

INHOUD:

1 speelbord, 10 houten speelstukken (5 lichtgekleurde en 5 donkergekleurde) en spelregels.

BESCHRIJVING EN DOEL VAN HET SPEL

Elke speler krijgt 5 speelstukken van dezelfde kleur. Tijdens hun beurt verplaatsen ze hun speelstukken volgens de geldende verplaatsingswaarde. De winnaar is de speler die als eerste 4 van zijn 5 speelstukken weet terug te brengen naar het startpunt na het oversteken van het bord.

VOORBEREIDING

Spelers plaatsen hun 5 speelstukken op hun startpunt, achter de gegraveerde lijn, waarbij de spitse top van elk speelstuk naar het midden van het bord gericht wordt. Deze spitse top geeft aan in welke richting het speelstuk beweegt.

Figuur 1: Spelvoorbereiding

SPELVERLOOP

Kies willekeurig een startspeler.

Tijdens zijn beurt moet de actieve speler één van zijn 5 speelstukken verplaatsen. Het gekozen speelstuk dient het aantal plaatsen dat aangegeven staat bij het startpunt, te verplaatsen; altijd in een rechte lijn, en in de richting waar het naartoe wijst. Een speelstuk dient altijd maximaal verschoven te worden, met uitzondering van twee hieronder beschreven situaties. Als een speelstuk op een positie terechtkomt waar al een speelstuk van een tegenstander staat, dan spring je daar over heen en stop je op de positie erachter. (Zie: "Spring over een speelstuk van een tegenstander" hieronder).

Figuur 2: Dit speelstuk verschuift drie posities.

Als het speelstuk eenmaal aan het einde van het bord komt, dan stopt zijn verplaatsing direct, zelfs als er nog verplaatsingswaarde resteert. Het speelstuk wordt dan omgedraaid zodat deze weer in de richting van het startgebied staat. Het speelstuk krijgt hierbij een nieuwe verplaatsingswaarde zoals aangegeven bij het punt waar je gestopt bent.

Figuur 3: Dit speelstuk heeft een verplaatsingswaarde van 3 posities. Na twee stappen heeft het speelstuk het einde van het bord bereikt en draait meteen om. (Fig.3A), het is nu de beurt van de volgende speler. In volgende beurten zal dit speelstuk slechts 1 positie verplaatsen. (Fig.3B).

Als het speelstuk eenmaal terug is bij het startpunt, dan wordt deze van het bord verwijderd en niet langer gebruikt tijdens dit spel.

SPRING OVER EEN SPEELSTUK VAN EEN TEGENSTANDER

Als een speelstuk tijdens het verplaatsen langs één of meerdere tegenstanders kruist, dan zal het hier overheen springen en stoppen op de positie erachter. (Resterende verplaatsingswaarde gaat verloren).

Elk speelstuk van een tegenstander waar overheen is gesprongen wordt nu teruggestuurd naar: • het startpunt, als het nog niet omgedraaid is aan het einde van het bord. (Zie Fig 4. A-B)

• de overzijde van het bord, recht tegenover het startpunt, als het speelstuk het bord al wel overgestoken is. (Zie Fig. 5 A-B)

EINDE VAN HET SPEL

De eerste speler die 4 van zijn 5 speelstukken terug weet te brengen naar het startpunt na het oversteken van het bord, wint het spel.