



MATTIX™

PAT. PEND. 40.791

Voor 2 spelers

Dit is een strategisch spel voor 2 spelers vanaf 6 jaar. Het spel bestaat uit:

83 genummerde speelstukken,
1 Clipperstukje, *

en een speelbord met 64 vakjes.

Het spel kan op 5 verschillende niveaus — met oplopende moeilijkheidsgraad — gespeeld worden. (niveau 1 = 16 vakjes; niveau 2 = 25 vakjes; niveau 3 = 36 vakjes; niveau 4 = 49 vakjes en niveau 5 = 64 vakjes. Zie nevenstaande tabel).

HET SPEL

Het doel van het spel is om aan het einde van het spel de hoogste totaalscore bereikt te hebben.

De 2 spelers zitten ieder aan een kant van het bord. Bepaal eerst op welk niveau u wilt spelen.

(Als u bijv. op niveau 2 wilt spelen — 25 vakjes — kijkt u op de tabel bij niveau 2 en zoekt u de 24

speelstukken uit, die op dit niveau gebruikt worden.) Nu wordt er bepaald wie er beginnen mag. Degene, die het spel begint, maakt bekend of hij in de regels of in de kolommen spelen wil.

De regels lopen horizontaal, de kolommen vertikaal.)

Leg de speelstukken willekeurig, met de cijfers aan de onderkant, op het speelbord, en vorm een vierkant van 5 bij 5 stukjes. (Onthoud bovenstaand voorbeeld. Voor een spel op niveau 4 wordt een vierkant van 7 bij 7 stukjes gevormd, enz.)

Draai nu de speelstukken om, zodat de cijfers open liggen. Let op waar het Clipperstukje ligt.

De beginnende speler kiest een cijfer uit de regel (als hij bekend gemaakt heeft in de regels te willen spelen), waarin het markeringsstukje ligt. Hij neemt dat cijfer weg en legt het Clipper stukje in het nu vrijgekomen vakje. De tweede speler moet nu een cijfer kiezen uit de kolom, waarin het Clipper stukje ligt. Het spel wordt op deze wijze voortgezet, waarbij iedere speler uit de juiste regel of kolom een cijfer wegneemt en het Clipper stukje er voor in de plaats legt.

VOORBEELD

Zie afbeelding.

Wij gaan er van uit dat u in de regels speelt en het spel mag beginnen. Het Clipper stukje blijkt in regel 3 te liggen.

Waarschijnlijk zult u nu het cijfer 9 willen weg nemen.

Uw tegenstander moet nu in kolom 6 zijn keus bepalen, waar het hoogste cijfer de 6 is. Hij moet er echter om denken, dat als hij de 6 neemt, hij u de kans geeft in regel 5 te bewegen en het cijfer 10 weg te nemen. Dit betekent, dat hij nu moet bedenken welke beweging zijn tegenstander het laagste en hem het hoogste aantal punten zal opleveren.

AFBEELDING

speler

kolommen

	1	2	3	4	5	6	7	8
1								
2		1	0	3	8	2		
3		4	*	6	2	9		
4		7	5	15	3	0		
5		10	7	4	1	6		
6		2	3	5	0	4		
7								
8								

kolommen

speler

HET EINDE VAN HET SPEL

Het spel kan op een van de volgende 2 manieren eindigen:

- als alle speelstukken op zijn, of
- een speler, die denkt een voorsprong te hebben, kan met opzet het laatste speelstuk uit de regel of de kolom van zijn tegenstander wegnemen. Daar zijn tegenstander nu niet meer kan bewegen is het spel ten einde.

HET SCOREN

Iedere speler telt nu de punten op van de stukken, die hij van het bord heeft genomen. De speler met het hoogste totaal, is winnaar van Mattix. (Bij het spelen met negatieve getallen-niveau 3, 4 en 5—, worden de negatieve getallen van de positieve afgetrokken. Het is mogelijk dat een speler met een negatief totaal eindigt).

HET SPELEN OP VERSCHILLENDE NIVEAUS

Aantal te gebruiken stukjes

cijfer	niveau 1	niveau 2	niveau 3	niveau 4	niveau 5
15	0	1	1	1	1
10	1	1	0	0	0
9	0	1	1	1	1
8	1	1	1	2	2
7	1	2	1	2	2
6	1	2	2	2	3
5	1	2	2	3	3
4	3	3	2	3	4
3	3	3	3	4	5
2	2	3	5	5	6
1	1	2	3	4	5
0	1	3	3	5	6
-1			3	4	5
-2			2	3	4
-3			2	3	4
-4			2	2	3
-5			1	2	3
-6			1	1	2
-7				1	2
-10					1

Aantal genummerde stukjes

Clipper stukje

Totaal aantal stukjes

15	24	35	48	63
1	1	1	1	
16	25	36	49	64

Developed by: Ptachia Bar-Shavit, Taviv Avner.

© All rights reserved to OR DA Ind. Ltd.

Printed in Israel

יגל - פל