

Chain Reaction



Spelconcept en ontwerp door Sid Sackson

© Hexagames® F.A.N. Verlags GmbH, 1990 W.-Germany

CHAIN REACTION

Een boeiend strategisch spel voor twee spelers van Sid Sackson.

SPELMATERIAAL

1 speelveld	2 waardestenen
11 lichte houten speelstenen	1 dobbelsteen
11 donkere houten speelstenen	spelregels

SPELVERLOOP

Afwisselend zijn beide spelers aan de beurt. Zij proberen hun speelstenen vanaf hun startvelden over de basislijn van de tegenstander te zetten om punten te behalen. Daarbij bestaat een beurt uit maximaal vijf zetten. Tijdens de zetten mogen alleen torens van twee speelstenen bewogen worden. Elke toren wordt tijdens de zet afgebroken, waardoor op een andere veld een nieuwe toren kan ontstaan. Het handig benutten van deze zetmogelijkheid kan tot kettingreacties (chain reaction) leiden, waar maximaal vijf torens bij betrokken zijn. Het spel eindigt als een van beide spelers een van te voren vastgesteld totaal aantal punten behaalt.

DE OPBOUW

Beide spelers krijgen elf speelstenen in een kleur en een waardesteen in overeenkomstige kleur. De speelstenen worden volgens figuur 1 op de startvelden opgesteld. De waardestenen worden beide op het veld met waarde 0 gezet. De spelers komen een totaal aantal te behalen winstpunten overeen van ten minste 12 en ten hoogste 24. De jongste speler begint.

DE FUNCTIE VAN DE DOBBELSTEEN

De waarde op de bovenkant geeft het nog beschikbare aantal zetten binnen de beurt aan. De dobbelsteen wordt gedraaid door de speler, die niet aan de beurt is.

HET ZETTEN

- Een beurt bestaat uit maximaal vijf zetten.
- Een speler kan per zet alleen een toren verplaatsen, behalve in de eerste zet van zijn beurt.
- Een toren bestaat uit precies twee speelstenen van gelijke of verschillende kleur.
- De bovenliggende speelsteen bepaalt de eigenaar van een toren.

ZETTEN MET EEN ENKELE STEEN

- Er mag alleen met een enkele speelsteen gezet worden als er aan het begin van een beurt geen eigen toren beschikbaar is.
- De speelsteen mag precies één veld verplaatst worden in horizontale, verticale of diagonale richting.
- Als met deze zet geen toren wordt gebouwd, is de beurt voorbij.

ZETTEN MET EEN TOREN

- Als voor de eerste zet een eigen toren beschikbaar is, moet deze worden gebruikt.
- De tweede tot en met vijfde zet in een beurt kunnen uitsluitend met een toren worden uitgevoerd.
- De toren mag verplaatst worden in horizontale, verticale of diagonale richting.
- Beide speelstenen worden in dezelfde richting verplaatst.
- De onderste speelsteen wordt op het eerste veld geplaatst, de bovenste op het tweede (zie figuur 2 en 3).
- Als zich op een veld reeds een speelsteen bevindt, ontstaat een toren door de gezette speelsteen er bovenop te plaatsen.
- Er mag na een zet maximaal één toren op het bord staan (zie figuur 4).
- Bij de vijfde zet (= laatste zet per beurt) mag geen eigen toren op bord achterblijven. Een toren van de tegenstander is wel toegestaan.

VOORBEELDEN

Uitgaande van figuur 2 als startpositie (wit aan de beurt) zijn vier voorbeelden van zetten getekend:

- **figuur 3:** toont een geoorloofde horizontale zet naar rechts. Er wordt geen eigen toren gebouwd, de tegenstander (zwart) krijgt dus de beurt.
- **figuur 4:** toont een ongeoorloofde diagonale zet; er ontstaan immers twee torens.
- **figuur 5:** toont een geoorloofde verticale zet naar voren. De onderste steen wordt op het eerste en de bovenste op het tweede veld gezet. Er ontstaat een toren van de tegenstander (zwart). De beurt is voorbij en de tegenstander moet met de zojuist gevormde toren verder spelen.
- **figuur 6:** toont een kettingreactie. Er ontstaat een nieuwe eigen toren, waarmee een volgende zet gedaan kan worden.

EINDE VAN DE BEURT

De volgende situaties beëindigen de beurt van een speler:

- Een zet leidt tot een winstpunt.
- Tijdens de zet wordt geen eigen toren meer gebouwd.
- Tijdens de zet wordt een toren van de tegenstander gebouwd.
- Het maximum aantal van vijf zetten is uitgevoerd.

In principe geldt dat er geen eigen toren op het bord achter mag blijven als een speler de beurt verliest. Het is wel toegestaan een toren van de tegenstander achter te laten. Deze moet dan worden gebruikt in zijn eerste zet.

WINSTPUNTEN

- Als het een speler lukt de bovenste speelsteen van een toren over de zeven velden brede basislijn van de tegenstander te zetten krijgt hij **één** punt.
- Als hij daarbij precies op het middelste deel terecht komt. krijgt hij **twee** punten, zoals aangegeven op het bord, in plaats van één.
- De behaalde punten worden bij gehouden door het plaatsen van de waardesteen op de genummerde velden.
- Een speelsteen, die de basislijn overschrijdt en daarmee dus punten behaalt, wordt direct aansluitend weer op een vrij startveld van de betreffende speler geplaatst. Daarbij wordt eerst rij A benut, dan rij B en tot slot rij C (zie figuur 1). Als alle startvelden bezet zijn, wordt de speelsteen op een willekeurig veld op de eigen speelhelft.
Let op! Het terugplaatsen van de scorende speelsteen op een startveld telt niet als zet.

STRAFPUNTEN

Als een speler niet in staat is een geoorloofde zet uit te voeren, levert hem dat twee strafpunten op. Zijn waardesteen wordt dienovereenkomstig twee velden terug geplaatst. Een eventueel aanwezige eigen toren wordt afgebroken door de bovenste steen op een eigen startveld te plaatsen.

EINDE VAN HET SPEL

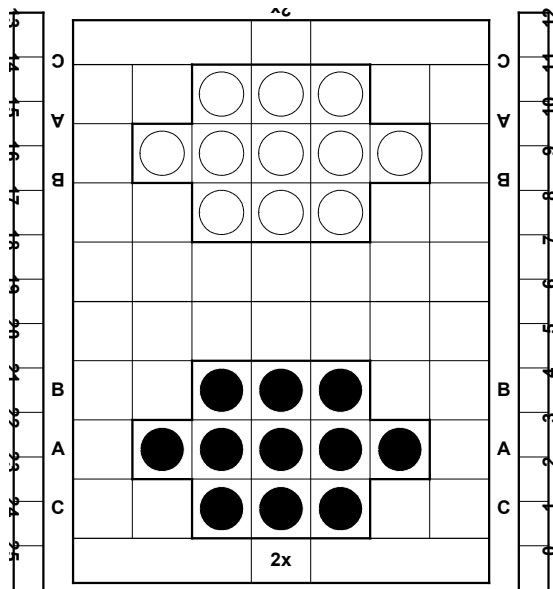
Als één van beide spelers het overeengekomen totaal aantal winstpunten behaalt, wint hij het spel. Daarbij moet hij een voorsprong van minstens twee punten hebben. Als dit niet het geval is kunnen de spelers het volgende doen:

- een gelijkspel als uitslag aanvaarden.
- verlengen door een enkel beslissend winstpunt te verspelen.
- verlengen tot een verschil van twee winstpunten bestaat.

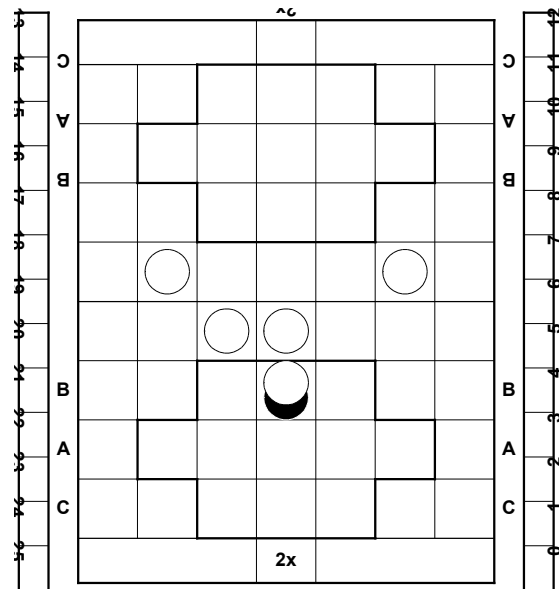
VARIANT

De spelers kunnen een extra winstmogelijkheid afspreken:

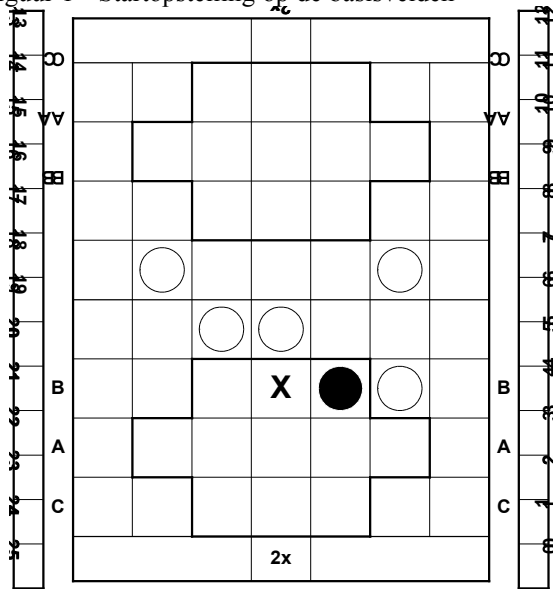
- Als het een speler lukt alle zeven velden direct voor de basislijn van de tegenstander te bezetten, zonder dat de tegenstander deze stelling in zijn volgende beurt ongedaan kan maken, dan wint hij ogenblikkelijk het spel.



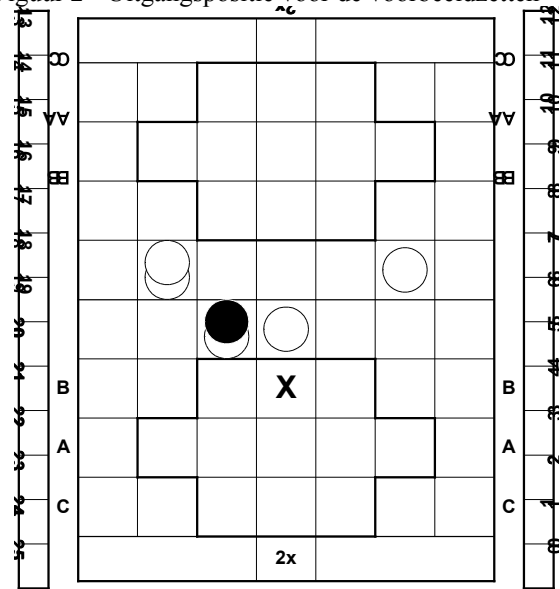
Figuur 1 - Startopstelling op de basisvelden



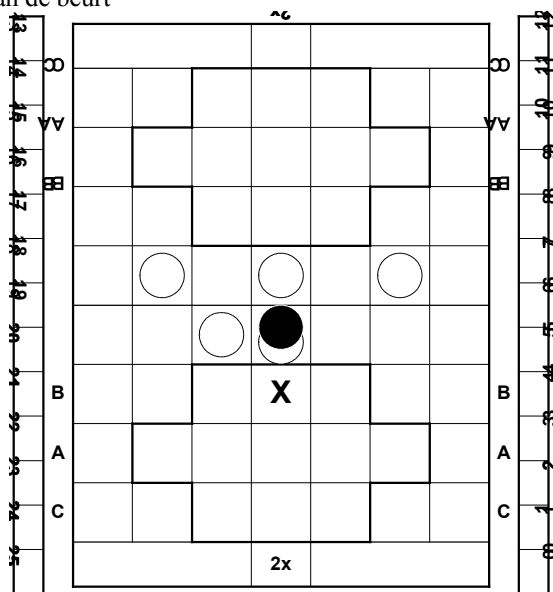
Figuur 2 - Uitgangpositie voor de voorbeeldzeten



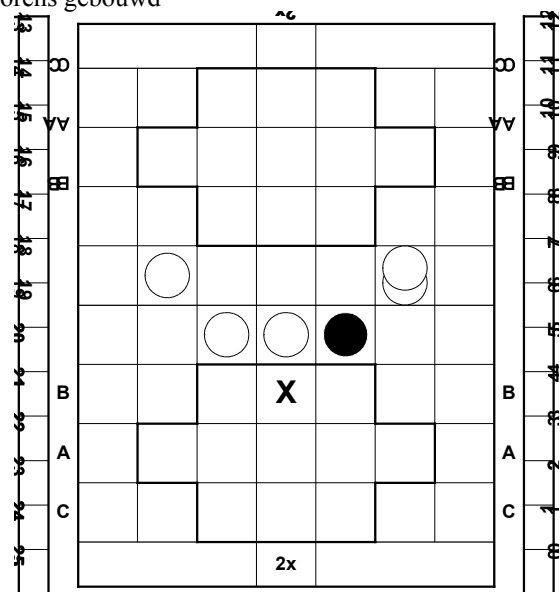
Figuur 3 - Geoorloofde zet van wit. Zwart is hierna aan de beurt



Figuur 4 - Ongeoorloofde zet van wit. Er worden twee torens gebouwd



Figuur 5 - Geoorloofde zet van wit. Zwart is hierna aan de beurt. Zwart moet zetten met de toren



Figuur 6 - Geoorloofde zet van wit. Wit behoudt de beurt