

Toscane

Auteur: Niek Neuwahl

Uitgegeven door Piatnik, 2001

Voor u vertaald door de auteur zelf (waarvoor dank).

De charme van de Toscana was de inspiratiebron voor dit spel: het bord heeft de kleuren van het toscaanse landschap, de eerste speler speelt met de kleuren van de daken van de palazzi, de tweede speler met de kleur van de pleinen.

INHOUD:

1 bord, 16 kaartjes "daken", 16 kaartjes "plaveisel", 30 chips, 2 veto-stenen.

DOEL VAN HET SPEL:

De speler proberen, hun kaartjes telkens zo te leggen, dat bij het einde van het spel een zo groot mogelijk samenhangend oppervlak van de eigen kleur ontstaan is.

DE KAARTJES:

Het bijzondere van de kaartjes bestaat uit het feit, dat elk kaartje de grootte van 2x4 hokjes van het bord heeft, maar dat van deze 8 hokjes slechts 6 de eigen kleur hebben; de andere twee hokjes hebben de kleur van de tegenstander. Elk leggen van een "dakkaartje" verandert dus ook de configuratie van het plaveisel.

SPELREGELS:

- de spelers schudden hun eigen kaartjes en leggen ze in een stapel met de voorkant naar boven voor zich;
- de speler die aan de beurt is, moet het bovenste kaartje van zijn stapel gebruiken;
- het eerste kaartje dat gelegd wordt, moet het middenveld van het bord bedekken; alle andere kaartjes moeten zo gelegd worden, dat minstens over de lengte van één hokje van het bord aan de **eigen** kleur van een al gelegd kaartje aangelegd wordt;
- daarbij geldt als "aanleggen" alleen, wanneer twee kanten elkaar raken; het aanraken van hoekpunten geldt **niet** als aangelegd.

Grijs heeft zijn eerste kaartje (1) gelegd. Rood is aan de beurt: Hij kan nu zijn kaartje (2) bij voorbeeld in positie "a" aanleggen want het raakt een rode kant van kaartje 1. Positie "b" is niet toegestaan, omdat er geen rode kant van kaartje 1 aangeraakt wordt.

VETORECHT:

Gedurende het spel heeft elke speler **éénmaal** de mogelijkheid, zijn vetosteen te

gebruiken: wanneer het volgende kaartje van de tegenstander in de gegeven spelsituatie te grote uitwerking zou hebben, dat wil zeggen, "te sterk" is. Wanneer de vetsteen ingezet wordt, moet het betreffende bovenste kaartje van de stapel onder de stapel gelegd worden en moet het daaropvolgende kaartje gespeeld worden.

EINDE VAN HET SPEL:

Het spel is ten einde, wanneer het een speler niet meer mogelijk is, zijn volgende kaartje regelkonform te leggen. Dan tellen de spelers de kaartjes, die samen het grootste onderling verbonden oppervlakte in hun eigen kleur vormen.	<i>Het spel is uit en de speler met het plaveisel telt zijn score: hij heeft 22 punten. Elk bijbehorend kaartje wordt slechts éénmaal geteld, ook als het op twee verschillende punten geraakt wordt (bijvoorbeeld kaartje 4 en kaartje 7). Kaartje B is weliswaar met kaartje 13 en kaartje 6 verbonden, maar hoort niet bij het grootste samenhangende vlak en wordt dus niet meegeteld.</i>
---	--

ATTENTIE:

Elke speler heeft meestal meerdere onderling verbonden oppervlaktes in zijn kleur. Maar alleen **de grootste** daarvan wordt geteld. Om makkelijker te kunnen tellen, legt men op elk kaartje, dat geteld moet worden, een chip. De speler met het hoogste aantal met elkaar verbonden kaartjes wint.

SPEELRONDES:

Men speelt Toscana in twee rondes waarbij de startspeler wisselt. Als elke speler een partij wint, wint de hoogste totaal-score.

Date Last Modified: 15-11-2001

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief