



NEDERLANDSE VERTALING

Het is 400 voor Christus en de Romeinse verovering van Britania is bijna ten einde. De meeste legioenen hebben zich teruggetrokken. De Romeinse forten en wegen vormen maar een zwakke verdediging, vooral in Cambria. Over de zee maken de krijgers van Hibernia zich klaar voor de invasie.

Cambria is een snel en agressief oorlogsspel. Om te winnen moeten de spelers behendig gebruik maken van de dobbelstenen om de Romeinse forten te omsingelen en te veroveren.

INHOUD

1 SPELBORD, 1 handleiding, 2 dobbelstenen, 25 soldaten (blokjes) in 5 kleuren, 23 waardeschijfjes (met verschillende stickers) en 1 legioen (pion).

SPELBORD

Het spelbord stelt Cambria voor, de Romeinse naam voor Wales, met daarop vertakkingen van wegen die naar de verschillende forten leiden. Elke weg verbindt twee forten met elkaar. Elk fort heeft een tekening met een dobbelsteen, genummerd van 2 tot 6. Het aantal wegen dat naar het fort leidt is gelijk aan dit getal. Op zee staan er vijf boten, genummerd van 2 tot 5.

VOORBEREIDING

Plaats telkens één van de “4VP” schijfjes op een fort met waarde 6, de “3VP” op die met waarde 5, en de “2VP” tenslotte op die met waarde 4. De “VP” staat in dit spel voor “Victory points”, oftewel “overwinningspunten”. Plaats nadien de andere houten waardeschijfjes op de daarvoor voorziene plaatsen. De schijfjes met waarde 6,5 en 4 leg je op de schijfjes (met VP) die je voordien al op het bord gelegd had. Elke speler neemt een setje van vijf soldaten (blokjes) in één kleur. Plaats het legioen (de pion) op het adelaar-symbool in de zee en kies een startspeler. Vanaf nu wordt er gespeeld met de klok mee. Elke speler dobbelt met één dobbelsteen en plaats één van zijn soldaten op een weg die naar een fort met dat getal leidt. Dobbelt men een 1 dan mag men opnieuw gooien. Wanneer iedereen één blokje geplaatst heeft ben je klaar om met het spel te beginnen.

SPELBEURT

- De speler die aan de beurt is gooit met twee dobbelstenen.
- Hij beslist wat hij met deze worp doet (de effectieve getallen gebruiken, of de worp wijzigen door een schip in te schakelen)
- Hij plaatst of verzet een krijger of het legioen volgens de hierna vermelde regels

Als de speler twee verschillende getallen dobbelt, en géén van hen is 1, dan mag hij één van zijn krijgers op een lege weg zetten naar een fort met één van deze twee getallen. De andere dobbelsteenworp mag hij gewoon negeren. (vb. als een speler 4 en 5 gooit, dan zet hij één krijger op een weg naar een fort met waarde vier OF hij zet er één op een weg die naar een fort met waarde vijf leidt. Hij mag telkens slechts één krijger plaatsen)

Als de speler een getal dubbel gooit (behalve bij dubbel 1) dan gebeurt in principe hetzelfde als bij een worp van twee gewone getallen, alleen heeft de speler nu maar keuze uit één getal. Het enige verschil is dat hij zijn krijger nu niet op een lege weg hoeft te plaatsen, hij **mag** deze ook op een weg zetten waarop al iemand anders (een andere speler of het legioen) staat. Als hij dit doet dan mag hij de pion die er stond van het bord verwijderen. Een verwijderde vijandige krijger gaat terug naar de voorraad van die speler, een verwijderd legioen wordt terug op de beginpositie (adelaar) geplaatst.

Als de speler een 1 dobbelt en een ander getal dan mag er gekozen worden om het legioen te verplaatsen OF om een eigen krijger te plaatsen.

Men plaats het legioen of de eigen krijger altijd op een weg die naar een fort leidt met het andere getal dat men gedobbeld heeft. Een eigen krijger moet nog steeds op een lege weg geplaatst worden, een legioen **mag** een bezette weg overvallen en een andere krijger verwijderen, die dan logischerwijze terug naar de voorraad van die speler gaat.

Als de speler dubbel 1 gooit dan **moet** hij het legioen bewegen. Het legioen mag op eender welke weg geplaatst worden en kan ook hierdoor een andere krijger van het bord verdrijven. Nadat het legioen verplaatst werd **mag** de speler één eigen krijger op een open schip naar keuze plaatsen. Per schip kan er slechts één krijger geplaatst worden. Dubbel 1 gooien is dan ook de enige manier om een krijger op een schip te kunnen plaatsen.

Als de speler na het dobbelen in het begin van zijn beurt ervoor kiest om een schip te gebruiken (als hij er een krijger op heeft staan) dan mag hij één van zijn dobbelstenen vervangen door het getal van dat schip. Hij kan deze waarde gebruiken om een krijger te plaatsen op een weg naar een fort met dat getal, of om de andere dobbelsteenworp te verdubbelen (voor vervanging van vijandelijke krijgers) of om het te koppelen aan een "1" waardoor de kans ontstaat het legioen te verplaatsen.

Aanvankelijk plaatsen de spelers hun krijgers uit hun eigen voorraad op het bord, maar wanneer alle krijgers op het veld staan kan een speler een krijger die al op het bord staat verzetten van één weg naar een andere, of op de schepen, afhankelijk van wat hij gedobbeld heeft.

Een speler mag altijd passen in zijn beurt, hoewel dit zelden voordelig is.

Als er op het einde van een beurt een fort omringd is door krijgers (lees: alle wegen er naartoe zijn bezet) en één speler heeft de meerderheid van de wegen bezet, dan overmeestert deze speler het fort en wint het waardeschijfje dat er ligt. Als het legioen echter nog op één van de wegen staat, dan kan het fort nog niet veroverd worden. Als één of meerdere spelers evenveel wegen naar een fort bezet hebben dan kan het fort ook nog niet binnengedrongen worden.

Als er een fort van waarde 4, 5 of 6 veroverd wordt, dan krijgt de speler die als tweede eindigt qua wegbezetting dit schijfje. Is er een gelijkspel of heeft één persoon dit fort volledig omsingeld, dan verdwijnt dit schijfje uit het spel en wint niemand het.

SPELEINDE

Het spel eindigt altijd op het einde van een spelbeurt als er nog maar op zes of minder forten een waardeschijfje ligt.

Is dit het geval, dan wordt het legioen van het spelbord verwijderd en worden de overige waardeschijfjes nog verdeeld. Deze keer moeten niet alle wegen bezet zijn, maar krijgt de speler met de meerderheid per fort het desbetreffende waardeschijfje. Bij een gelijkstand worden het forten niet binnengedrongen en wint niemand het schijfje. De schijfjes met “VP” worden verdeeld zoals hierboven vermeld.

SCORE

De waardeschijfjes hebben de waarde die op het fort staat. Schijfjes met “VP” hebben logischerwijze de waarde die op die schijfjes vermeld staat. De speler met de meeste “Victory points” wint het spel.

In geval van gelijkstand wint de speler met het meeste waardeschijfjes in aantal. Is er dan nog geen verschil, dan wint van deze spelers de speler die het laatst aan de beurt was.

CREDITS

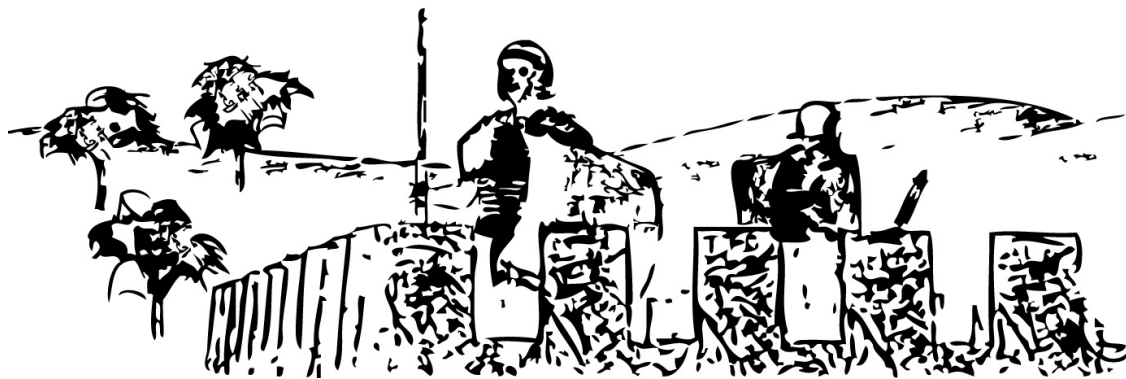
Copyright 2008 by Eric B Vogel & Vainglorious Games

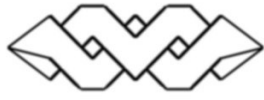
Spelontwerp Eric B. Vogel

Speciale dank aan de testspelers: Shannon Appelcline, David Boyd, Michael Economy, Larry Heller, Tony Jackson, Joe Rickard, Tin Sakulsirimatana & Jon Spinner.

Speciale dank aan Shannon Appelcline & Endgame.

Vertaling: Vansant Jan (Het Geel Pionneke)





CAMBRIA



**VARIANT VOOR TWEE SPELERS
-NEDERLANDSE VERTALING-**

Cambria was ontworpen als spel voor meerder spellers; maar het kan indien gewenst ook met twee spelers gespeeld worden.

In dit geval moet er een extra set krijgers aan het spel deelnemen voor een zogenaamde “dummy”speler.

De basisregels blijven van toepassing, maar de spelers moet telkens iets extra in hun beurt uitvoeren.

Het verschil met het basisspel is dat nu elk speler **VOOR** hij zijn eigen beurt begint dobbelt met één dobbelsteen en daarna een dummykrijger op een weg plaatst die naar een fort met dat getal leidt. Mocht er geen weg meer vrij zijn naar een fort met het gedobbelde getal, dan mag de speler een dummykrijger op eender welke weg plaatsen. Ook als de speler het getal 1 dobbelt, dan mag hij dummykrijger op eender welke weg plaatsen. De dummykrijgers **MOETEN** eerst allemaal op het bord staan alvorens ze verplaatst mogen worden. Als er nog dummyspelers in de voorraad liggen is de speler dus verplicht eerst hier één van te nemen.

De dummyspeler kan nooit het legioen bewegen of een blokje op een schip plaatsen.

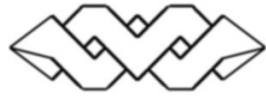
Forten kunnen ook niet veroverd worden op het einde van de beurt van de dummyspeler, zelfs niet als een fort op dat moment helemaal omsingeld is. Forten kunnen alleen veroverd worden op het einde van de beurt van de actieve speler. De dummyspeler kan op dat moment wel de eerste of tweede plaats opeisen en dus ook waardeschijfjes verdienen. Ook in de eindfase van het spel kan de dummyspeler nog van deze schijfjes verdienen.

In het onwaarschijnlijke geval dat de dummyspeler wint, dan zouden de twee spelers zich moeten schamen, maar de hoogste score van beide spelers wint theoretisch gesproken dan toch het spel.

Copyright 2008 by Eric B Vogel and Vainglorious Games
Game design and artwork by Eric B Vogel

Vertaling: Vansant Jan (Het Geel Pionneke)

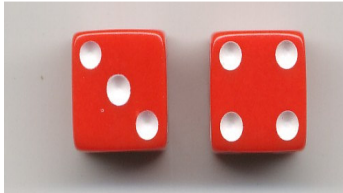




CAMBRIA



OVERZICHTSKAART



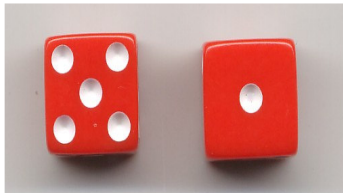
TWEE VERSCHILLENDE

Plaats een krijger op een LEGE weg naar een fort met één van deze getallen.



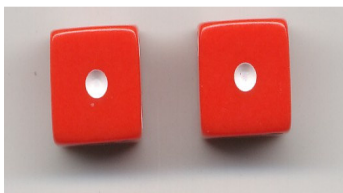
TWEE DEZELFDE

Vervang een krijger van een tegenspeler of het legioen door een eigen krijger op een weg die naar een fort met dit getal leidt.



EENMAAL “1”

Zet het legioen **OF** een eigen krijger op een weg die naar een fort met het andere getal leidt. Het legioen moet niet op een lege weg staan en kan dus een andere krijger van het bord verwijderen.



DUBBEL “1”

Verplaats het legioen naar eender welke weg (vrij of bezet) en verwijder de eventuele vijandige krijger van deze weg. Nadien **MAG** de speler een eigen krijger op een vrije boot zetten.