | Kan per beurt meerdere landeenheden aanvallen. | Kan een stad verwoesten. | Kan na een aanval nog bewegen, mits er nog zetten over zijn. |
| **Boot** | Kan alleen boten aanvallen als het zelf een eenheid vervoert. De boot kan vanaf twee tegels afstand een andere boot aanvallen. | Kan een stad innemen die aan zee ligt, mits het zelf een eenheid vervoert. | Kan één eenheid meenemen op zee. Wel moet de boot eerst op een land-tegel staan. Het op de boot gaan van een eenheid kost één beurt. |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| Eenheid | Beweging per beurt | Benodigde punten om te creëren | Mogen op |
| **Kolonist** | 1 tegel | 5 | Landtegel en zeetegel met de boot. |
| **Soldaat** | 1 tegel | 2 | Landtegel en zeetegel met de boot. |
| **Boogschutter** | 1 tegel | 4 | Landtegel en zeetegel met de boot. |
| **Ruiter** | 2 tegels | 4 | Landtegel en zeetegel met de boot. |
| **Boot** | 2 tegels | 4 | Landtegel met stad en zeetegel. |

# Uitgebreide regels

**spelmateriaal**

* 70 zeshoekige landtegels
  + 35 land
  + 35 zee
* 5 verschillende pionnen
  + 1 kolonisten per kleur
  + ?? Soldaat per kleur
  + ?? Ruiters per kleur
  + 4 boogschutters per kleur
  + ?? Boten per kleur
* 3 steden per kleur
* 3 puntentellers
* spelregels

## Je doel

Een speler kan winnen door alle steden en eenheden van de tegenstanders in het spel te verslaan.

## Opbouw van het bord

Tijdens de voorbereiding van het spel wordt er begonnen de opbouw van een bord. Dat kan zo als in de beginners instructies neergelegd worden. Of als je het spel al vaker hebt gespeeld kan je het zelf neerleggen. Verdeel dan vervolgens de land- en zee kaarten eerlijk over de spelers en leg die om de beurt neer. De oudste speler mag als eerst een kaart neerleggen. Het bord mag een vrije vorm hebben, zolang een tegel tenminste grenst aan drie andere tegels. Tijdens het spel mogen de spelers geen wijzigingen meer aan het bord toebrengen.

## Maak je klaar voor het gevecht

De spelers bepalen wie welke kleur krijgt. Van de gekozen kleur krijgen ze een kolonist en een soldaat om het spel mee te starten. De spelers mogen zelf bepalen waar ze op het bord willen beginnen. Wel is het sterk geadviseerd om enige afstand van de tegenpartij te nemen.

De spelers krijgen de kolonisten, soldaten, ruiters, boogschutters en boten van de eerder gekozen kleur. Deze leggen ze naast zich neer om later in het spel te kunnen gebruiken. Ook krijgen de spelers allemaal de steden en de puntenteller. Nu kan het spel beginnen.

## Algemene regels

De spelers spelen met de klok mee. De jongste speler mag beginnen. Wie aan de beurt is, mag in de hierna genoemde volgorde acties uitvoeren:

1. De speler kijkt hoeveel punten hij/zij krijgt en voegt de gekregen punten toe aan de puntenteller.
2. De speler kan elke pion op het bord één keer bewegen.
3. Nadat een pion een andere pion heeft aangevallen mag deze niet meer verder bewegen. Met uitzondering van de ruiter.
4. Nadat de eenheden die de speler wilt verplaatsen verplaatst zijn, kan de speler nieuwe eenheden creëren.
5. Deze zet de speler neer bij een van zijn steden.
6. De speler haalt de punten die hij gebruikt heeft van de puntenteller af.
7. Hierna is de volgende speler weer aan de beurt.

Aanvallen gebeurt door je eenheden zo neer te zetten dat de eenheden met hun eigenschappen mogen aanvallen. Als een eenheid of stad aangevallen is verdwijnt deze van het speelbord.

Punten krijg je door steden te creëren. Elke stad geeft één punt per beurt, mits deze niet onder schot wordt gehouden door de boogschutter.

## De tegels van het bord

De land-tegels kunnen alleen betreden worden door de kolonisten, soldaten, boogschutters en ruiters. Wel kan een boot op het land komen als er op die tegel een stad (aan het water) staat. De zee-tegels kunnen als enige betreden worden door boten. Wel kunnen eenheden met de boot mee het water op. Steden kunnen uitsluitend op de land tegel geplaatst worden.

Er mogen over het algemeen geen twee eenheden op de zelfde tegels staan. Er zijn een paar uitzondering. De boot mag altijd één landeenheid meenemen. De kolonist mag met een andere eenheid op een tegel staan. Tegels met een stad mogen één boot en één eenheid op de tegel hebben staan.

## Steden

Steden produceren één punt per beurt. Er kan maar één landeenheid tegelijk in de stad staan. De landeenheid in de stad beschermt de stad tegen de tegenstanders. Een stad kan overgenomen worden door de tegenpartij. Deze verdwijnt dan van het speelbord. Als een eenheid gecreëerd wordt begint deze bij een stad van jezelf.

## Eenheden

### Kolonist

* De kolonist kan een stad bouwen. De kolonist blijft daar vervolgens wonen en verdwijnt van het speelbord.
* De kolonist mag met een andere eenheid op een tegel staan. De kolonist wordt dan beschermd door die eenheid.
* Als de kolonist wordt aangevallen op een boot, verdwijnen ze allebei van het speelbord.
* De kolonist kan geen eenheden of stad aanvallen.
* De kolonist kan worden overgenomen wanneer deze alleen op een tegel staat en wordt aangevallen.

### Soldaat

* De soldaat kan alleen één tegel naast zijn huidige positie aanvallen.
* Wanneer de soldaat een eenheid heeft aangevallen kan de soldaat voor de rest van deze beurt niet meer bewegen.
* De soldaat kan een stad verwoesten.
* De soldaat kan alleen eenheden op een landtegel aanvallen.
* De soldaat op een boot kan een andere boot op het water aanvallen.

### Boogschutter

* De boogschutter kan alleen een eenheid van de tegenpartij aanvallen die twéé tegels verder staat dan zijn huidige positie.
* De boogschutter kan dus niet een eenheid op een tegel naast je (die aansluit op je huidige tegel) aanvallen.
* Een boogschutter kan een stad onder schot nemen en de punten die de stad produceert ontnemen.
* De boogschutter kan de stad niet verwoesten.
* De boogschutter kan vanaf het land een boot aanvallen.
* De boogschutter kan vanaf een boot een land eenheid aanvallen.

### Ruiter

* De ruiter kan alleen één tegel naast zijn huidige positie aanvallen.
* De ruiter kan nadat hij aangevallen heeft nog wel bewegen, mits er nog beurten over zijn.
* De ruiter kan een stad verwoesten.
* De ruiter kan alleen eenheid op het land aanvallen.

### Boot

* De eerste boot van alle spelers is gratis bij een stad aan het water.
* De boot kan alleen op zee tegels komen, of in steden op een tegel die aansluiten aan een zee tegel.
* De boot mag als tweede eenheid in de stad staan.
* De boot moet op een landtegel met een stad staan om een eenheid aan bord te nemen.
* Er kan maximaal één eenheid meereizen op de boot.
* Een eenheid die van de boot afkomt mag geen stappen meer zetten.
* De boot kan niet zelf aanvallen.
* De boot kan wel aanvallen met een landeenheid erop. Er wordt uitgegaan van de eigenschappen van de eenheid.
* Als een eenheid en boot aangevallen worden, verdwijnen ze allebei van het speelbord.

## Eenheden creëren

Eenheden worden gecreëerd door steden. Alle gemaakte eenheden komen bij een stad van jezelf te staan. Ze kunnen pas de beurt nadat ze gemaakt zijn bewegen en aanvallen.

* Een kolonist kost 5 punten om te creëren.
* Een soldaat kost 2 punten om te creëren.
* Een boogschutter kost 3 punten om te creëren.
* Een ruiter kost 3 punten om te creëren.
* Een boot kost 4 punten om te creëren.

# Flowchart (nieuwe maken)