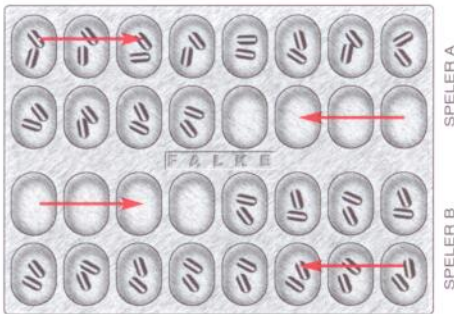


Het spel

Het spelbord van de hus-variant heeft vier rijen met elk acht vakjes. Iedere speler speelt met de twee rijen aan zijn kant, dus met 16 vakjes.

Doel van het spel is zoveel mogelijk houten balletjes van zijn tegenspeler in bezit te krijgen en die in de eigen holletjes te leggen totdat de tegenspeler geen zet meer kan doen. Wie alle balletjes van zijn tegenspeler weet te bemachtigen, krijgt zelfs dubbele punten.



Het spel opzetten

Leg in ieder vakje van de beide buitenste rijen telkens twee houten balletjes. Leg ook twee balletjes in elk van de vier rechter vakjes (gezien vanuit iedere speler) in de beide middelste rijen. De overige vakjes blijven leeg.

Zie afbeelding.

De spelregels

Er wordt geloot wie het eerst mag beginnen. Daarna speelt men om de beurt. Het spel wordt met de wijzers van de klok mee gespeeld. Iedere speler mag alleen met de twee rijen aan zijn kant spelen.

De speler die aan de beurt is, neemt uit een willekeurig holletje aan zijn kant de balletjes en verdeelt deze met de wijzers van de klok mee over de opeenvolgende vakjes. Is het laatste balletje neergelegd in een vakje waarin zich reeds minstens één balletje bevindt, dan worden de balletjes samen met het balletje dat de speler er net heeft ingelegd weer uit dit vakje genomen. De speler mag dan nog een keer. Zo kan een speler heel veel beurten achter elkaar krijgen. Wordt het laatste houten balletje in een leeg vakje gelegd, dan is de volgende speler aan de beurt.



Voorbeeld:

In het bovenstaande voorbeeld begint speler A. Hij neemt de balletjes uit het vijfde vakje. Hij verdeelt de balletjes over het zesde en zevende vakje. Omdat het laatste balletje in het zevende vakje wordt gelegd, waarin reeds twee balletjes lagen, mag speler A nog een keer.



Voorbeeld:

Uit het zevende vakje worden nu de drie balletjes gehaald en over het achtste, negende en tiende vakje verdeeld.

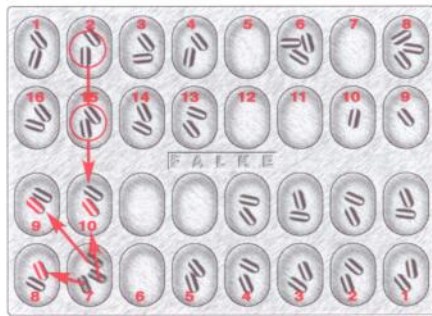
Omdat speler A zijn laatste balletje in een leeg vakje legt, in nu speler B aan de beurt.

LET WEL:

Aan het begin van iedere beurt mogen alleen balletjes uit een vakje worden genomen, wanneer zich in dit vakje minstens twee balletjes bevinden. Ligt er maar één balletje, dan mag dit er niet uitgenomen worden om verder te spelen.

Balletjes veroveren!

Legt de speler aan het einde van zijn beurt zijn laatste houten balletje in een vakje met balletjes in zijn rij in het midden van het bord en bevindt zich in het tegenoverliggende vakje van zijn tegenspeler minstens één houten balletje, dan moet de speler dit balletje in zijn eigen vakje leggen. Dan gaat de speler verder met zijn beurt. Ligger in het tweede vakje achter het reeds veroverde vakje van de tegenspeler ook nog balletjes dan verovert de speler ook deze balletjes.



Voorbeeld:

Speler B neemt zijn balletjes uit vakje 7 en verdeelt deze over de vakjes 8,9 en 10. Bij vakje 10 eindigt zijn beurt.

Omdat in vakje 10 al een balletje lag, worden de balletjes van Speler A uit het aangrenzende vakje van speler A genomen en in vakje 10 van speler B gelegd. Omdat in het tweede (daarachterliggende) vakje van speler A ook balletjes liggen, verovert speler B ook deze balletjes en legt deze in zijn vakje 10. Speler B speelt direct verder met al deze balletjes. Spelers kunnen meerdere veroveringen achterelkaar doen.

LET WEL:

Is het vakje in de middelste rij van de tegenspeler evenwel leeg dan mogen de balletjes in het vakje daar achter niet "veroverd" worden.

Einde van het spel

Wanneer alle vakjes van een van de spelers leeg zijn of nog maar één balletje bevatten, is de spelronde afgelopen. De winnaar van de spelronde krijgt één punt. Verovert één speler alle balletjes op zijn tegenspeler dan krijgt hij twee punten.

Omdat bij deze hus-variant de kansen snel kunnen keren, worden gewoonlijk meerdere rondes gespeeld. Wie als eerste zeven punten heeft, is de uiteindelijke winnaar