



ORBIT

Spel voor 2 spelers

INHOUD:

1 speelbord (2 helften + bevestigingsklem)

2 pionnen

2 x 8 speelstukken

DOEL VAN HET SPEL

Wie het eerst zijn pion op de eindstreep plaatst is winnaar.

SPEELWIJZE

De twee delen van het speelbord worden door middel van de plastic klem aan elkaar bevestigd, zie voorbeeld 1.

De spelers plaatsen ieder hun pion op één van de startvakjes, aan de rand van het bord. De speler die het eerst begint mag nu zijn pion verplaatsen of één speelstuk ergens op het bord plaatsen. De pion mag één vakje verzet worden, horizontaal of vertikaal, vooruit of achteruit, zie voorbeeld 2.

TAKTIEK DER SPEELSTUKKEN

De speelstukken kunnen op het bord geplaatst worden, behalve op de startlijn, de vakjes van de middenlijn en de eindlijn. De spelers kunnen hun pion wel op eigen speelstukken plaatsen, maar niet op die van de tegenstander. Het is dus mogelijk een baan voor de eigen pion te maken, maar men kan ook een pion van de tegenstander insluiten.

Het plaatsen van een speelstuk geldt als één beurt. Wanneer een speler al zijn speelstukken heeft geplaatst moet hij als hij

weer over de speelstukken wil beschikken, deze allemaal tegelijk van het speelbord nemen. Ook dit geldt als één speelbeurt.

INSLUITEN VAN PIONNEN

Een pion die rondom ingesloten is kan 3 beurten niet verplaatst worden en moet daarna opnieuw van een startvakje vertrekken, zie voorbeeld 3.

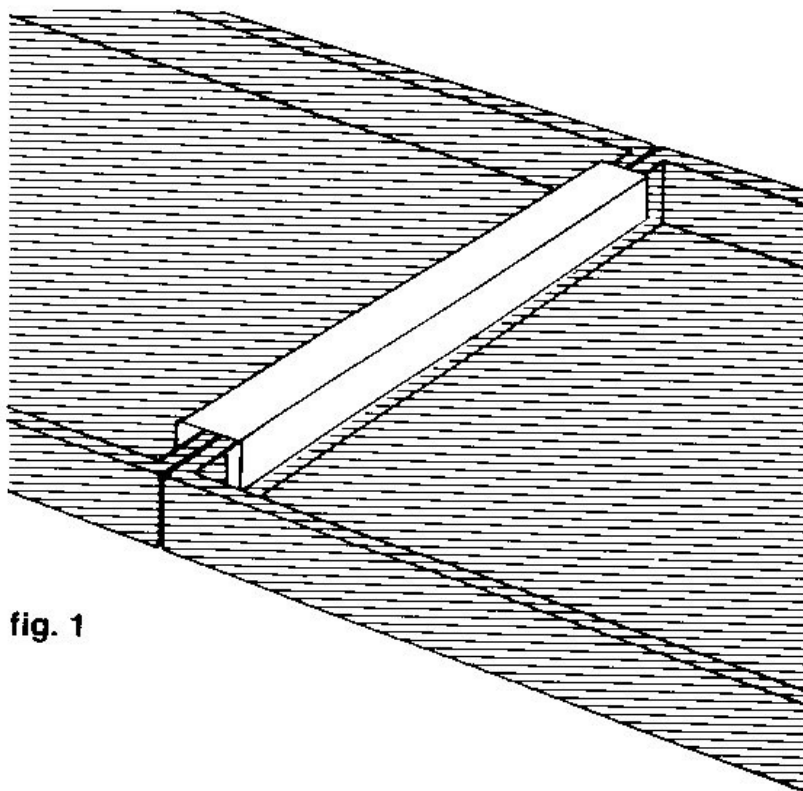
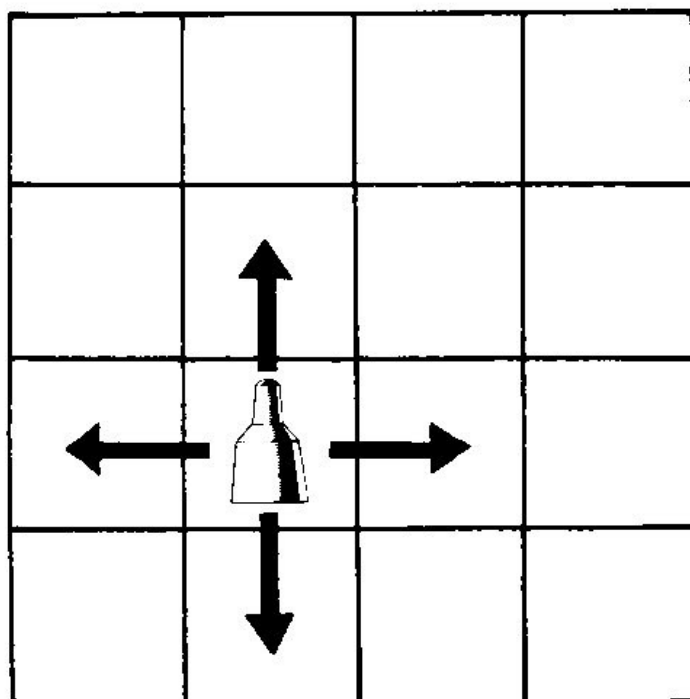


fig. 1

fig. 2



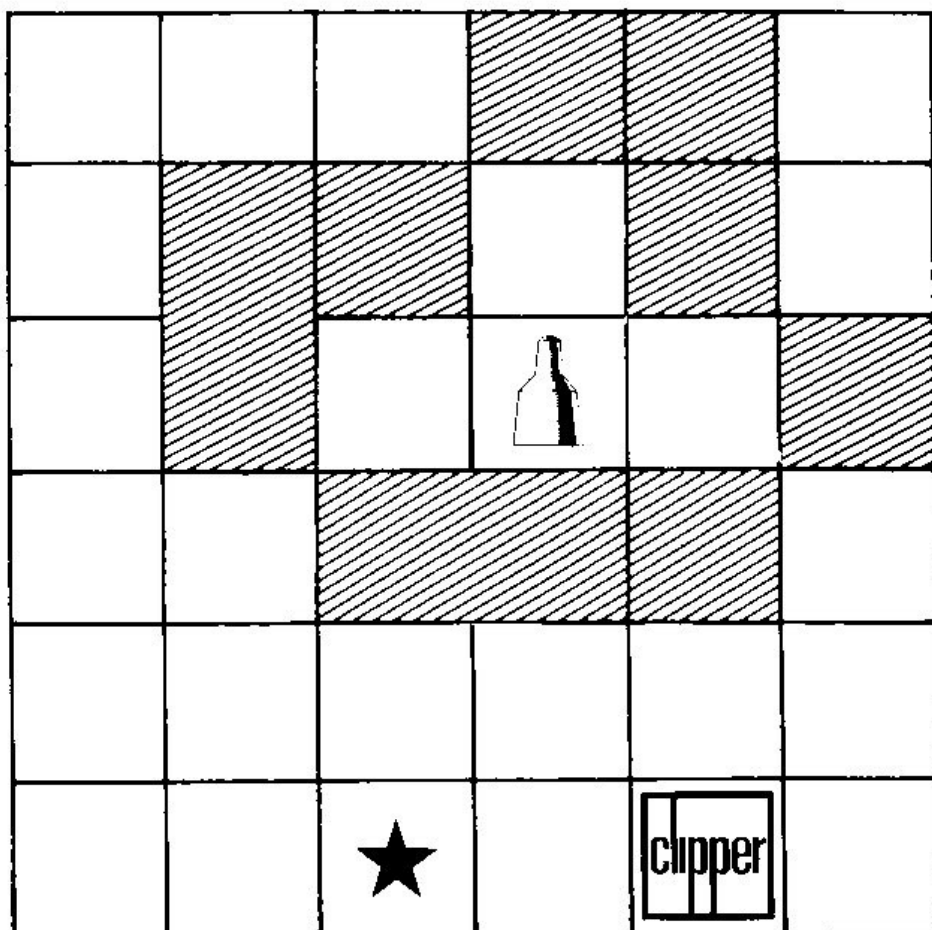


fig. 3

startvak case de départ

Pour 2 joueurs

CONTENU:

1 tableau de jeu (2 parties + attache de plastique)

2 pions

2 x 8 pièces

BUT DU JEU

Le gagnant est celui qui place le premier son pion sur le dernier trait.

MÉTHODE

Les deux parties du tableau doivent être fixées ensemble au moyen de l'attache de plastique, regardez l'exemple 1.

Les joueurs placent chacun leur pion sur une des cases de départ, au bord du tableau. Le joueur qui commence peut déplacer son pion ou placer une de ses pièces sur le tableau. Le pion peut avancer

horizontalement ou verticalement d'une case, regardez l'exemple 2.

TACTIQUE DES PIÈCES

Les pièces peuvent être placées sur le tableau, sauf sur la case de départ, les cases du milieu et celles de la ligne d'arrivée. Les joueurs peuvent placer les pions sur leurs propres pièces, mais pas sur celles de l'adversaire. Il est donc possible de faire une route pour son pion, mais également d'enfermer un pion de l'adversaire.

Le placement d'une pièce équivaut à un tour. Lorsqu'un joueur a placé toutes ses pièces, il doit, s'il veut de nouveau en disposer, les retirer toutes du tableau. Cette manoeuvre équivaut également à un tour.

PIONS ENFERMÉS

Un pion enfermé ne peut plus avancer pendant trois tours. Il doit ensuite repartir d'une case de départ, regardez l'exemple 3.

série Duels serie

clipper games & toys b.v. amsterdam