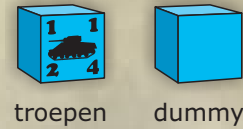




SPELMATERIAAL

Om Company Leader te kunnen spelen heb je minimaal het volgende nodig:

- Een speelbord met zeshoekige velden
- Speelstukken (voor elke speler een kleur), onderverdeeld in verborgen troepen en dummy's. Voor de tegenstander zien deze er beide hetzelfde uit, maar voor de speler zelf zijn ze verschillend. Dit zijn bijvoorbeeld blokjes, waarbij de dummy's blanco zijn en de troepen gemarkeerd door een plaatje of tekst.
- Speciale dobbelstenen (die bij een gevecht worden gebruikt om het aantal treffers te bepalen): 6 gele, 6 groene en 6 rode. Alle zes de dobbelstenen van één kleur zijn hetzelfde. De zes zijden op elke dobbelsteen zijn zoals hiernaast afgebeeld. In deze regels wordt een onderscheid gemaakt tussen infanterie en voertuigen wat overeenkomt met de afbeeldingen op deze dobbelstenen.
- Kleine dobbelstenen of fiches/counters om aan te geven wat de sterkte van onthulde troepen is (1 tot en met 6).



Eventueel:

- Miniaturen (onthulde troepen), maar dit kan vervangen worden door de speelstukken (blokjes) open te leggen.
- Overzichtkaartjes van de troepen
- Geldstukken

Het gratis spelmateriaal voor Company Leader is te vinden op: companyleader.free-creativity.com

DOEL VAN HET SPEL

Spelers proberen het spel te winnen door troepen van de tegenpartij te verkennen en uit te schakelen en door bebouwde gebieden in te nemen.

Een speler heeft gewonnen als hij alle troepen van de tegenstander(s) heeft vernietigd OF alle bebouwde velden heeft ingenomen. Maar spelers kunnen natuurlijk ook al eerder opgeven en de overwinning weggeven.

TROEPEN

Er zijn twee soorten troepen: infanterie en voertuigen. Hieronder staat een overzicht van alle troepen en hun specificaties.

Opmerking: artillerie valt onder voertuigen en moet gezien worden als rijdend geschut.

	Type	vuurbereik	zichtafstand	beweging	sterkte/kosten
infanterie	Infanterie	1	1	1	6
	Infanterie verkenners	1	2	1	4
voertuigen	Artillerie	3	1	1	3
	Tank licht	1	1	2	4
	Tank zwaar	2	1	1	6
	Tank verkenners	1	2	2	2

SPELVOORBEREIDING

Company Leader kan met 2 tot 4 spelers gespeeld worden. Bij een 4-speler spel wordt er in twee teams gespeeld. Een spel met 3 spelers kan als teamspel worden opgezet (twee tegen één) of als een spel met drie partijen waarin ieder voor zich speelt.

Het speelbord bestaat uit vele zeshoekige velden, zoals hiernaast afgebeeld. De rood gekleurde velden zijn bebouwing, de donker groen gekleurde zijn bos en de licht groene velden zijn open terrein.

Voor een eerste spel is het aan te raden om een speelbord te nemen zoals hiernaast afgebeeld (afhankelijk van het aantal spelers). Als de spelers al vaker Company Leader gespeeld hebben kunnen ze ook zelf een speelbord samenstellen en met varianten spelen die aan het eind van deze spelregels worden uitgelegd.

Nadat het speelbord bepaald is, plaatsen de spelers op alle velden van hun gebied dummy's van eigen kleur (zoals hiernaast afgebeeld met de vierkantjes in de zeshoeken). Tussen de gebieden van de spelers is een neutrale zone. Hier worden geen dummy's geplaatst.

Iedere speler pakt de volgende verborgen troepen uit zijn voorraad.

2-speler spel: 2x infanterie, 1x infanterie verkenners,
2x artillerie, 2x tank licht,
1x tank zwaar en 1x tank verkenners

3-speler spel: 2x infanterie, 1x infanterie verkenners,
1x artillerie, 1x tank licht,
1x tank zwaar en 1x tank verkenners

4-speler spel: 1x infanterie, 1x infanterie verkenners,
1x artillerie, 1x tank licht,
1x tank zwaar en 1x tank verkenners

Bij een teamspel met 3 spelers pakt ieder team de volgende troepen:

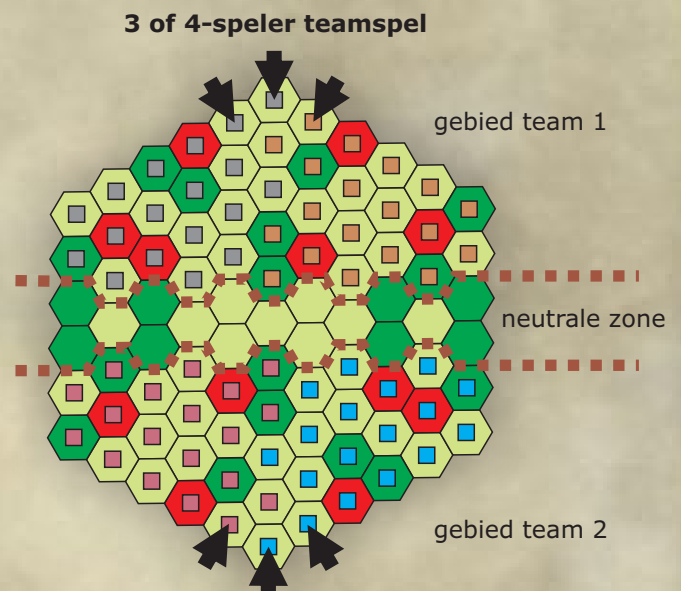
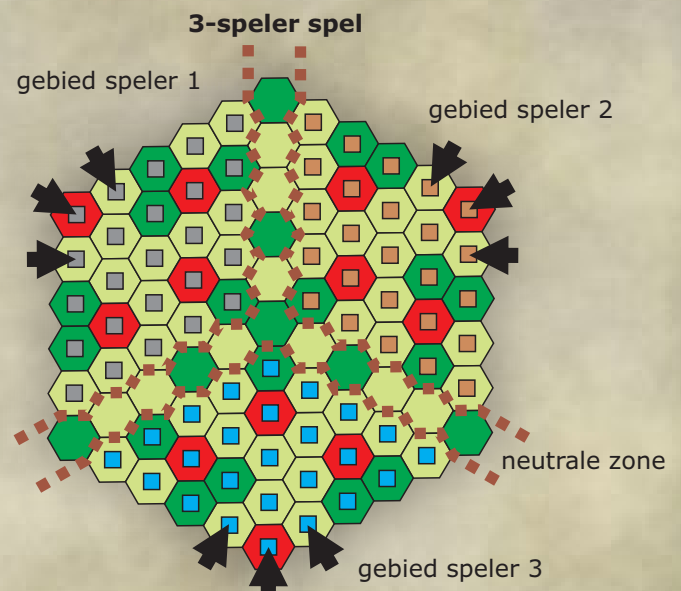
2x infanterie, 2x infanterie verkenners, 2x artillerie,
2x tank licht, 2x tank zwaar en 2x tank verkenners

In het team met twee spelers heeft elke speler 1 troepen van elke soort en het andere team met één speler heeft 2 troepen van elke soort. Het aantal troepen van beide teams is dus gelijk.

De teamgenoten hebben verschillend gekleurde troepen en dummy's zodat het voor alle spelers duidelijk is welke speelstukken bij welke speler horen. Spelers van een team kunnen elkaar niet aanvallen of bij elkaar dummy's verkennen.

Vervolgens plaatsen de spelers in het geheim hun verborgen troepen op velden van hun eigen gebied (omruilen met de dummy's). Eventueel kunnen de spelers ook hun dummy's en troepen tegelijk in hun gebied plaatsen als ze dat makkelijker vinden.

De met een pijl gemarkeerde velden in de plaatjes zijn de aankoopvelden en worden later in het spel gebruikt om nieuw gekochte troepen te plaatsen. Elk gebied heeft 3 van zulke velden.



SPEELBEURT VAN EEN SPELER

In een 2-persoons spel wisselen de spelers steeds de beurt. Bij een spel met 3 of 4 spelers gaat de beurt met de klok mee. Om de speelduur te verkorten kunnen de teamgenoten eventueel ook tegelijk spelen.

Een speler mag tijdens zijn beurt achtereenvolgens het volgende doen:

- 1 Acties met zijn speelstukken
- 2 Inkomsten innen
- 3 Aankopen doen

1 Acties met speelstukken

Een speler mag in zijn beurt acties doen met al zijn speelstukken, maar mag ook eerder passen en zo de beurt aan de volgende speler geven. Voor de duidelijkheid wordt hieronder een onderscheid gemaakt tussen:

- a) Acties met dummy's en/of verborgen troepen
- b) Acties met onthulde troepen

Een speler hoeft niet eerst punt a) te doen voordat hij punt b) doet en mag beide steeds afwisselen.

a) Acties met dummy's en verborgen troepen

Als een speler aan de beurt is mag hij elk van zijn dummy's of verborgen troepen verwisselen met een eigen speelstuk van een aangrenzend veld. Nadat dummy's of troepen verwisseld zijn, mogen deze in dezelfde beurt niet nog eens verplaatst worden. Om dit aan te geven schuift de speler deze naar voren binnen het veld. Aan het eind van de beurt schuift de speler alle speelstukken weer terug.

Er kan nooit meer dan één speelstuk op een veld staan. Een dummy mag alleen met eigen dummy's, verborgen troepen, of onthulde troepen verwisseld worden en kan dus niet naar een vrij veld verplaatsen. Wanneer een speler zijn verborgen troepen wil verplaatsen naar een veld waar geen speelstuk staat, dan wordt dit speelstuk direct zichtbaar en moet hij deze onthullen. Afhankelijk van het spelmateriaal vervangt de speler daarvoor het speelstuk met een overeenkomstig miniatuur of legt het blokje open. Voor het vervolg van de actie met deze zojuist onthulde troepen, zie: 'acties met onthulde troepen'.

b) Acties met onthulde troepen

Een speler mag tijdens zijn beurt aan al zijn onthulde troepen acties geven, maar dit gaat één voor één. Dus de speler moet eerst één speelstuk afhandelen en markeren als 'gebruikt', voordat hij een ander speelstuk kan gebruiken. Om bij te houden welke troepen al gebruikt zijn, worden ze binnen het veld naar voren geschoven en aan het eind van de beurt weer terug.

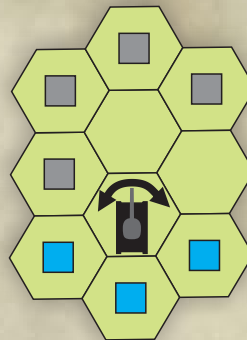
Deze onthulde troepen kunnen tijdens de speler zijn beurt slechts één van de volgende acties doen: **bewegen, schieten of repareren.**

-Bewegen

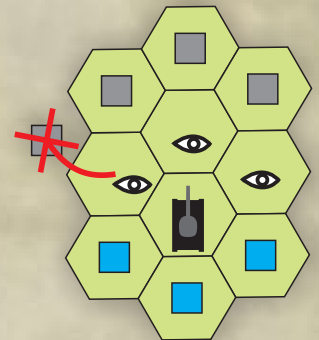
Onthulde troepen kunnen net als dummy's met een aangrenzend eigen speelstuk (verborgen troepen, onthulde troepen of dummy's) verwisseld worden en kunnen nooit bij een ander speelstuk staan.

Een bewegingsactie voor onthulde troepen gaat in het kort in de volgende volgorde: draaien, verkennen, verplaatsen, draaien, verkennen, dummy's plaatsen.

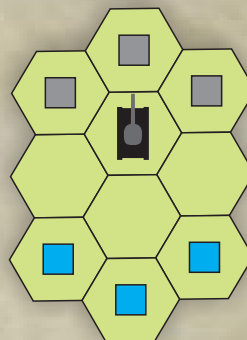
1. Draaien in één van de 6 richtingen



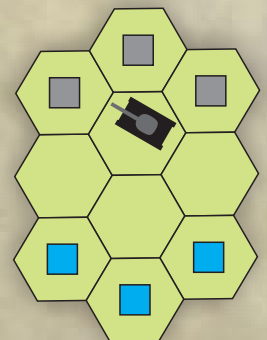
2. Verkennen van speelstukken



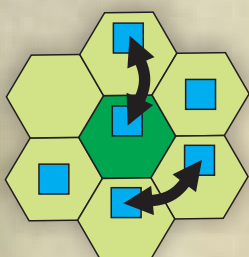
3. Verplaatsen naar volgend veld



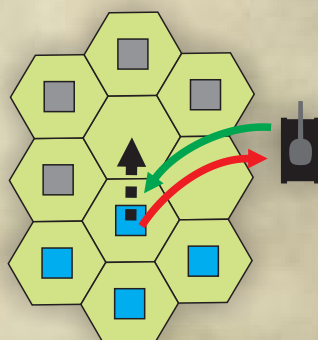
4. Draaien in één van de 6 richtingen



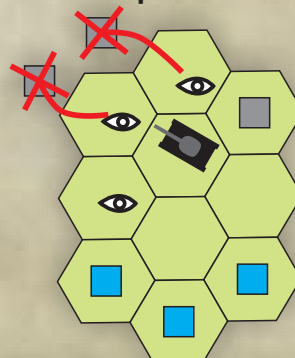
verwisselen



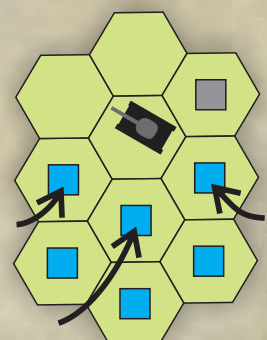
onthullen voor verplaatsing



5. Verkennen van speelstukken



6. Dummy's op de velden plaatsen



Een bewegingsactie gaat als volgt (zie plaatjes vorige pagina):

Het speelstuk mag draaien in de gewenste richting (gericht naar één van de zes aangrenzende velden) en moet vervolgens verkennen.

De drie aangrenzende velden aan de voorkant van het speelstuk worden zichtbaar: dummy's van de tegenstander worden van het bord verwijderd en vijandelijke troepen worden onthuld.

Als het veld niet bezet is door vijandelijke troepen, dan mag de speler het speelstuk verplaatsen naar het aangrenzende veld zoals de richting waarin het speelstuk stond (naar voren).

Het speelstuk mag op dit nieuwe veld nog een keer draaien in een richting naar keuze.

De speler moet dan met het speelstuk opnieuw verkennen zoals eerder beschreven.

Vervolgens mag de speler op de drie aangrenzende velden van het speelstuk in de richting vanwaar het vandaan kwam dummy's plaatsen. Dit is het veld waar het speelstuk vandaan kwam, plus de twee velden die grenzen aan zowel het veld van de startlocatie als eindlocatie. Deze nieuwe dummy's worden uit de voorraad genomen.

Er zijn een aantal belangrijke punten bij een bewegingsactie:

-Voertuigen met een beweging van 2 (zie troepen-overzicht) mogen een tweede bewegingsactie doen en kunnen zo achtereenvolgens twee keer de zes stappen van bovenstaande actie uitvoeren. Zo'n speelstuk kan bijvoorbeeld heen en terug bewegen om zo te verkennen en dummy's te plaatsen. Troepen die twee keer mogen bewegen, kunnen in plaats daarvan ook één veld bewegen en één keer schieten. Twee keer schieten kan niet en ook repareren samen met nog een andere actie is niet toegestaan.

-Sommige troepen (verkenners) kunnen twee velden ver zien en kunnen tot maximaal 6 velden in één verkenning zichtbaar maken. Zie de toelichting onder 'gezichtsveld' verderop in de regels.

-Het verwisselen of plaatsen van een dummy kan alleen op velden die buiten het gezichtsveld van vijandelijke onthulde troepen vallen.

-De tijdens een bewegingsactie geplaatste dummy's, worden in het midden van het veld gezet en mogen later in de beurt nog verwisseld worden.

-Als dummy's of verborgen troepen door eigen troepen (van de speler zelf of zijn team) verkend zouden worden, dan blijven deze liggen en worden niet zichtbaar gemaakt.

-Alleen als troepen een bewegingsactie gegeven wordt kunnen ze verkennen. Bij de acties schieten of repareren kan dit niet.

-Een speler mag aan zijn troepen een bewegingsactie geven en er voor kiezen deze niet te verplaatsen naar een ander veld, om zo te kunnen verkennen. De speler mag het speelstuk daarvoor één keer draaien en vervolgens één keer verkennen. Zo kan een speler er bijvoorbeeld voor kiezen om een infanterie verkenners te onthullen maar in de dekking van een bos te laten staan en toch de vijand te verkennen.

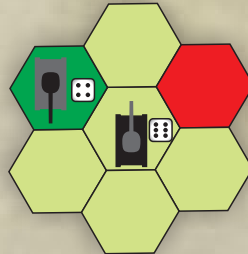
-Wanneer troepen van de tegenpartij worden verkend, dan moet deze tegenpartij de troepen onthullen en mag daarbij zelf kiezen in welke richting hij dit speelstuk op het bord plaatst.

-Er kunnen nooit twee speelstukken op eenzelfde veld staan, ook niet tijdelijk tijdens het bewegen.

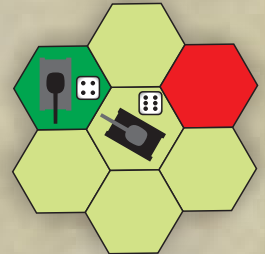
-Schieten

Alleen onthulde troepen kunnen een schietactie doen. Als een speler dus met verborgen troepen op de vijand wil schieten, moet hij deze eerst onthullen. Een speelstuk kan alleen op onthulde troepen van de tegenstander schieten en niet op dummy's, verborgen troepen of troepen van zijn teamgenoot.

1. Bepalen van het doel (grijs speelstuk)



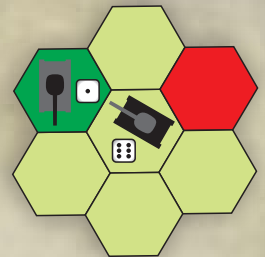
2. Draaien naar het doel toe



3. De speler gooit met 6 groene dobbelstenen op het grijze speelstuk in het bos



4. De drie gegooid treffer worden van de sterkte verwijderd



Een schietactie gaat als volgt (zie plaatjes boven):

De speler maakt duidelijk welk van zijn onthulde speelstukken gaat schieten en wat het vijandelijke doel is. Er wordt bepaald of het doel binnen het schootsveld ligt. De speler draait hiervoor denkbeeldig zijn speelstuk naar het doel toe en controleert de velden van het schootsveld. Zie de toelichting voor schootsveld verderop in deze regels. Let op: het doel hoeft niet binnen het gezichtsveld te liggen, want voor sommige troepen is het schootsveld groter dan het gezichtsveld.

De speler moet zijn speelstuk met de voorkant in de richting van het doel draaien (één van de zes richtingen naar het aangrenzende veld). Bij troepen die verder als één veld kunnen schieten, kan de speler in sommige gevallen tussen twee richtingen kiezen.

Er wordt gekeken op wat voor terrein het doel staat om te bepalen met welke kleur dobbelstenen de speler gaat gooien. Als het doel op een veld van bebouwing staat wordt er met de rode dobbelstenen gegooid, op bos met groene en op open terrein met gele. De speler mag met zoveel dobbelstenen gooien als de sterkte van zijn troepen. Bijvoorbeeld: met een zware tank die nog niet beschadigd is gooit een speler 6 dobbelstenen. Als deze tank beschadigd zou zijn en bijvoorbeeld nog maar een sterkte van 4 heeft, dan mag de speler maar met 4 dobbelstenen gooien.

Voor elke gegooide dobbelsteen die overeenkomt met het soort van doel (voertuig of infanterie), verliest het doel één sterkte. Dus een tank met een sterkte van 4 wordt bijvoorbeeld door één treffer teruggebracht naar een sterkte van 3 en zou bij 4 treffers in één keer uitgeschakeld zijn.

Een dobbelsteenworp met een afbeelding waar een '1/2' bij staat geldt als een hele treffer als deze maar één keer wordt gegooid. Als een worp meerdere 1/2-tekens heeft dan worden deze bij elkaar opgeteld en afgerond. Dus twee keer een 1/2 is één treffer en drie keer een 1/2 zijn twee treffers. Een dobbelsteenworp met op één zijde twee afgebeelde infanterie, geldt als twee treffers.

De sterkte van onthulde troepen wordt met een kleine dobbelsteen of counter aangegeven door deze naast het speelstuk op het veld te leggen.

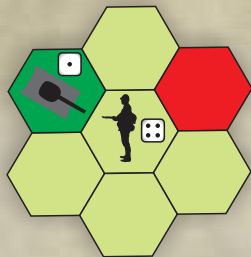
Een aantal belangrijke punten bij een aanvalsactie:

-De tegenstander mag met zijn speelstuk (doel) terugschieten als deze op het schietende speelstuk is gericht en voldoende bereik heeft. Dit gebeurt tegelijk, dus nog voor de treffers de sterkte verminderen. Bijvoorbeeld: infanterie met sterkte 6 schiet op een lichte tank met sterkte 4 die gericht is op de infanterie. De speler gooit voor de infanterie met 6 dobbelstenen en heeft 3 treffers. De andere speler gooit voor de lichte tank met 4 dobbelstenen en heeft 2 treffers. Vervolgens wordt de sterkte van de infanterie teruggebracht naar 4 en de lichte tank naar 1. Zie onderstaande plaatjes:

Beide speelstukken vuren als ze naar elkaar toe gericht zijn



De sterkte van de speelstukken verzwakt door de treffers



-Schieten mag over velden die bezet zijn door dummy's, vijandige of vriendelijke troepen.

-Artillerie kan over bebouwing en bossen heen schieten en bij een gevecht kan niet worden teruggeschoten (artillerie kan niet terugschieten op een aanval en andere troepen kunnen niet terugschieten op een schot van artillerie). Artillerie schiet met een boog en kan daarom over obstakels heen schieten.

-Blitz-actie: wanneer een speelstuk (dit geldt niet voor artillerie) zijn doel uitschakelt en zelf geen schade lijdt, dan mag deze naar het veld van het doel verplaatsen als dit aangrenzend is. Het speelstuk mag na deze verplaatsing niet draaien, verkennen of dummy's plaatsen.

-Repareren

Onthulde troepen kunnen gerepareerd worden tot maximaal de beginwaarde van de sterkte, maar minder mag ook. Elk sterktepunt kost één geldstuk en de speler moet deze inkomsten al aan het begin van zijn beurt in kas hebben. Repareren kan alleen als er geen vijandelijk speelstuk (dummy's inbegrepen) op de aangrenzende velden staat. Repareren neemt de volledige beurt voor het speelstuk in beslag. Het speelstuk mag nog wel verborgen worden, maar alleen als deze tot volledige sterkte is gerepareerd. (Zie pagina 6 voor het verbergen van troepen).

2 Inkomsten innen

Voor het standaard 2-speler speelbord, zijn de basisinkomsten van een speler voor het bezitten van 6 bebouwde velden 2 geldstukken (let op: dit is dus niet 1 op 1 met het aantal bebouwde velden dat een speler heeft). Voor een 3-speler spel met 3 partijen krijgt een speler 1 geldstuk voor het bezitten van 4 van zulke velden. En in een spel met 2 teams krijgt een team 2 geldstukken voor het bezitten van zes bebouwde velden.

Voor elk veld met bebouwing dat een speler of team extra bezet heeft krijgt hij of het team één geldstuk erbij. En voor elk veld met bebouwing dat verloren is één minder. Om een bebouwd gebied te bezetten, moet de speler hier een speelstuk hebben. Als een veld met bebouwing leeg is dan krijgt geen enkele speler hier inkomsten van.

Voorbeeld: een speler heeft door verovering 7 bebouwde velden met zijn speelstukken bezet. Hij krijgt dan $2+1=3$ geldstukken als inkomsten. De tegenstander heeft later in zijn beurt op 4 bebouwde velden een speelstuk staan en krijgt $2-2=0$.

Spelers kunnen nooit een negatief saldo hebben.

De speler kan zijn inkomsten bewaren voor een latere beurt of meteen inzetten voor aankoop van nieuwe troepen.

3 Aankopen doen

Aan het eind van de speler zijn beurt mag hij nieuwe troepen kopen. Deze kosten zoveel als de sterkte ervan. Er mogen alleen troepen van volledige sterkte worden gekocht. De troepen worden als verborgen speelstukken geplaatst in het eigen gebied op één van de drie aankoopvelden (met een pijl gemarkeerd in het overzichtsplaatje bij de spelvoorbereiding). De speler neemt het speelstuk op het aankoop veld van het bord en plaatst hier zijn nieuw gekocht speelstuk. Om te voorkomen dat de tegenstander weet waar de nieuwe troepen geplaatst worden, mag de speler als alternatief de speelstukken van de drie gemarkeerde aankoopvelden van het bord nemen. Vervolgens neemt hij dummy's uit zijn voorraad en plaatst deze tegelijk met zijn zojuist aangekochte troepen op de lege aankoopvelden.

Einde speelbeurt/spel

Nadat een speler zijn aankopen heeft gedaan is de volgende speler aan de beurt.

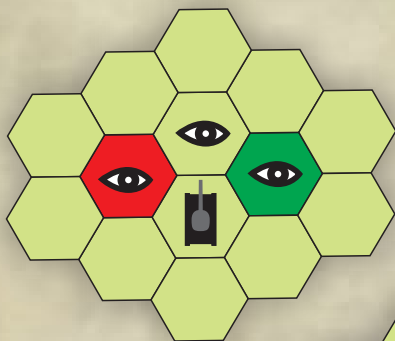
Op het moment dat de tegenpartij geen troepen meer heeft of al zijn bebouwde velden heeft verloren is de veldslag afgelopen en kan het overwinnende leger met de zege naar huis.

Op de volgende pagina staan een aantal belangrijke principes van Company Leader verder uitgelegd.

Gezichtsveld

De onderstaande plaatjes geven aan wat onthulde troepen kunnen zien. Het gezichtsveld van een spelstuk is altijd naar voren gericht. Velden met bos of bebouwing kunnen alleen door aangrenzende spelstukken verkend worden. Als het aangrenzende veld recht voor het spelstuk bos of bebouwing is, dan wordt de zichtlijn onderbroken en alle achterliggende velden vallen buiten het gezichtsveld.

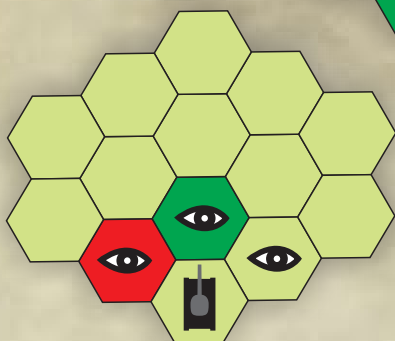
Een speler kan alleen met zijn spelstukken verkennen in zijn eigen beurt. Wel kan buiten de eigen beurt het gezichtsveld van onthulde troepen voorkomen dat de tegenstander hier dummy's kan plaatsen of troepen verbergt. En, als de tegenstander verborgen spelstukken binnen dit gezichtsveld verwisseld worden deze direct zichtbaar.



Speelstuk met een zichtafstand van 1



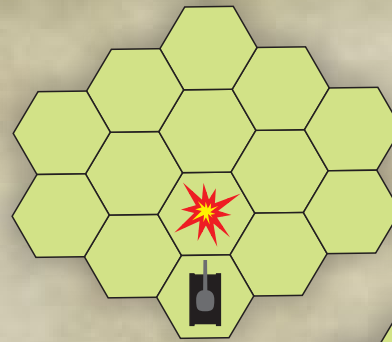
Speelstuk met een zichtafstand van 2



Speelstuk met een zichtafstand van 2

Schootsveld

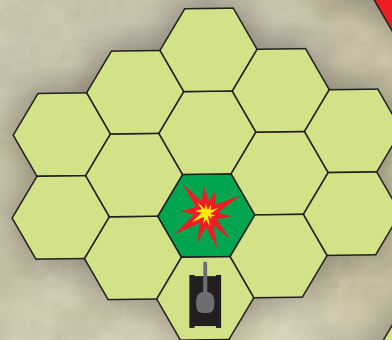
De plaatjes rechtsboven laten zien welke velden door onthulde troepen geraakt kunnen worden. Bij een bereik van één veld ver is dat alleen het vakje voor het spelstuk. Bij een bereik van twee velden ver moet worden gelet op blokkerend terrein. Als het aangrenzende veld recht voor het spelstuk bos of bebouwing is, dan wordt de schootslijn onderbroken en is het bereik maar één veld ver in plaats van twee. De schootslijn wordt niet onderbroken door dummy's, vijandige of vriendelijke troepen. De schootslijn van artillerie wordt nooit onderbroken.



Speelstuk met een vuurbereik van 1

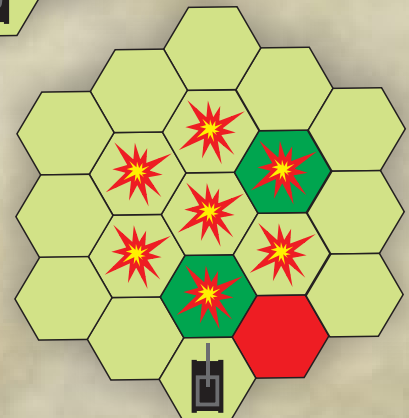


Speelstuk met een vuurbereik van 2



Speelstuk met een vuurbereik van 2

Vuurbereik van artillerie



Verbergen van troepen

Een speler kan zijn onthulde troepen weer verbergen als deze buiten het gezichtsveld van de vijand vallen. Dit mag de speler op elk moment in zijn beurt doen en kost geen actie. Troepen die niet meer hun volledige sterkte hebben of in deze beurt hebben geschoten mogen niet worden verbergen. Om zijn troepen te verbergen neemt de speler het spelstuk van het bord en vervangt deze door het overeenkomstige spelstuk van verborgen troepen.

Ook na een verplaatsing mag een spelstuk dus direct worden verbergen, maar alleen als deze niet kan worden gezien door vijandelijke onthulde troepen.

Onthulde troepen die niet meer hun beginsterkte hebben moeten eerst worden gerepareerd voordat ze verbergen kunnen worden.

Een speler mag in zijn beurt spelstukken altijd vrijwillig onthullen. Als hij troepen onthult, mag hij deze in een gewenste richting neerzetten.

Varianten

Om ieder spel van Company Leader afwisselend te maken, kunnen spelers kiezen voor een andere combinatie van speelbord, troepen en inkomsten. Voor een evenwichtig spel kunnen de spelers de onderstaande richtlijnen aanhouden.

Speelbord

De grote van het speelbord kunnen de spelers vrij bepalen, maar bedenk dat ieder veld ongeveer overeenkomt met 1 minuut speelduur (voor ervaren spelers). Een speelbord van 91 velden zal dus grofweg anderhalf uur duren.

Maak het speelbord puntsymmetrisch zodat elke speler een zelfde aantal bebouwing en bos heeft. Zorg ervoor dat ongeveer een vijfde tot een tiende deel van het totaal aantal velden van het speelbord bebouwing is. Verspreid de bebouwde velden evenwichtig over het speelbord.

Een neutrale zone maakt de verschillende gebieden van de spelers wat duidelijker en geeft wat meer tijd om de vijandelijke troepen te zien aankomen, maar deze kan eventueel worden weggelaten.

Troepen

Het totale aantal verborgen troepen dat de spelers krijgen voor hun beginleger is afhankelijk van de grote van het speelbord en de wensen van de spelers. Als richtlijn geldt een verhouding van troepen tot dummy's van 1:2 tot 1:4. Dus bijvoorbeeld voor een 2-persoons spel met een totale speelbordgrootte van 91 velden en een neutrale zone, stelt iedere speler 28 dummy's en 9 troepen op.

Dit beginleger kan op twee manieren worden samengesteld:

1.-Iedere speler krijgt dezelfde set van troepen. Bijvoorbeeld: 2x infanterie, 1x infanterie verkenners, 2x artillerie, 2x tank licht, 1x tank zwaar en 1x tank verkenners.

2.-Iedere speler krijgt aan het begin van het spel een aantal geldstukken die hij zelf kan besteden om troepen te kiezen. Bijvoorbeeld: elke speler krijgt 38 geldstukken. Een infanterie (sterkte 6) kost 6 en een speler zou hier dus 6 stuks van kunnen kopen met nog 2 geldstukken over.

Inkomsten

De hoeveelheid inkomsten die de spelers per beurt krijgen beïnvloed het spel. Bij grotere inkomsten zal het spel langer duren en bij minder inkomsten zullen spelers waarschijnlijk voorzichtiger met hun troepen omgaan. Als richtlijn geldt een verhouding van inkomsten tot totaal aantal velden van het speelbord van 1:30 tot 1:60. Dat wil zeggen dat bij een speelbord van 91 velden een speler 2 of 3 inkomsten per beurt krijgt.

Speelduur

Behalve een klein speelbord en weinig inkomsten zijn er nog een paar andere manieren om de speelduur te verkorten.

Voor het spel begint kan worden afgesproken dat een speler gewonnen heeft als hij aan het begin van zijn beurt een bepaald aantal bebouwde velden in bezit heeft. Bijvoorbeeld 2 of 3 velden meer dan het totale aantal bebouwde velden dat een speler in het begin heeft. Op deze manier kan zo ook bij een teamspel een individuele winnaar worden aangewezen.

Een andere manier om de speelduur te verkorten is door het aantal beurten van het spel te beperken. Iedere speler krijgt dan bijvoorbeeld 10 beurten. Nadat de laatste speler zijn tiende beurt heeft gedaan wordt gekeken wie de meeste bebouwde velden heeft. Als dat gelijk is, wordt de sterkte van alle troepen van een speler opgeteld. Mocht dat ook nog gelijk zijn dan wordt het aantal dummy's geteld. Het hoogste nummer wint.

Scenario's

Spelers kunnen natuurlijk ook zelf scenario's bedenken zoals:

- 'capture the flag', waarbij een belangrijk document of officier van de tegenstander naar het thuisfront moet worden gebracht.

- aanvaller-verdediger, waarbij de ene speler meer troepen krijgt maar de andere meer terrein en inkomsten.

- 'escort', met de bedoeling om een konvooi door vijandelijke linies te sluisen.

- historische scenario's, zoals bekend uit andere spellen, boeken of films.