

forma

Ravensburger Spiele
Games Giochi Jeux Spelen

RAVENSBURGER SPIELE



forma

Bordspel voor 2 of 4 personen

Spelidee: H. J. Geesink

Ravensburger Spelen Nr. 602 5 205

Spelmateriaal: 1 speelbord, 4×22 legvormen in vier kleuren, 4×35 markeringsfiguren in 4 kleuren, 25 grijze hindernissen en 1 witte hindernistoren

Een nieuw bordspel dat voor de eerste keer verschijnt. Opvallend zijn de ongewone vormen van de legstukken, die opgebouwd zijn uit op verschillende manieren samengevoegde vierkanten van gelijke grootte.

Spel-idee

Het gaat er in dit spel om legstukken van zeer verschillende vorm met een trefzekere blik zo op het speelveld af te leggen dat er zoveel mogelijk punten gescoord worden. Een spannende wedstrijd, waarbij men gedwongen wordt overzicht te behouden over steeds wisselende, dikwijls wonderlijke combinaties van geometrische vormen.

Vorbereiding

Iedere speler kiest de legvormen en de markeringsfiguren van een bepaalde kleur en legt deze open, dus ook voor de andere spelers goed zichtbaar voor zich op tafel. Als er vier spelers zijn krijgt elke speler legvormen en markeringsfiguren van een kleur. Bij twee spelers krijgt ieder de vormen en figuren in twee kleuren, dus 2×22 legvormen en 2×35 markeringsfiguren. In dat geval zijn de beide kleuren van iedere speler gelijkgeschakeld, d.w.z. men speelt met de twee kleuren alsof ze van een kleur zijn.

Begin van het spel

Er wordt geloot wie mag beginnen. De speler die begint verdeelt eerst een willekeurig aantal grijze hindernisfiguren (het mogen,

maar behoeven niet alle figuren te zijn) en de witte hindernistoren naar eigen inzicht over de vierkanten van het speelveld. De hindernistoren mag niet tegen de rand van het speelveld geplaatst worden. Zowel de hindernissen als de hindernistoren moeten echter vrij liggen en elkaar niet raken. Dan opent hij het spel en legt een legvorm op het speelveld af. De legvormen kunnen zowel met de voor- als achterkant op het bord gelegd worden.

Verloop van het spel

Vervolgens leggen de andere spelers om beurten steeds weer een legvorm op het speelveld af. Iedere speler kan vrij beslissen welke vormen hij op welke velden legt. Iedere speler moet echter de legvorm, die in open velden past op het oog uit zijn voorraad kiezen, d.w.z. hij moet met een zekere blik schatten wat passen zal. Hij mag dus niet met een legvorm in de hand gaan proberen waar deze zal passen. Een legvorm, eenmaal in de hand genomen, moet in een direkte zet op het speelveld afgelegd worden. Als de legvorm niet past op de bedoelde velden mag de speler een andere vorm uit zijn voorraad nemen, maar moet de verkeerd gekozen vorm terzijde leggen en hij mag deze in het verdere verloop van het spel niet meer gebruiken. Als hij voor de tweede keer in dezelfde beurt verkeerd kiest, moet hij ook deze vorm terzijde leggen en zijn beurt voorbij laten gaan. Bij de keuze van zijn legvormen moet een speler ook letten op de nog niet gelegde vormen van zijn tegenstander(s), zodat hij deze niet, zonder het zelf te willen, een voordeel bezorgd.

Doel van het spel is om door handig en goed overdacht zetten een zo groot mogelijk aantal punten te scoren.

Puntentelling

Punten wint men

1. voor iedere legvorm op het speelveld afgelegd: 1 t/m 5 punten
Iedere legvorm bestaat uit een of meer (niet aangegeven) vierkanten. Het aantal vierkanten bepaalt de puntenwaarde van iedere vorm. Wie b.v. een vorm, die uit vier vierkanten bestaat, op het bord aflegt scoort 4 punten (afb. 1). Een stel legvormen van een kleur bestaat uit: 2 vormen met 1 vierkant, 1 vorm met 2 vierkanten, 2 vormen met 3 vierkanten, 5 vormen met 4 vierkanten en 12 vormen met 5 vierkanten, tezamen 90 punten.

**2. voor het insluiten van een vrij vierkant op het speelveld:
10 punten**

Een speler kan een vrij vierkant op het speelveld aan alle vier kanten insluiten met zijn legvormen. Als een speler met zijn legvorm een of meer open zijden van een vierkant insluit, dat aan de andere zijden

door eigen vormen of die van andere spelers en/of hindernissen en/of rand van het speelveld omsloten is, dan geldt ook dit vierkant als door hem gesloten (afb. 2). De speler bezet de door hem ingesloten vierkanten met zijn markeringsfiguren. In het gunstigste geval kan een speler met een legvorm meerdere vierkanten tegelijk insluiten; de ingesloten vierkanten mogen echter niet aan elkaar grenzen.

3. voor het insluiten van een hindernis: 10 punten

Hindernissen worden als ingesloten beschouwd als ze aan alle vier de zijden door legvormen en/of markeringsfiguren van *één* kleur omgeven zijn. Aan een rand van het speelveld zijn hiervoor drie en in een hoek maar twee zijden met vormen van *één* kleur nodig (afb. 3). De speler met deze kleur bezet dan de hindernissen ook met zijn markeringsfiguur. Bij een spel met twee personen worden de legvormen van een speler als van een kleur beschouwd.

4. voor de bouw van een brug: 50 punten

Er is een brug geslagen als een speler met zijn legvormen een doorlopende verbinding van de ene zijde van het speelbord naar de tegenoverliggende zijde tot stand heeft gebracht. Deze verbinding mag niet onderbroken zijn door hindernissen of door legvormen van de tegenpartij (afb. 4). De legvormen moeten elkaar aan een zijde raken; een verbinding op de hoeken van de legvormen (diagonaal) is niet voldoende. De op speelvelden of op hindernissen staande markeringsfiguren van de eigen kleur(en) mogen in de brug worden opgenomen. Ze hebben dan dezelfde functie als de legvormen. Lukt het een speler verschillende noord-zuid-bruggen (of oost-west-bruggen) van eenzelfde kleur te bouwen (bij een spel met twee personen worden de legvormen van een speler als van een kleur beschouwd) dan mogen deze bruggen geen enkel vierkant gemeenschappelijk hebben. Een noord-zuid-brug én een oost-west-brug – beide van eenzelfde kleur – mogen slechts een vierkant gemeenschappelijk hebben.

5. voor het insluiten van een hindernistoren: 50 punten

De toren, als een eiland op het speelveld geplaatst, wordt als ingesloten beschouwd, indien een speler de laatste open zijde(n) van deze toren insluit. De andere zijden van de toren kunnen dus wel vormen en/of markeringsfiguren van andere kleuren zijn omsloten.

Einde van het spel

Het spel is uit als alle vierkanten op het speelveld bezet zijn of als geen van de spelers meer een legvorm heeft, die in de nog open vierkanten gelegd kan worden.

Eindtelling

Iedere speler telt zijn winstpunten (waarde van zijn gelegde vormen, markeringsfiguren en bruggen) op en trekt daar de waarde van zijn legvormen af die hij nog in voorraad heeft. Ook de waarde van de terzijde gelegde vormen wordt afgetrokken.

Winnaar

De speler met het hoogste aantal punten is winnaar.