

## 2 of 4 spelers

### Inhoud

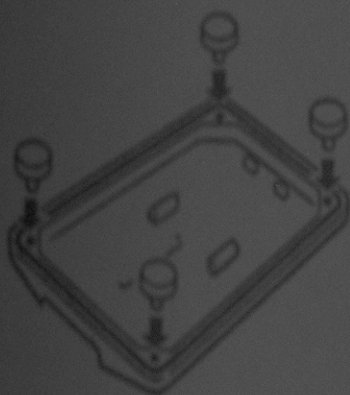
- 1 spel
- 1 basis
- 20 stenen in 4 kleuren (5 van iedere kleur)
- 4 rubber voetjes
- 2 afsluiters

### Doel van het spel

Iedere speler draait beurtelings één van de schijven en probeert als eerste zijn tien stenen in de juiste volgorde van boven naar beneden te brengen.

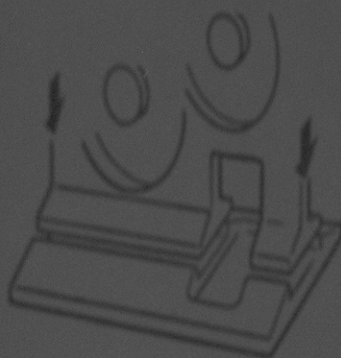
### Vorbereiding

1. Maak de vier rubber voetjes los en bevestig ze in de vier hoeken aan de onderkant van de basis (afb. 1).
2. Zet nu het spel rechtop in de basis vast. Zet de basis met de goede kant boven op tafel. Neem het spel en druk de zes uitsteekzels, die zich aan de onderkant bevinden, in de zes gaten in de basis tot ze met een klik op hun plaats zitten (afb. 2).



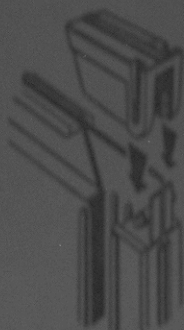
afb. 1  
bevestigen van  
de rubber voetjes

afb. 2  
vastzetten van  
het spel in de basis



3. Bevestig de twee afsluiters (afb. 3).

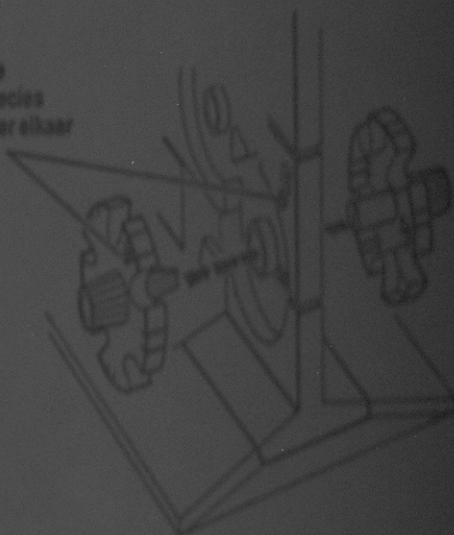
afb. 3  
druk naar beneden  
totdat ze vastklikken.



speelbord precies tegenover elkaar staan (afb. 4). Houd deze zo vast.

Pak nu schijf 5a en duw deze door het speelbord in schijf 5b totdat ze vastklikken. Let wel op, dat de pijlen op schijf 5a weer precies tegenover de pijlen op het speelbord staan. Zet de andere vier draaischijven op dezelfde manier in elkaar.

afb. 4  
plaats de  
pijlen precies  
tegenover elkaar



5. Plaats het spel zo tussen de spelers dat men de kant van de tegenstander niet kan zien. Zet de vijf schijven in de juiste stand voor het begin van het spel. Zet de pijlen op de schijven tegenover de pijlen op het speelbord. N.B. De openingen in iedere schijf zijn aan beide kanten verschillend geplaatst. Dit is belangrijk voor het spelen van het spel want een speler kan, als hij aan een schijf aan zijn kant draait, zonder dat hij daar erg in heeft zijn tegenstander helpen of hinderen.
6. Als het spel is opgezet, de gekleurde stenen voorzichtig losmaken. Iedere speler krijgt tien stenen (vijf van iedere twee kleuren).
7. Open de afsluiters bovenop het spel en stop in iedere greuf vijf stenen van één kleur in de juiste volgorde (dus stenen 1 eerst, dan stenen 2 enz.). Als dit gebeurd is worden de afsluiters gesloten. Het spel is nu klaar voor gebruik.

### Speelregels (voor 2 spelers)

1. Maak uit wie begint. Bij volgende rondes mag de verliezer van de vorige ronde steeds beginnen. (Voor 4 spelers zie bij spelvarianten).
2. De eerste speler draait een schijf naar keuze in een willekeurige richting. De schijf mag zover doorgedraaid worden als je wilt en mag zelfs meer dan één keer rondgedraaid worden of terug, zelfs nadat er een steen in of uit die schijf is gevallen. De schijf kan ook in iedere willekeurige stand worden gestopt, bijv. in een stand die bij een volgende beurt voordelig voor je is. N.B. De schijf moet langzaam gedraaid worden, zodat de stenen aan BEIDE kanten van het speelbord van de ene schijf in de andere schijf kunnen vallen.
3. Als de tegenstander aan de beurt is mag hij een schijf naar keuze draaien, behalve de schijf die jij in je laatste beurt draaide. Draait hij per ongeluk de schijf die jij net daarvoor draaide, dan moet hij voor straf aan beurt overlaten en mag jij bij je volgende beurt dus twee schijven draaien. **UITZONDERING:** Als de laatste steen van een speler in de

3. Bevestig de twee afsluiters (afb. 3).

afb. 3

druk naar beneden  
totdat ze vastklikken.



#### 4. Draaischijven

Zoek de schijven van hetzelfde formaat bij elkaar. Zoals je ziet, is elk paar aan de binnenkant genummerd. Duw draaischijf 5b door het gaatje 5a van het speelbord, waarbij je ervoor moet zorgen, dat de pijlen op de schijf en op het

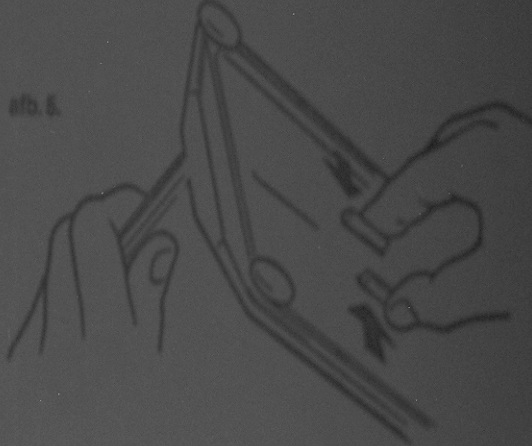
2. De eerste speler draait een schijf naar keuze in een willekeurige richting. De schijf mag zover doorgedraaid worden als je wilt en mag zelfs meer dan één keer rondgedraaid worden of terug, zelfs nadat er een steen is of uit die schijf is gevallen. De schijf kan ook in iedere willekeurige stand worden gestopt, bijv. in een stand die bij een volgende beurt voordelig voor je is.  
N.B. De schijf moet langzaam gedraaid worden, zodat de stenen aan **BEIDE** kanten van het speelbord van de ene schijf in de andere schijf kunnen vallen.
3. Als de tegenstander aan de beurt is mag hij een schijf naar keuze draaien, behalve de schijf die jij in je laatste beurt draaide. Draait hij per ongeluk de schijf die jij net daarvoor draaide, dan moet hij voor straf een beurt overstaan en mag jij bij je volgende beurt dus twee schijven draaien.  
**UITZONDERING:** Als de laatste steen van een speler in de vijfde (onderste) schijf zit, mag die schijf gedraaid worden ook al is hij net daarvoor al door de andere speler gebruikt.



## Spelregels (voor 2 spelers)

1. Maak uit wie begint. Bij volgende rondes mag de verliezer van de vorige ronde steeds beginnen. (Voor 4 spelers zie bij spelvarianten).
2. De eerste speler draait een schijf naar keuze in een willekeurige richting. De schijf mag zover doorgedraaid worden als je wilt en mag zelfs meer dan één keer rondgedraaid worden of terug, zelfs nadat er een steen in of uit de schijf is gevallen. De schijf kan ook in iedere willekeurige stand worden gestopt, bijv. in een stand die bij een volgende beurt voordelig voor je is.  
N.B. De schijf moet langzaam gedraaid worden, zodat de stenen aan **BEIDE** kanten van het speelbord van de ene schijf in de andere schijf kunnen vallen.
3. Als de tegenstander aan de beurt is mag hij een schijf naar keuze draaien, behalve de schijf die jij in je laatste beurt draaide. Draait hij per ongeluk de schijf die jij net daarvoor draaide, dan moet hij voor straf een beurt overslaan en mag je bij je volgende beurt dus twee schijven draaien.  
**LITZOND(ING)** Als de laatste steen van een speler in de vijfde (onderste) schijf zit, mag die schijf gedraaid worden ook al is hij net daarvoor al door de andere speler gebruikt.

afb. 5.



Het spel kan dan weer in de doos worden opgeborgen.