



LEEUWENTOREN

OORSPRONG

Het spel heeft zijn naam te danken aan de Leeuwentoren die je nog steeds kan bezoeken op de leperse vestingen. De ronde hoektoren werd gebouwd op het einde van de 14e eeuw. Het bouwwerk bestond uit drie lagen. In de periode van Lodewijk XIV werd de toren onder bouwmeester Vauban verlaagd en werd ook de contregarde gebouwd. Dit is een eiland dat voor de toren ligt. Enerzijds bood het bescherming tegen artilleriegeschut en anderzijds had het ook een offensieve functie.



OORSPRONKELIJKE LEEUWENTOREN



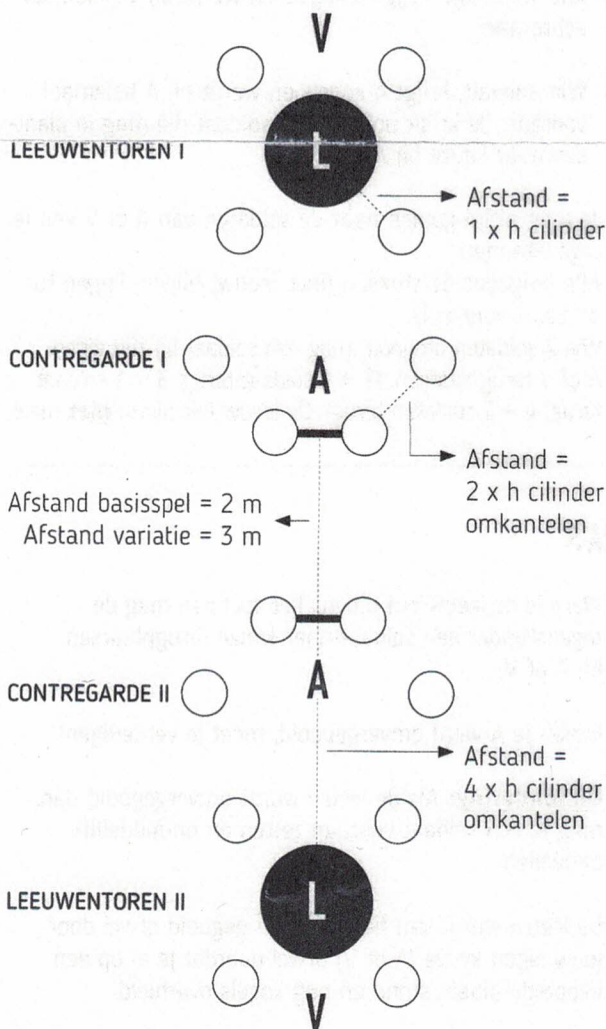
BOVENAANZICHT VESTINGEN WAARBIJ HET DOEL VAN DE CONTREGARDE DUIDELIJK WORDT

De naam van de Leeuwentoren verwijst naar de kracht en de stevigheid van de constructie. De toren heeft een buitendiameter van 13 m en de muren zijn 2,40 m dik.

BENODIGDHEDEN

- 16 soldaten = infanterie (cilinders)
- Leeuwentoren (zwarte cirkel)
- 2 leeuwen (cilinders of L)
- 6 kogels (houten bollen)
- 2 meetstokken om de afstand van het eiland aan te duiden (—)

OPSTELLING



V = verdediging (achter de leeuwentoren)
 A = aanval (achter de meetstok)
 L = leeuw

DOEL

Je probeert de Leeuwentoren van je tegenstander te veroveren. Dit gebeurt door eerst alle infanterie van je tegenstander onderhands omver te werpen met een kanonskogel. Als laatste gooi je de leeuw - symbool voor de fundering van de Leeuwentoren - van het platform af.

START VAN HET SPEL

- Wie het dichtst gooit vanuit zijn verdediging naar één van de twee voorste soldaten van de vijand mag beginnen. Gooi je de voorste soldaat om, dan start je tegenstander!
- Wie begint, maakt de keuze tussen aanval of verdediging, maar kan geen soldaat bijzetten of omvergegooide soldaten terugzetten, want zijn leger is compleet.
- Infanterie die wordt omvergegooid, verzamel je naast het veld.

IN JOUW BEURT

Wie aan de beurt is, heeft 2 mogelijkheden:

- 1) Wie verdedigt, krijgt 6 kogels en werpt bij V helemaal achteraan.
 - 2) Wie aanvalt, krijgt 4 kogels en werpt bij A helemaal vooraan. Je krijgt ook 1 extra soldaat die mag je plaatsen naar keuze bij A of V.
- Je mag altijd gooien naar de soldaten van A of V van je tegenstander.
 - Alle omgegooide stukken (incl. leeuw) blijven liggen tot de beurt voorbij is.
 - Wie 2 soldaten omgoot, mag een soldaat bij zijn eigen A of V terugplaatsen. (2 → 1 soldaat terug, 3 → 1 soldaat terug, 4 → 2 soldaten terug). De leeuw telt hierin **niet** mee!

EXTRA'S

- Werp je de leeuw om tijdens het spel dan mag de tegenstander een soldaat naar keuze terugplaatsen bij A of V.
- Indien je A werd omvergegooid, moet je verdedigen!
Uitzondering: Als de leeuw wordt omvergegooid dan mag je een soldaat vooraan zetten en onmiddellijk aanvallen.
- De leeuw wordt van het platform gegooid ofwel door jouw eigen keuze (A of V) ofwel doordat je al op een bepaalde plaats stond en nog kogels overhield.
- Als je de laatste infanterist van je tegenstander omver gooit, en de leeuw wordt hierdoor ook van zijn platform gestoten, win je alsnog het spel.

TACTISCH

- Ga ik aanvallen of verdedigen?
- Waar plaats ik mijn infanteristen terug?
- Ga ik eerst de aanval omvergooien of probeer ik zo veel mogelijk soldaten in de verdediging omver te gooien?



2-8



8-99



20'



STEEFAAN VANOPLYNES
8900 IEPER-BELGIË
WWW.LEEUWENTOREN.BE
FIND US ON FACEBOOK

