

# ZIPHER™

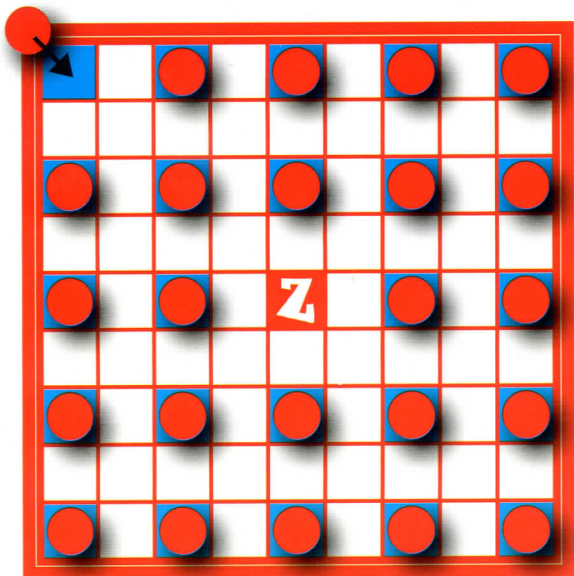
## DE STRIJD OM CIJFERS

Zipher is een getallenjacht waar u niet mee op kunt houden!

Zipher is een spel voor 2 of 3 spelers, maar kan ook als puzzelspel door 1 speler worden gespeeld.

### Spelinhoud

Zipher wordt op een bord van 81 vakjes (9x9) gespeeld met 28 genummerde fiches (negen met nummer 1; zes met nummer 2; acht met nummer 3; vijf met nummer 4) en een gekleurde pion.



# **SPELREGELS**

## **Vorbereiding**

Houd vier fiches, met de nummers 1, 2, 3 en 4, apart. Schud de overige fiches met de nummerzijde naar beneden en leg ze volgens het voorbeeld linksonder op het bord.

Schud ook de vier apart gehouden fiches met de nummerzijde naar beneden. De jongste speler mag beginnen. Als er meer spelronden worden gespeeld begint de verliezer van de vorige ronde. De startende speler kiest één van de vier apart gehouden fiches en plaatst dit fiche met het getal zichtbaar op het lege vakje in het midden van het bord. Vervolgens zet de speler hier de pion bovenop. Nu worden ook alle andere fiches omgedraaid (zonder dat hun positie op het bord verandert).

## **Het spel begint**

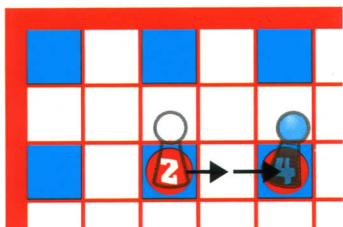
Het doel van het spel is om zo veel mogelijk punten te scoren. In elke beurt verzamelt een speler één fiche (niet meer, niet minder). Aan het eind van het spel telt iedere speler de getallen van zijn fiches bij elkaar op. De speler met de hoogste score wint.

In elke beurt moet de speler de gekleurde pion evenveel stappen verplaatsen als het getal dat op het fiche staat waar hij begint. De pion mag horizontaal, verticaal en diagonaal worden verplaatst, of een vakje nu bezet is of niet. De pion mag daarbij eenmaal van richting veranderen, maar niet helemaal omkeren.

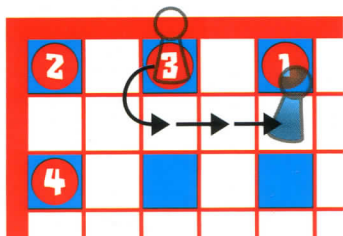
Als de pion een even aantal stappen moet worden verplaatst, dan moet hij eindigen op een fiche op het bord. Als de pion een oneven aantal stappen moet worden verplaatst, dan moet hij eindigen naast een fiche op het bord (horizon-

taal, verticaal of diagonaal). De pion eindigt dus naast een fiche of op een fiche!

even  
aantal  
stappen



oneven  
aantal  
stappen



Aan het einde van zijn beurt neemt de speler het fiche waarop hij begon van het bord. Het fiche wordt voor de speler op tafel geplaatst met het getal zichtbaar.

De volgende speler start vanaf het fiche waar de pion in de vorige beurt eindigde. Als de pion niet op een fiche, maar naast één of meer fiches is geëindigd, dan begint deze speler zijn beurt door de pion op één van deze fiches te plaatsen. Nu moet de pion op normale wijze worden verplaatst, maar hij mag niet het vakje passeren waar hij vandaan komt.

### Einde van het spel

Het spel verloopt klokgewijs totdat geen enkel fiche of aangrenzend vakje meer kan worden bereikt. In dat geval mag de pion niet meer worden verschoven, mag het laatst bezette (of naastliggende) fiche niet worden geïnd en eindigt het spel.

## **Winnaar**

De spelers tellen nu de cijfers van de (voor hen op tafel liggende) fiches bij elkaar op. De speler met de hoogste score wint!

## **SPELREGELS VOOR HET SOLOSPEL**

1. De voorbereiding is gelijk aan die van het normale spel.
2. Het doel van het spel is om slechts één fiche op het bord over te houden, waarbij bovengenoemde spelregels gelden voor het verplaatsen van de pion. Een lastige opgave voor echte puzzelfans!

## **SPELVARIANTEN**

1. Aangrenzend: alle zetten met de pion moeten eindigen op een vakje naast één of meer fiches. Deze regel kan ook worden gebruikt in het solospel.
2. Blind: om het spel moeilijker te maken kunt u Zipher ook blind spelen. U laat dan alle fiches (behalve het middelste) met de getallen naar beneden liggen. Iedere beurt begint in dat geval met het onthullen van het getal van het fiche waarop de pion staat.
3. Supersolo: kies aan het begin van het spel één van de drie overgebleven fiches. In de laatste beurt moet de pion terechtkomen op of naast een fiche met hetzelfde getal.

Auteur: Fred Horn

© Nova Carta BV.

Alle rechten voorbehouden.

[WWW.NOVACARTA.NL](http://WWW.NOVACARTA.NL)

