

Venice Connection

Auteur: Alex Randolph

Uitgegeven door Drei Magier Spiele, 1996

Een strategisch legspel voor 2 spelers.

Vertaald in het Nederlands door Peter Vosters (Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

Schrijf je reacties en suggesties naar pnotebaert@unicall.be.

Materiaal

16 Vierkante, langs beide zijden bedrukte, kaarten. Aan de ene kant verbindt een "Venetiaans kanaal" de beide tegenoverliggende zijden. Aan de andere kant maakt het kanaal een bocht en verbindt aldus 2 aaneenliggende zijden.

Afb.1 toont beide zijden van een kaart. Alle kaarten tonen duidelijk een kanaalmotief en ze zijn topografisch gelijk.

Doel van het spel

Het doel van het spel is de kaarten op zo'n wijze op de tafel te leggen dat men op het einde een ononderbroken kanaal bekomt. De speler die de kaart aanlegt die er voor zorgt dat het verloop van het kanaal sluit, heeft gewonnen.

Het is niet noodzakelijk dat men alle kaarten gebruikt. De vb. 2 t/m 5 tonen volledige gespeelde partijen.

Spelverloop

Men speelt om beurt. Wie aan zet is legt 1, 2 of 3 kaarten op tafel. Legt hij meer dan 1 kaart dan moet hij ze in een rechte lijn aan elkaar aanleggen.

Hier ziet men 6 vb. van geldige eerste zetten.

Zoals de afbeeldingen tonen, is het niet noodzakelijk dat het kanaalverloop door alle kaarten, die men legt, moet lopen. In elk geval moet bij elke beurt minstens 1 kaart aan een reeds uitgespeelde kaart aangelegd worden.

Onmogelijk

Bemerkt een speler, na een beurt van de tegenspeler, dat met de overige kaarten het vormen van een doorlopende gesloten kanaal onmogelijk is dan roept hij: onmogelijk!

De tegenstander speelt dan alleen verder. Slaagt hij er toch in om met de overige kaarten een gesloten kanaal te vormen, is hij de winnaar, zoniet heeft hij verloren.

Opgepast!!

Het is zeer gemakkelijk zich te vergissen...vooral in het begin van het spel. Zo zijn de vb. 7 en 9 bijzonder slecht. De tegenstander kan dadelijk winnen zoals in 7a en 9a getoond wordt.

In 7a heeft de tegenstander het kanaal dadelijk gesloten, terwijl in 9a met 3 kaarten een winnende stelling bekomen wordt. Een winnende stelling bekomt men wanneer men na een beurt nog een even aantal beurten overlaat (in dit geval 2) en zich zo verzekert van de laatste beurt.

Op de achterzijde vindt men 6 opgaven. Bij elk van deze opgaven kan men in één beurt een winnende stelling bekomen. De eerste opgave is gemakkelijk, de volgende worden steeds moeilijker. Oplossingen op de andere pagina.

Veel speelplezier!