



NL SPELREGELS

- Doel van het spel:** Met behulp van de speelstenen proberen de spelers een systeem van waterwegen aan te leggen, van de ene kant van het spelbord naar de andere kant, met zoveel mogelijk uitmondingen aan beide kanten. Tegelijkertijd proberen de spelers elkaars waterwegen te blokkeren.
- Voor: 2-4 spelers vanaf 7 jaar.
- Inhoud:** 1 spelbord (bestaand uit twee losse helften)
84 stenen met „waterwegen“.
1 zakje
spelregels
- Beschrijving van de stenen:** Op elke steen is in witte lijnen een stukje waterweg met vertakkingen afgebeeld. Elke steen heeft drie uitmondingen, soms aan drie verschillende zijden van de steen, soms aan twee zijden en soms drie uitmondingen aan één zijde van de steen. In totaal zijn er 28 verschillende stenen en elk daarvan komt drie keer voor. (Fig. 1)
- Vorbereiding:** Klik de twee helften van het spelbord in elkaar (Fig. 8).
- Dit spel wordt in tegengestelde richtingen gespeeld: de ene speler speelt noord-zuid, de andere speler oost-west. Daarom is het handig als de spelers aan een hoek van de tafel gaan zitten, zodat ieder zijn eigen speelrichting recht voor zich heeft. (Fig. 2)
- Meng alle stenen door elkaar en doe ze in het zakje.
- SPELREGELS VOOR 2 SPELERS: (Voor 3 of 4 spelers: zie verderop in de spelregels)**
- De eerste zet:** De jongste speler begint. Hij/zij neemt zonder te kijken een willekeurige steen uit het zakje en legt deze zodanig op het spelbord, dat een deel van de steen in het omliggende centrum van het bord ligt. Daarna is de volgende speler (met de klok mee) aan de beurt.
- Spelverloop:** De tweede speler neemt een steen uit het zakje en legt die aan de eerste steen. Een uitmonding van deze steen moet aansluiten op een uitmonding van de steen die al op het spelbord ligt. Een steen mag niet zodanig neergelegd worden, dat een van z'n uitmondingen tegen een andere steen komt op een plaats waar deze steen geen uitmonding heeft. (Fig. 3)
- Je moet steeds proberen je stenen zo aan te leggen dat het aantal uitmondingen van het waterwegsysteem tegen je eigen bordranden groter is dan dat van de tegenpartij (zie: Scoreberekening). Soms is het dan ook slimmer om de lijnen niet in je eigen richting te verlengen, maar de lijnen om te buigen naar de bordranden van de tegenpartij. (Fig. 4)
- Verder spelverloop:** Het spel gaat verder met de wijzers van de klok mee. De spelers leggen steeds om de beurt 1 steen neer, altijd aangesloten op een van de stenen die al op het spelbord liggen. Let op! Een steen mag nooit zodanig neergelegd worden dat een van z'n uitmondingen tegen een andere steen komt op een plaats waar die geen uitmonding heeft. (Fig. 3)
- Einde van het spel:** Het spel eindigt, als de stenen op zijn of als de laatste getrokken steen, ook naar de mening van de tegenpartij, nergens meer aangelegd kan worden. Wie dan de hoogste score heeft, is de winnaar.

Scoreberekening:

Aan het einde van het spel wordt de score per speler als volgt berekend:

Tel het aantal uitmondingen dat aan één kant volledig aansluit op de bordrand - 1 punt per uitmondig - en vermenigvuldig dit met het aantal uitmondingen aan de overkant van het spelbord. Bijvoorbeeld: speler A heeft 4 punten aan de ene kant en 5 aan de overkant, dus zijn/haar score bedraagt $4 \times 5 = 20$; de tegenpartij (speler B) heeft er 6 en 3 en dat levert een score op van $3 \times 6 = 18$. Speler A heeft dus gewonnen. (Fig. 5)

Het is dus belangrijk dat je aan beide bordkanten uitmondingen krijgt, want ook al heb je er veel aan één kant, maar geen aan de andere kant, dan scoor je niets en heb je nul punten!

Let op! Uitmondingen die de rand niet raken, tellen niet!

Extra score:

Op de buitenranden van het bord zijn vier plaatsen gemarkeerd. Uitmondingen die hier eindigen, tellen dubbel! Het is dus slim om te proberen hier zelf uit te komen en – omgekeerd – te verhinderen dat de tegenstander op zulke punten „uitmondt“ en scoort.

Als speler A in het bovenstaande voorbeeld één uitmondig op een dergelijk speciaal punt had, is zijn score dus:

$(5+1) \times (4) = 24$. Met een uitmondig op zo'n speciaal punt aan beide kanten van het spelbord is zijn score nog hoger:

$(5+1) \times (4+1) = 30!$ (Fig. 6)

VIER SPELERS: SPEL IN TWEE TEAMS

Volg de spelregels voor 2 spelers met de volgende toevoeging:

De spelers zitten aan de vier kanten van het bord; noord-zuid is het ene team en oost-west het andere. De spelers leggen om de beurt (met de klok mee) een steen neer zoals boven beschreven.

DRIE SPELERS: 2 SPELERS SPELEN TEGEN ELKAAR, DE DERDE IS DE PLAAGGEEST!

(We raden je aan deze variant pas uit te proberen als je het spel voor 2 of 4 spelers onder de knie hebt).

Volg de spelregels voor 2 spelers met de volgende toevoeging:

De eerste speler speelt noord-zuid, de tweede oost-west en de derde..... is de saboteur!

De spelers spreken een maximale score af, bijvoorbeeld 24. De spelers doen om de beurt hun zet (met de klok mee) terwijl de saboteur probeert de anderen zodanig dwars te zitten dat geen van beiden de afgesproken eindscore bereikt. In dat geval is de saboteur de winnaar. Anders wint de speler met de hoogste score.

De rol van de saboteur kan ook bij opbod toegewezen worden. De eerste speler noemt de score, waarvoor hij de saboteur wil vervullen, bijvoorbeeld 28. Als de tweede speler denkt het wel voor 25 te kunnen, noemt hij dat getal. De derde speler noemt een nog lagere score, of past. En zo gaat het verder, tot twee van de spelers gepast hebben. De saboteur wint, als de beide andere spelers de laatst genoemde score niet bereiken, anders wint degene met de hoogste score.

TIP VOOR GEVORDERDEN: ALTERNATIEVE MANIER OM STENEN TE PAKKEN:

Alle stenen worden uit het zakje gehaald en met de onderkant naar boven op tafel gelegd en door elkaar gemengd. De spelers kunnen er vrij uit kiezen. Sommige stenen hebben een ringgraving op de onderkant, andere niet. Stenen met graving hebben een uitmondig aan drie verschillende zijden van de steen (Fig. 7), de andere hebben een uitmondig aan twee of aan één zijde. Afhankelijk van de situatie kan het een voordeel zijn, een steen van het ene of van het andere type te kiezen.