

# XL-Battle



## U krijgt:

Het XL-Battle verstelbare speelveld (160-140cm) met de horizontale velden (70-90cm) 6 borg pennen en 2 staanders en 2 liggers. 140 pionnen (8 cm) en 140 pionnen (4,5 cm) waarvan minimaal 34 met rode stip.

## Doel van het spel:

Bij XL-Battle is het de bedoeling te ontdekken waar de vloot van je tegenspeler ligt. Dit doe je door bommen af te vuren op de vloot van jouw tegenspeler. Om met dit spel te kunnen beginnen moet je eerst je vloot in de zee plaatsen op het verticale speelveld. De schepen mogen horizontaal en verticaal geplaatst worden. Je vloot bestaat uit 5 schepen namelijk:

- 1 Slagschip (hier heb je 5 bommen voor nodig)
- 1 Kruiser (hier heb je 4 bommen voor nodig)
- 2 Fregatten (hier heb je 3 bommen voor nodig)
- 1 Mijneveger (hier heb je 2 bommen voor nodig)

# De spelregels

## Uitgangspositie:

Om te beginnen selecteer je eerst het schip die je wilt gaan plaatsen. Als voorbeeld kiezen we maar even het slagschip. Vervolgens bepaal je waar je het schip in de zee legt. We kiezen hier even voor de horizontale rij 8 en de verticale rij B. Nu kies je hoe het schip gaat liggen van 8B tot 4B of van 8B tot 8F. Zo plaats je alle schepen willekeurig op je verticale speelveld. Als je tegenspeler zijn bord ook heeft bevestigd, kan het spel beginnen.

## Het spel:

Je mag nu om de beurt een schot afvuren. Dit gaat als volgt: je ziet nu twee speelvelden. Het onderste speelveld is het stukje zee waar de schepen van je tegenstander liggen. Het bovenste speelveld is jouw stukje zee en zie je jouw vloot dus liggen. Als je tegenspeler schiet wordt dit boven weergegeven met een witte pion als het mis is en met een rode pion als het raak is. Het schieten is vrij eenvoudig, je kiest het coördinaat waar jij jou schot wilt afvuren. Dit doe je door een vakje te kiezen ergens in de zee waar jij dat wilt. Bijvoorbeeld hebben we gekozen voor vakje 9B. Als je dat hebt gedaan zet je in het horizontale speelveld een bom wit of een rode als het een voltreffer is. Als je raak hebt geschoten mag je nogmaals schieten.

Als je tegenspeler op zijn beurt schiet, wordt dit weergegeven op het bovenste speelveld. Als hij/zij raak schiet zet je op het verticale speelveld een grote rode pion in jouw oorlogsschip op de opgegeven coördinaat bijvoorbeeld 4B.

Als je schip geraakt is zeg je "Raak" op het moment dat alle coördinaten van jou schip geraakt zijn zeg je "Schip Gezonken".

## Het einde van het spel:

De speler die als eerste alle schepen van de tegenspeler heeft laten zinken, wint het spel.

# Gefeliciteerd!