

STÆRKODDER I ØSTER SALT.

Strategispil for 2 deltagere, designet specielt til VIKING-CON af Erik Wittchen.

1. Historisk baggrund.

... men da Erik kommer tilbage til den sydlige flanke, da har Vagn fået lavet en stor krumning på den linje, som dannes af Eriks skibe, og de har måtte trække sig tilbage, og derved er skibene blevet skilt fra hinanden, og Vagn og hans mænd er brudt igennem fylkingen og har lagt sig hårdt op mod dem. Da nu Erik ser det, bliver han meget vred og sejler for fuld krift jernbarden op mod den skejd, som Vagn styrede, og nu lægger de stavn mod stavn og slås på ny, og kampen er nu så hård som nogen sinde. Det fortælles nu, at Vagn og Aslak Holmskalde springer fra deres skejd og over på Eriks jernbarde og derpå går frem langs hver sin skibsside. Aslak Holmskalde hugger både til højre og venstre, kan man godt sige, og det samme gør Vagn. Og de rydder sig vej, så alle må vige for dem. Erik indser nu, at disse mænd er så vilde og skånselsløse, at det ikke kan gå ret meget længere på den måde, og at det er nødvendigt at finde en udvej hurtigst muligt...

Det gik lystigt til når vores forfædre var uenige om territorialforvandene!!

I dette spil udkæmpes et søslag mellem to sammenbundne vikingeskibe. Stærkodder står absolut ikke tilbage for Vagn, når det gælder om at tynde ud i rækkerne, hvilket er dette spils formål, så nu må blodet flyde....

2. Spillets enkeltdele.

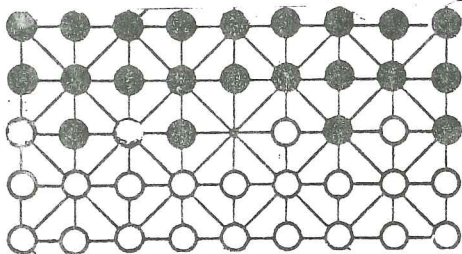
- 1 Spilleplan (skibene ovenfra).
- 44 Brikker (22 til hver).
- 1 Regelsæt (nærværende).

3. Spillebrættet.

Det er egentligt kun gitterværket over skibene der er spillebrættet, stævn og agter, med dragehoved og -hale er uden betydning for spillet. Brættet består således af et gitterværk med 45 skæringspunkter. Brikkerne står på skæringspunkterne og bevæger sig langs linierne fra et skæringspunkt til et andet.

4. Startprocedure.

Spillepladen lægges ca. midt på bordet med de længste side mod spillerne. Hver spiller anbringer sine 22 brikker på brættet således at de 9 skæringspunkter på nærmeste række bliver helt besat, det samme gælder for de 9 skæringspunkter på næste linie. De resterende 4 brikker anbringes på midteraksens skæringspunkter 2,4,7 og 9 regnet fra venstre. Midtpunktet er således ubesat fra begyndelsen og dermed det eneste sted første spiller kan flytte hen.



5. Spillet.

Man flytter ved at rykke en brik fra et punkt til et nabopunkt af en linie, man kan således ikke hoppe over brikker hverken modstanderens eller egne brikker.

For at vinde spillet skal man fjerne alle modstanderens brikker. Der er to måder hvorpå man kan fjerne brikker, fremrykning eller tilbagetrækning.

5.1. Fremrykning.

Hvis man rykker en brik direkte frem mod fjendtlige brikker og ender sit flyt ved siden af disse fjendtlige brikker, fjerner man alle fjendtlige brikker som står i fremrykningsretningen i en ubrudt række begyndende med den brik man rykker lige hen imod. Dette kaldes at slå ved fremrykning.

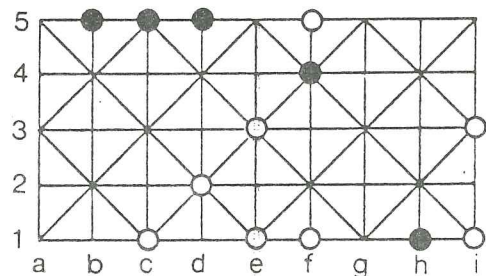
5.2. Tilbagetrækning.

Hvis man rykker en brik direkte væk fra fjendtlige brikker som man stod ved siden af før sit ryk, fjerner man alle fjendtlige brikker som står modsat tilbagetrækningsretningen i en ubrudt række begyndende med den brik man rykkede lige væk fra. Dette kaldes at slå ved tilbagetrækning.

Man slå de samme brikker uanset hvilken vej man rykker mellem to punkter. Man kan dog ikke i samme ryk lave både fremrykning og tilbagetrækning, dvs. at man står op af en fjendtlig brik og flytter væk fra denne og hen til et punkt hvor man står lige ved siden af en anden fjendtlig brik, i denne situation må man vælge hvilken af de to slagtyper man vil benytte.

5.3. Fortsat tur.

Bortset fra i første træk, har man i samme tur lov til at foretage flere flytninger med den samme brik, hvis man er i stand til at slå fjendtlige brikker i hvert ryk, man må dog aldrig rykke tilbage af den streg man lige kom af.



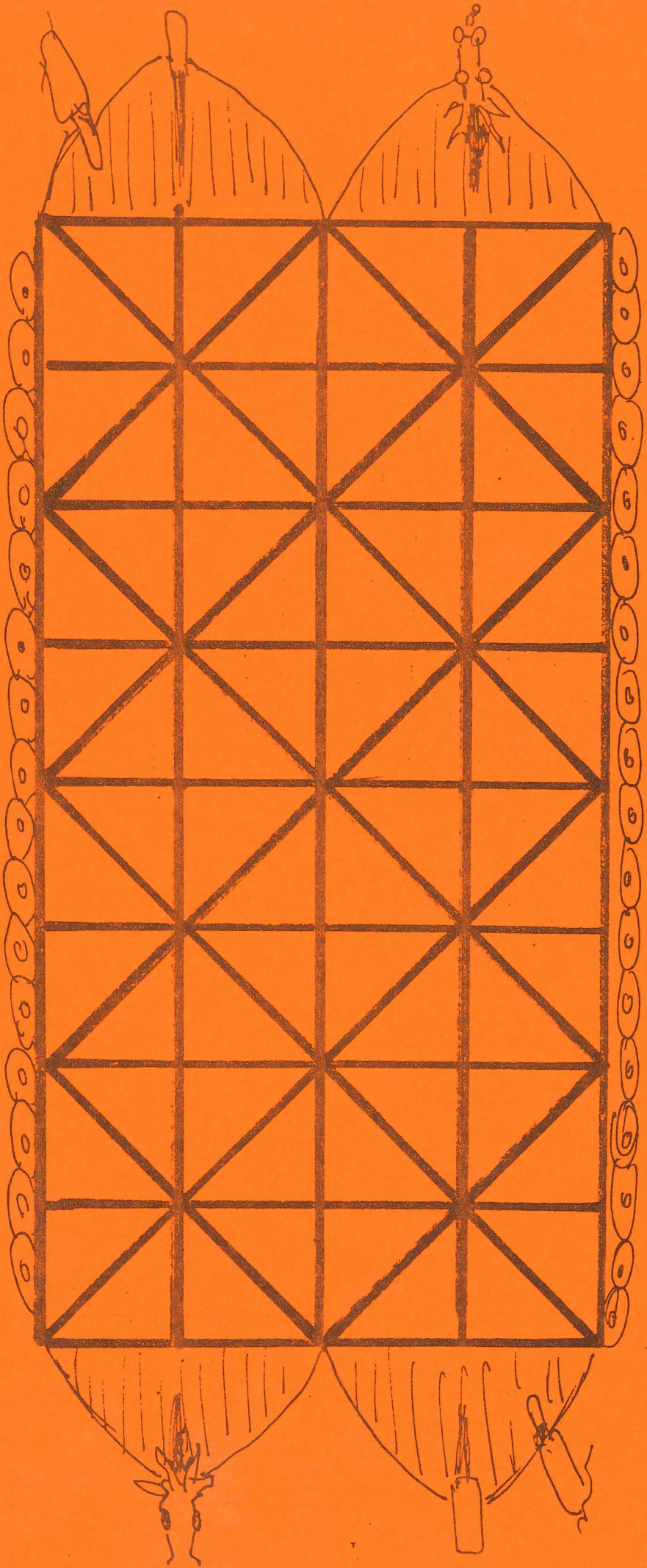
5.4. Eksempel.

På figuren ovenfor kan den hvide brik på f5 altså rykke hen på e5 og derved tage de sorte brikker på b5, c5 og d5. Dette er slag ved fremrykning. Hvis den sorte rykker sin brik på f4 bort fra rækken af hvide brikker på c1, d2 og e3 og hen til g5, slår han derved de tre brikker af brættet. Hvis han i stedet havde flyttet hen på f3, kunne han have taget den hvide brik på f5. Dette er slag ved tilbagetrækning. Hvis sort flytter fra h1 til g1, kan han vælge at tage enten brikken i1 eller brikkerne f1 og e1. Han må ikke fortsætte sin tur ved at flytte tilbage igen og tage resten, men må godt rykke til h2 og tage i3.

6. Handicap.

Når et spil er slut, for vinderen et handicap i næste spil. Dette handicap er at den tidligere vinde skal ofre 17 brikker, ja du læste rigtigt 17 brikker. Dette gøres ved at modstanderen for 17 fritræk. I hvert af de 17 træk skal han/hun tage én og kun én brik, hvis man efter de normale regler ville have kunne flere brikker fjernes kun den tætteste, og der er kun et ryk pr. træk, ingen multi-ryk. Når de 17 træk og brikker er taget, spilles der efter de normale regler, og den tidligere vinder starter, med sine 5 brikker. Det ser nu ud til at spillet allerede er afgjort, men prøv bare. Når handicapspillet er slut spilles et normalt spil, og således skifter man mellem normalt og handicap spil.

7
VIKING-COON



3
↑ 7 R X 7 N
↑ RM3↑MR. 3↑↑↑

4
↑ R R R R R R R R
↑ 6STER SALT

7
VIKING-COON