



Kangoeroewedstrijd 2001  
[www.win.tue.nl/~kangoeroe](http://www.win.tue.nl/~kangoeroe)



## Dutch Mountains

spel voor 2 spelers



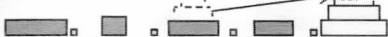
**figuur 1:**

*startplaatsen voor zwart en wit*

### Doel

Je toren staat aan jouw kant van de vier stokjes (zie figuur 1). Aan de overkant moet je toren weer opgebouwd worden.

Er liggen maar drie velden tussen, maar je tegenstander staat aan de overkant. Hij wil zijn toren eerder aan de overkant bouwen. Haast je je naar de overkant of speel je met geduld?



**figuur 2:**  
*winnende zet van wit*

## Regels

De spelers zetten om beurten. Bij elke zet neem je één van je eigen schijven om die in de richting van de overzijde te verplaatsen. Daarbij neem je alle schijven daarboven mee (van jezelf en/of je tegenstander).

Je plaatst de schijf/schijven op een leeg veld of op een veld waar de bovenste schijf precies één maat (!) groter is dan de schijf welke je verplaatst. Je kan niet kiezen tussen deze twee mogelijkheden omdat je je schijf moet plaatsen op het eerste veld waar je het kan plaatsen (!).

Als je op geen enkele manier vooruit kunt zetten, moet je achteruit zetten. De regels voor een achterwaartse zet zijn gelijk aan bovenstaande.

Winnaar is de speler die als eerste zijn hele toren aan de overkant heeft opgebouwd.

Voor meer voorbeelden bij deze spelregels:  
[www.cwali.com/dutchmountains](http://www.cwali.com/dutchmountains)

Spelontwikkeling en productie:  
Cwali, Maastricht, [info@cwali.com](mailto:info@cwali.com)