

ZEESLACHT

Sloependek, Roermond 1989

Op dinsdag 1 augustus wordt door het hele subkamp zeeslacht 'gespeelt'. Van alle beschikbare lieldevletten en -schouwen worden twee vloten gemaakt, Groen en Blauw. De vloten bestaan uit 3 categorieën schepen; trimaran, katamaran en mono, gemaakt door vlietlân aan elkaar vast te zetten.

In een van te voren uitgezet veld worden twee havens bepaald op halve wind. Vanuit de tegenoverliggende haven verscheept elke partij vracht naar de eigen haven, de havens als zodanig zijn neutraal gebied, ofschoon elke partij een thuis-haven heeft.

De oorlogsbodems moeten de vracht beschermen tegen vijandige aanval. Elke partij verzamelt punten door vracht over te brengen en de tot zinken gebrachte vijandelijke (de kaartjes hiervan) schepen in te leveren in de eigen thuishaven.

Naast de strijd kan men ook punten krijgen van een onafhankelijke jury. Deze beoordeelt de originaliteit van de scheepsontwerpen, de tactiek en de vracht.

s'Morgens krijgt elke partij de tijd om zijn/haar schepen en vracht te bouwen, te versieren en proefvaart te maken. Tevens kiest elke partij zijn/haar admiraal en vlootraad, bestaande uit bv. 7 leden.

Aan het begin van de middag wordt dan o.l.v. de admiraal een vlootraad gehouden en de tactiek besproken. Om ca. 1400u zal de afvaart zijn naar het slagveld waar tussen 1430 en 1500u de strijd zal losbarsten.

De middag wordt afgesloten op het subkampterrein met vredesbesprekingen en uitreiking van een oorlam. We hebben goede hoop dat Neptunus in zijn drukke programma een gaatje kan vinden om dit luister bij te zetten.

Opmerkingen:

SEASLAUGHTER

Boatdeck, Rutherford 1989

On tuesday august 1 the whole subcamp will play 'seaslaughter'. Of all available ships, lieldevletten en schouwen, two parties are made; Green & Blue. Both fleets have 3 categories of ships; trimaran, catamaran and mono. Constructed by binding single vliet's gether.

In a recognizable field two harbours are placed depending on the winddirection. From the opposit harbour, each party moves cargo to its own. The harbours are neutral territory allthough each party has its own home-harbour.

Warships have to defend the cargo from enemy-attacks. Each party obtains points by delivering cargo and sunken ships of the enemy (at least the cards) in the home harbour.

Points can also be obtained from an independent jury. The jury judges originality from ships, battle-tactics and cargo.

In the morning each party can build and decorate its ships and make a test-trip. Also each party chooses its Admiral and fleetcouncil, with 7 members.

Shortly after midday there is a meeting of the fleetcouncil, lead by the admiral, in which the tactics are to be discussed.

At approx. 1400 hrs each fleet will leave to take position. Battle will start between 1430 - 1500 hrs.

The battle will end with peace-negotiations at the subcamp with drinking of an earlamb.

We expect Neptune, God of the seven seas, to visit this happening.

Notes:

verrassend avontuurlijk



SEASLAUGHTER

BOATDECK :: SEASLAUGHTER :: RUTHERMOUTH 1989
(togethergame on tuesday, august 1)

RULES

RANKING OF SHIPCATEGORIES

- | | |
|----------------|--------------|
| 8. CARRIER | |
| 7. BATTLESHIP | TRIMARAN |
| 6. CRUISER | |
| 5. FRIGATE | |
| 4. SURVEYOR | CATAMARAN |
| 3. DESTROYER | |
| 2. MINE-HUNTER | |
| 1. SUBMARINE | SINGLE-BOATS |
| 0. SEAMINE | |
| 0. CARGOSHIP | (CARGO=20) |

THE ATTACK

EACH SHIP, OF EACH CATEGORY, TUGS A BALLOON AT CA. 2 YARDS BEHIND THE BOAT, THIS IS YOUR 'LIFE'.
THE ATTACKING SHIP APPROACHES ITS VICTIM FROM BEHIND AND TRIES TO BANG HIS/HER BALLOON. AFTER DOING SO, BOTH SHIPS COME ASIDE AND SHOW THEIR SHIPCARDS. THE SHIP WITH THE HIGHEST RANK WINS AND TAKES THE CARD FROM THE LOSER, THESE ARE WINNING POINTS AND HAVE TO BE DELIVERED AT THE HOME-HARBOUR. THE VICTIM GOES TO ITS OWN HARBOUR AND GETS HIM/HERSELF A NEW SHIPCARD, A NEW LIFE. HARBOURS ARE NEUTRAL TERRITORY!
NB; WHEN SHIPCARDS ARE EQUAL THE ATTACKER WINS!

EXCEPTIONAL RULES

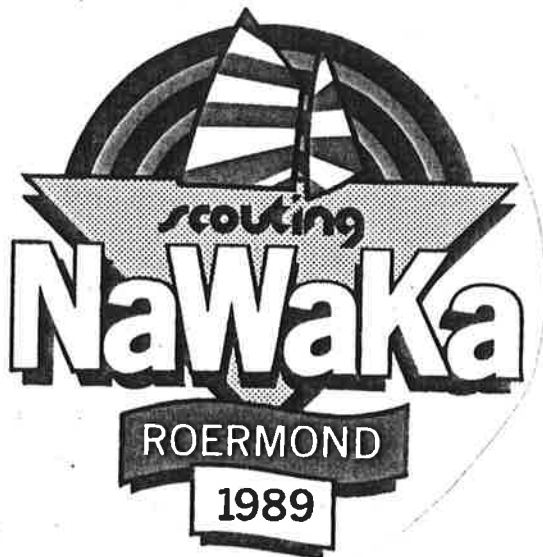
- 1) A MINE CAN ONLY BE ATTACKED, IT CANNOT MAKE AN ATTACK ANY BOAT WHICH ATTACKS A MINE IS 'DEAD MEAT' EXCEPT THE MINE-HUNTER! IS A MINE HIT BY THE CARRIER, NOTHING HAPPENS MINE AND CARRIER STAY ALIVE.
- 2) ONLY THE SUBMARINE CAN ATTACK AND SINK THE CARRIER. AFTER BEING TOUCHED BY THE SUBMARINE THE CARRIER HAS TO STOP DEFENDING WITH 'AIRPLANES'. WHEN THE CARRIER ATTACKS THE SUBMARINE, THE SUBMARINE IS 'DEAD MEAT'
- 3) THE CARRIER CANNOT ATTACK BY TOUCHING OTHER SHIPS' BALLOONS BUT ONLY BY MEANS OF HER 'AIRPLANES', BALLOONS FILLED WITH WATER. IS A BALLOON THROWN IN THE ENEMY-SHIP IT IS LOST!
- 4) A SHIP WITHOUT A CARD (=LIFE) CAN NO LONGER TAKE PART IN THE BATTLE UNTIL IT HAS GET A NEW CARD.

REFEREE

IN THE BATTLEFIELD REFEREESHIPS WILL PATROL AND JUDGE THE ATTACKS. DECISIONS OF THE REFEREES ARE DEFINITE!

BEGIN/END OF WAR

- 1 LONG HORNSIGNAL = START
- 2 SHORT HORNSIGNALS = (HAPPY?) END



DE KATWIJKSE ZEEVERKENNERS

