

Ta Yü  
Kosmos, 1999  
NEUWAHL Niek  
2 - 4 spelers vanaf 10 jaar  
± 45 minuten

## Inleiding

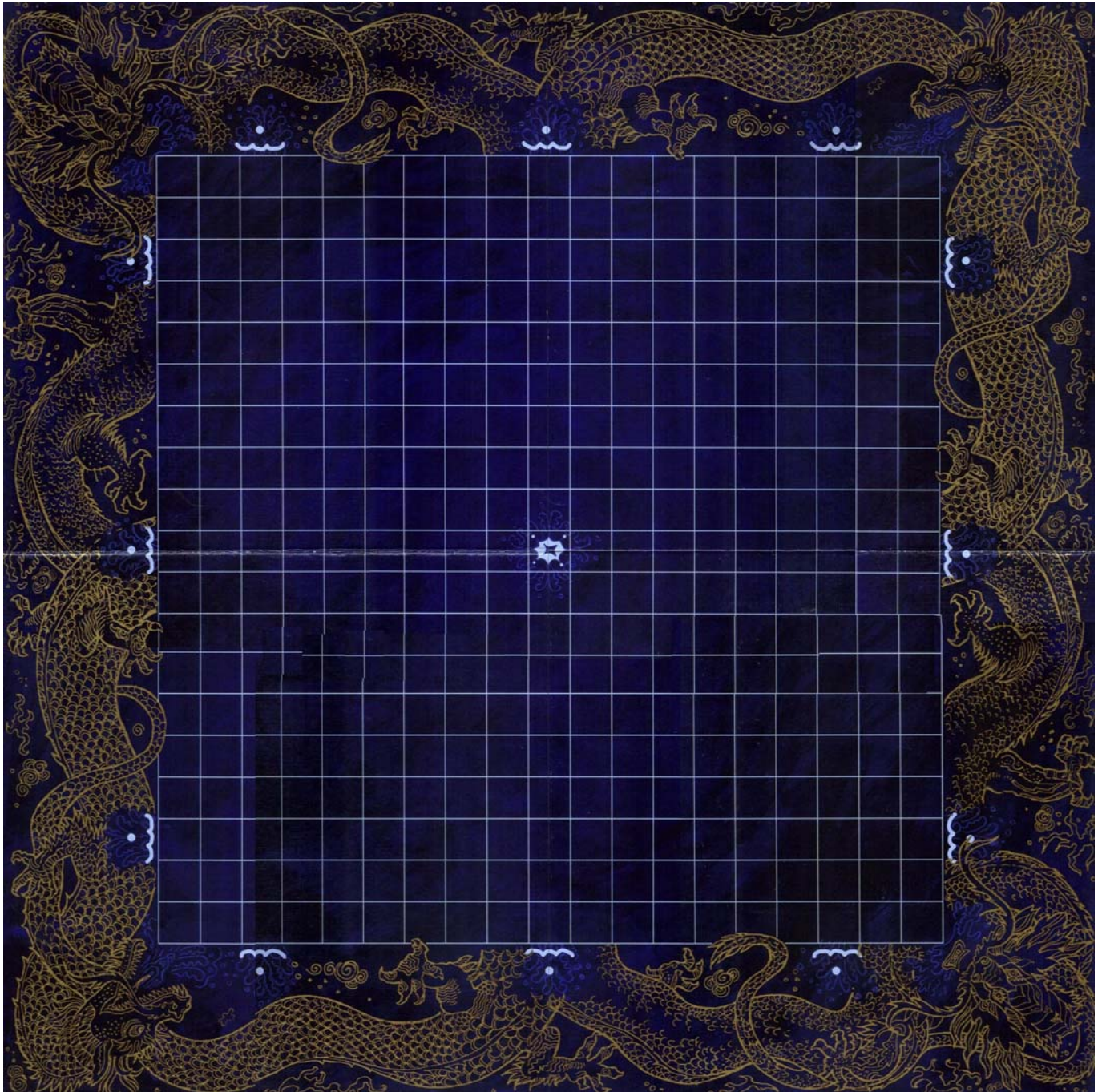
Ta Yü is de naam van een legendarische figuur uit de Chinese sagen. Hij redde het Middenrijk van een zondvloed. Hij deed dat niet door, zoals Noach, een ark te bouwen. Hij doortrok het hele land met een veelvoud van kanalen. Zo probeerde hij de enorme watermassa's vanuit het binnenland naar de open zee te sturen.

Ook in ons spel gaat het erom, het land (het speelbord) met kanalen (stenen met dubbele lijnen) te doortrekken en zo verbindingen met de open zee (de rand van het speelbord) te realiseren.

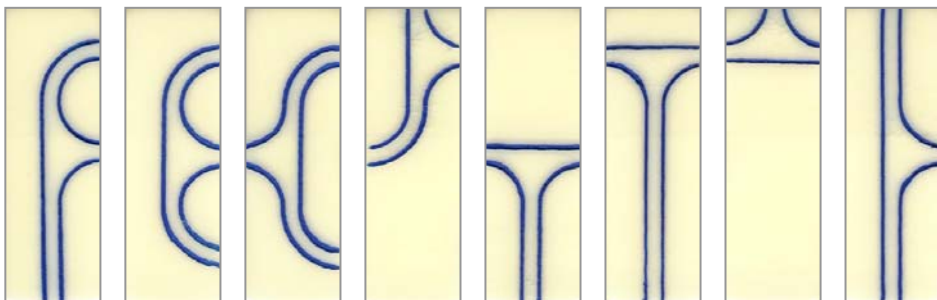


# Spelmateriaal

⇒ 1 speelbord



⇒ 112 speelstenen in een linnen zakje



# HET SPEL VOOR 2 SPELERS

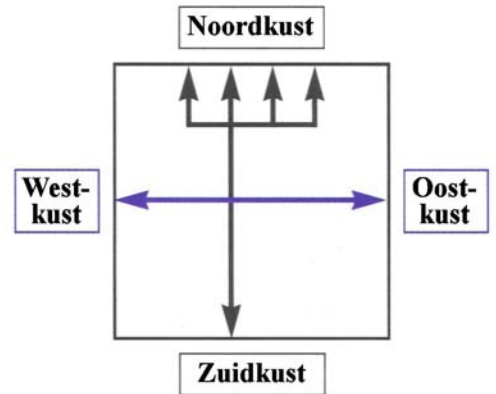
## Doel van het spel

Elke speler moet proberen, vertrekkende van **een centrale steen in het midden**, zoveel mogelijk mondingen in de open zee (de rand van het speelbord) te realiseren en dit telkens aan de beide tegenover elkaar liggende kusten.

Eén speler speelt in de richting Noord-Zuid (boven-onder), de andere speler speelt in de richting West-Oost (links-rechts).

Alle mondingen die eenzelfde eigen kust bereiken, worden opgeteld. De som van de mondingen wordt vermenigvuldigd met de mondingen aan de tegenover liggende kust.

De speler die zo het hoogste resultaat bereikt, wint het spel.

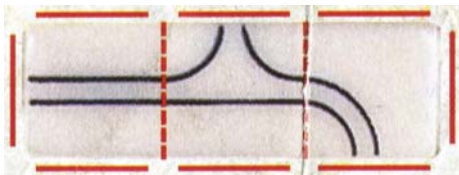


## De speelstenen

Iedere steen bestaat als het ware uit **3 kwadranten**, die samen **8 buitenzijden** hebben.

Van deze 8 zijden zijn er op elke steen **exact 3 verbonden met een kanaal**.

Zo heeft **iedere steen 3 mondingen**.

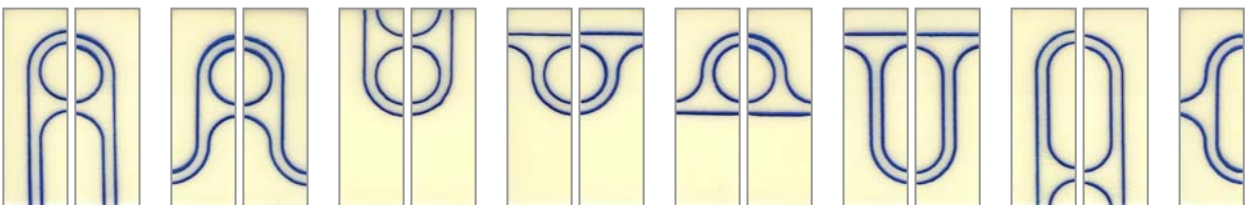


Er zijn **28 verschillende stenen**, die elk **4 keer** voorhanden zijn:

➔ **1 steen** heeft de 3 mondingen aan dezelfde kant;

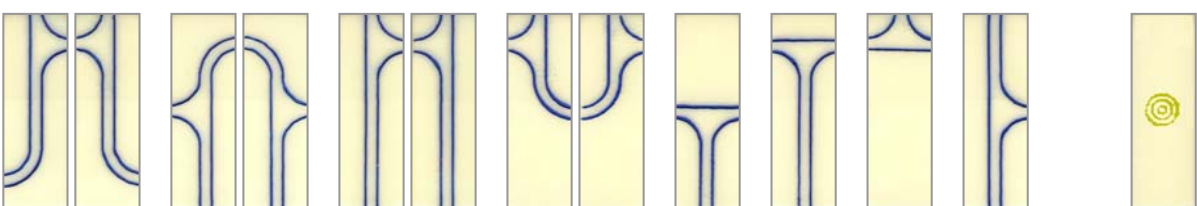


➔ bij **15 stenen** voeren de mondingen naar **2 verschillende kanten**;



➔ bij **12 stenen** voeren de mondingen naar **3 verschillende kanten**.

Deze 48 stenen (12x4) dragen op de rugzijde een **ingegraveerde ring** als kenteken.





# Spelvoorbereiding

Alle 112 stenen worden verdekt op tafel gelegd (met de blauwe lijnen naar onder) en zeer grondig gemixt.

Uit de verdekt liggende stenen wordt nu, naast het speelbord, de massieve voorraadblok opgebouwd, bestaande uit 16 stapels. Dit voorraadblok is **2 stenen breed, 8 stenen lang en 7 stenen hoog**.

Het blok is zo georiënteerd, dat een korte zijde van 2 stenen (in het voorbeeld zijde A) naar het speelbord is gericht.



De spelers zitten niet tegenover elkaar, maar overhoeks naast elkaar (bijvoorbeeld één speler aan de noordkust, de andere speler aan de westkust).

Elke speler speelt in de richting die vóór hem ligt. Speler noordkust speelt naar de zuidkust en speler westkust speelt naar de oostkust.

Er wordt **een startspeler aangeduid** (geloot).

# Spelverloop

De startspeler begint. Hij neemt een eerste steen van de stapel.

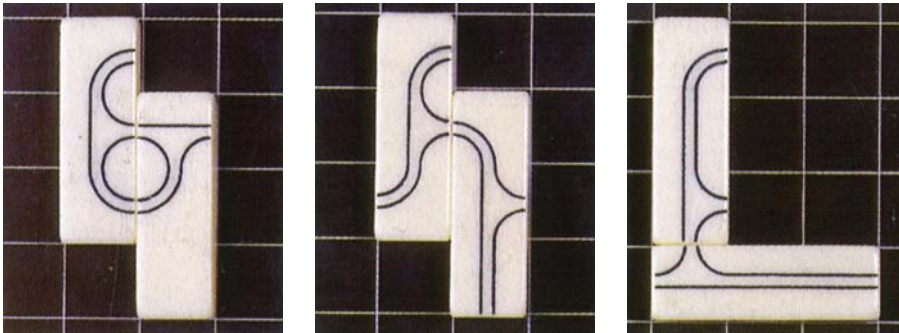
De speler die aan de beurt is, neemt een verdekt liggende steen van de stapel.

1. Hij moet altijd de bovenste steen nemen van één van de beide voorste vrije stapels. De volgende stapel mag pas worden gebruikt als de eerste stapel volledig is opgebruikt.
2. De opgenomen steen wordt open op het speelbord gelegd. Elke steen is zo groot als 3 velden op het speelbord en moet ook zodanig worden gelegd dat hij net 3 velden bedekt.
3. De allereerste steen van de startspeler moet zo geplaatst worden dat het speciaal aangeduide middenveld van het speelbord met een willekeurig deel van deze steen wordt bedekt. Elke volgende steen op het speelbord moet zodanig worden gelegd dat hij aan de volgende voorwaarden voldoet:
  - **Minstens 1** al voorhanden zijnde **kanaal** moet worden verder geleid.
  - **Geen enkele steen** mag zodanig worden gelegd dat een **lege zijde aan een monding** grenst.
  - De **rand van het speelbord** (de kust) mag **niet worden overschreden**.

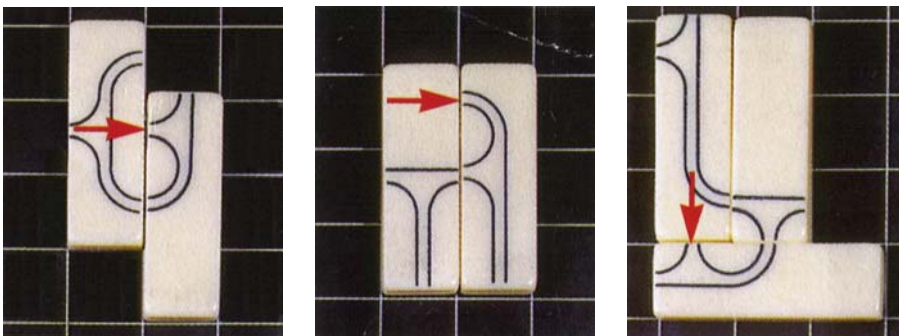
Verder heeft elke speler de vrije keuze waar hij zijn steen neerlegt en aan welk kanaal hij verder bouwt.

De volgende afbeeldingen tonen hoe speelstenen kunnen worden afgelegd en hoe speelstenen niet mogen worden afgelegd.

### TOEGELATEN



### VERBODEN



4. Als een speler zijn genomen steen heeft afgelegd, is de tegenspeler aan de beurt. Ook hij neemt een bovenste steen van de stapel en legt die op het speelbord. Zo wisselt de beurt telkens tussen de beide spelers.
5. Een speler moet een genomen steen altijd leggen, als er een geldige legmogelijkheid is, ook als het leggen ervan hem nadeel berokkent en de tegenspeler helpt.

## Einde van het spel

Het spel eindigt zodra een speler een steen heeft genomen waarvan de beide spelers vaststellen dat hij niet op een geldige manier op het speelbord kan worden gelegd. De steen wordt opzij gelegd en de punten voor de waardering worden geteld.

## Punten en waardering

- ⇒ Elke monding, die een kust bereikt (rand van het speelbord), telt voor 1 punt. Mondingen die niet aan de kust raken brengen geen punten op.
- ⇒ Aan elke kant van het speelveld zijn 3 posities met een speciaal teken gekenmerkt. Als een monding op één van deze posities aankomt, ontvangt de speler daarvoor 2 punten in plaats van 1.

Elke speler telt apart de punten voor zijn beide kusten.

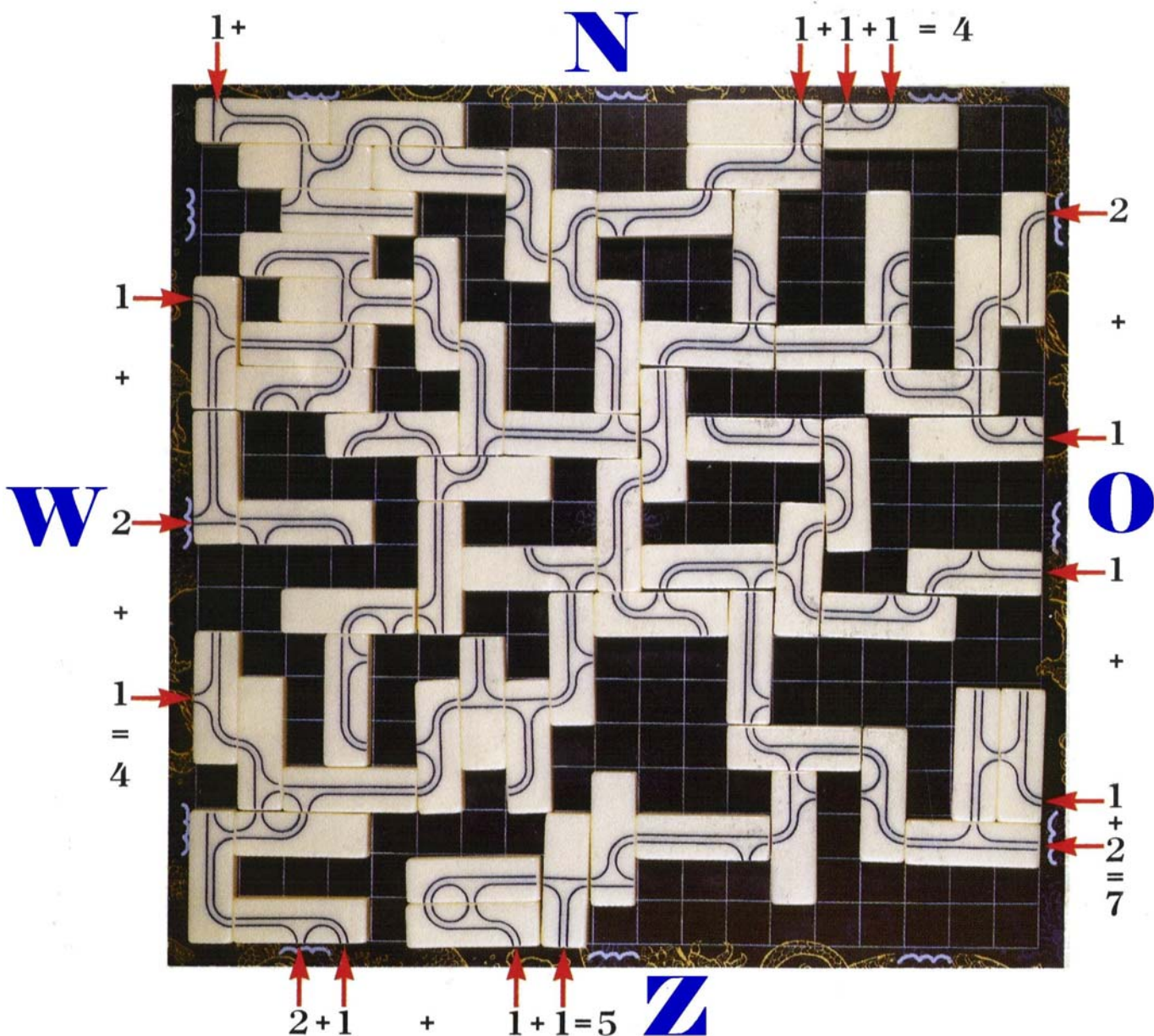
De som van de ene kust wordt vermenigvuldigd met de som van de andere kust.

De speler die zo het grootste eindresultaat bereikt, wint het spel.

### Opmerking

Dit betekent dus, dat een speler die slechts aan 1 kust mondingen heeft gerealiseerd, geen punten behaalt ! (6 aan de ene kant en 0 aan de andere kant geeft  $6 \times 0 = 0$  punten).





### Voorbeeld

Speler A: Noord: 4 Zuid: 5  $4 \times 5 = 20$  punten

Speler B: West: 4 Oost: 7  $4 \times 7 = 28$  punten

Speler B wint.

### Tactiek

Naargelang de spelsituatie kan het van belang zijn of men een steen met of zonder een ingegraveerde ring op de rugzijde neemt. Bij stenen met een ring wijzen de mondingen in 3 verschillende richtingen.

Het kan nuttig zijn een steen zodanig te leggen dat hij niet een eigen kanaal verder voert, maar een kanaal van de tegenstander in de verkeerde richting leidt of zelfs doet doodlopen.

### Overigens

In de stapel speelstenen zijn vaak één of meerdere mondingen te onderscheiden op de zijkanten van de stenen. Het is toegelaten bij de keuze van een steen daar rekening mee te houden. Maar pas op, de niet zichtbare mondingen verlopen vaak anders dan men zou denken.



## HET SPEL VOOR 3 SPELERS

Als men TA YÜ met 3 wil spelen, is het aan te raden om het spel al wat in de vingers te hebben. Zoals beschreven in het spel voor 2 spelers, speelt één speler in de Noord-Zuid-richting, een tweede in de Oost-West-richting.

De **derde speler** stelt zich op als **spelbreker** of rustverstoorder.

Bij het begin van het spel wordt de **rol van de spelbreker geveild**. De speler die het **laagste bod** doet, krijgt de rol. Men begint met één speler aan te duiden (te loten) die de veiling opent. Hij biedt bijvoorbeeld 20 punten. Dat houdt in dat hij in het spel wil verhinderen dat één van de beide andere spelers 20 punten behaalt. De linkerbuurman gaat ofwel onder dit bod, ofwel past hij. Hij biedt bijvoorbeeld 16 punten (hij hoopt dus dat geen van zijn beide tegenspelers 16 punten of meer behaalt). De derde speler biedt 15 punten.

De veiling wordt zo lang voortgezet, tot twee spelers hebben gepast.

De derde speler, die het laagste bod uitbracht, wordt de spelbreker. Hij is de winnaar als geen van beide tegenspelers de waarde van zijn bod bereikt (in het voorbeeld 15 punten).

Als toch één van beiden het aantal punten bereikt of overschrijdt, dan wint diegene van de twee andere spelers die het hoogste aantal punten realiseerde.

De spelvoorbereiding verloopt zoals bij het basisspel.

Een startspeler wordt aangeduid en begint het spel. De startspeler kan niet de spelbreker zijn. De beide andere spelers (inclusief de spelbreker) volgen met de wijzers van de klok mee. Voor de rest zijn er geen verdere veranderingen in de spelregels.

### Voor alle duidelijkheid

Hoe lager het geboden puntenaantal, hoe moeilijker het voor de spelbreker is dat doel te bereiken. De spelbreker moet zo destructief als mogelijk spelen zodat geen van de beide andere spelers het geboden aantal punten bereikt.

## HET SPEL VOOR 4 SPELERS (PARTNERSPEL)

De spelers vormen twee teams. De spelers van één team zitten tegenover elkaar aan het speelbord. Eén team speelt Noord-Zuid, het andere Oost-West.

De startspeler begint, de anderen volgen met de wijzers van de klok mee.

### Voorbeeld

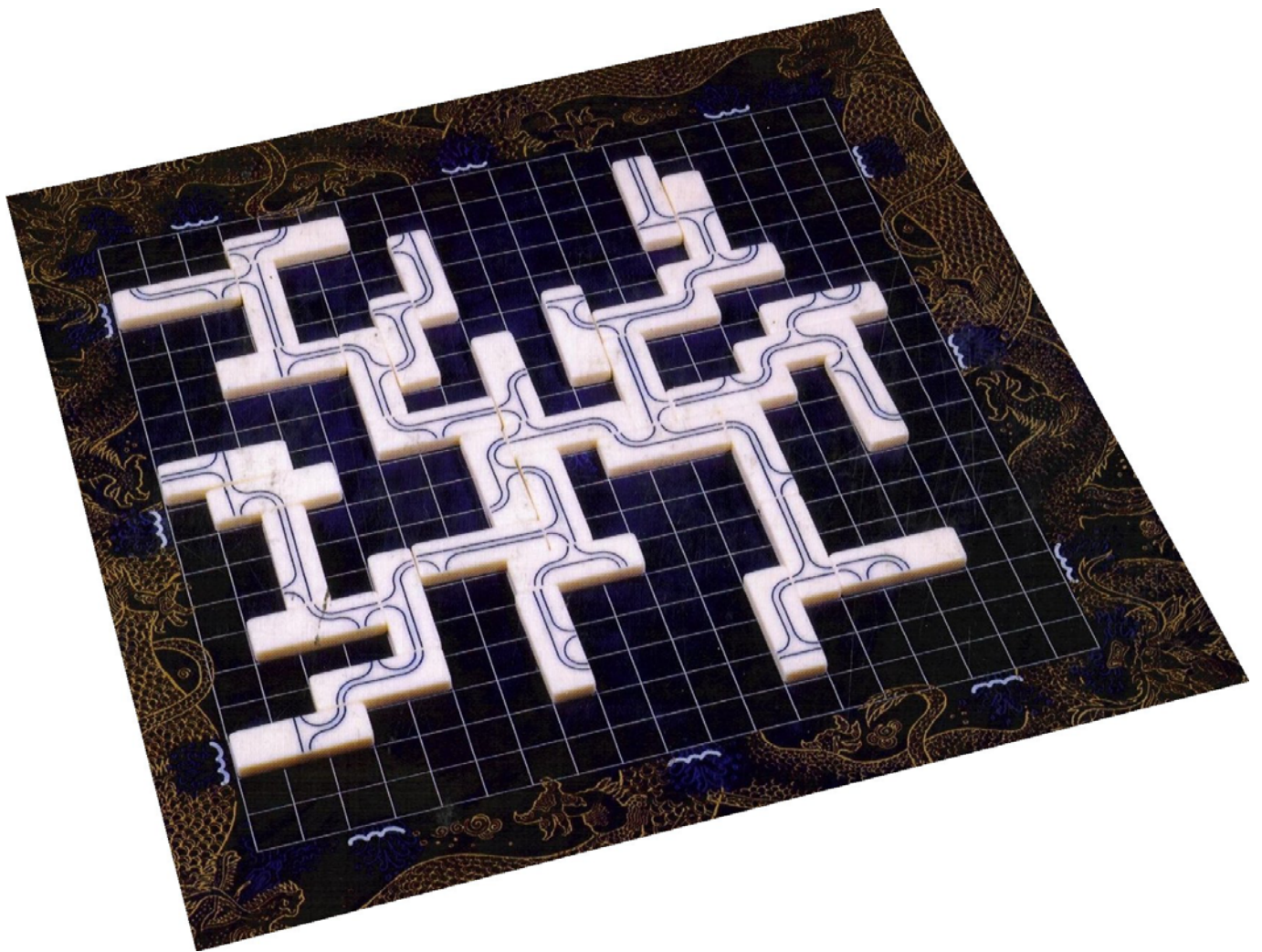
Speler Noord wordt de startspeler. Hij speelt als eerste voor team 1. Daarna volgt speler Oost voor team 2, daarna speler Zuid voor team 2 en daarna speler West voor team 2.

De spelers van één team mogen niet overleggen over de uit te voeren zet. Als dat toch gebeurt, verliezen ze hun beurt. De genomen steen moet worden doorgegeven aan de linkerbuurman, die dus bij het andere team hoort.

## PROFVARIANT VOOR 2 SPELERS

Ten opzichte van de basisregels gelden de volgende veranderingen:

- Vóór het spel neemt elke speler **eerst één steen van de voorraadblok** en legt die open voor zich neer op de tafel.
- Telkens een speler aan de beurt komt, neemt hij **een tweede steen erbij** en legt die ook open voor zich neer op de tafel. Zo heeft een speler in elke beurt de keuze tussen 2 stenen, waarvan hij er 1 gebruikt.



## De auteur

Niek NEUWAHL, geboren in 1944, leeft met zijn vrouw in Italië. De architect en bedrijfsadviseur is een begeesterde spellenontwerper die al talrijke spellen, zowel in binnen- en buitenland heeft gepubliceerd.

Tot zijn grootste successen behoort de prijs die hij kreeg voor Ta Yü. Het werd bekroond tot 'het mooiste spel' door de jury van het 'Spel van het jaar'.

De auteur verkiest voornamelijk strategische spellen voor twee personen.



29 september 2005