

PRESENTATIE EN VOORBEREIDING

Er worden 25 blokjes op het midden van het bord gelegd. Elk blokje wordt gekenmerkt door de zijde die naar boven ligt: neutraal, met rondje of met kruisje (fig. 1). Bij aanvang van het spel liggen de blokjes allemaal met de neutrale zijde naar boven (fig. 2). De twee spelers of de spelersgroepjes bepalen wie er met de kruisjes of de rondjes speelt en wie er begint.

DOEL VAN HET SPEL

Maak een horizontale, verticale of diagonale lijn van 5 blokjes met één merkteken (fig. 5).

REGELS VOOR TWEE SPELERS

VERLOOP VAN HET SPEL

Iedereen kiest op zijn beurt een blokje uit en verplaatst het volgens de hieronder beschreven spelregels. Een speler mag nooit een beurt overslaan.

Keuze en oppakken van het blokje

Iedere speler kiest een neutraal blokje of een blokje met een merkteken uit en pakt dit vanaf de rand van het bord. Het is verboden een blokje met een ander dan het eigen merkteken te pakken.

Wisselen van merktekenen

Of het blokje nu neutraal is of al het merkteken van de speler heeft, het moet altijd met het merkteken van de speler naar boven gelegd worden.

Plaatsen van het blokje

De speler verplaatst het gekozen blokje naar één van de uiteinden van de incomplete reeksen die door het wegnemen van het blokje ontstaan zijn; de speler duwt het blokje tegen een van de uiteinden. Het blokje kan nooit geplaatst worden op de plek waar het vandaan komt.

Fig. 4: blokje kan over het bord verplaatst worden door tegen A, B of C te duwen.

EINDE VAN HET SPEL

De winnaar van het spel heeft een horizontale, verticale of diagonale lijn gemaakt van vijf blokjes met het merkteken en dit hardop gezegd. Een speler die een lijn maakt van blokjes met het andere merkteken, verliest automatisch het spel, ook als er tegelijkertijd een lijn wordt gemaakt van het eigen merkteken.

REGELS VOOR VIER SPELERS

De spelers spelen in groepjes van twee; beide partijen zitten tegenover elkaar; iedereen speelt per toerbeurt en met de wijzers van de klok mee (fig. 6: groep A tegenover groep B). Vooraf wordt afgesproken of de samenspelende partners onderling mogen overlappen of niet.

VERLOOP VAN HET SPEL

Per toerbeurt kiest iedere speler een blokje en verplaatst dit volgens onderstaande spelregels.

Keuze en oppakken van het blokje

Iedere speler kiest een neutraal blokje of een blokje met een merkteken uit en pakt dit vanaf de rand van het bord, als de punt naar hem gericht is. De richting van de punt bepaalt dus wie van de groep mag spelen.

Fig. 7: V & W kunnen alleen gespeeld worden door speler A1. X, Y en Z kunnen alleen maar gespeeld worden door speler A2.

Tijdens de eerste beurt kunnen de spelers alleen maar neutrale blokjes kiezen.

Het is verboden een blokje met een ander dan het eigen merkteken te pakken.

Wisselen van merktekenen

Of het blokje nu neutraal is of al het merkteken van de speler heeft, het moet altijd met het merkteken van de speler naar boven gelegd worden; de speler draait de punt zodanig dat duidelijk is wie van de groep verder mag spelen met het blokje.

Plaatsen van het blokje

De speler verplaatst het gekozen blokje naar één van de uiteinden van de incomplete reeksen die door het wegnemen van het blokje ontstaan zijn; de speler duwt het blokje tegen een van de uiteinden. Het blokje kan nooit geplaatst worden op de plek waar het vandaan komt.

Fig. 4: blokje kan over het bord verplaatst worden door tegen A, B of C te duwen.

Een speler moet altijd zijn beurt benutten, behalve als er geen neutraal blokje aan de zijkant ligt of geen blokje met zijn of haar merkteken waarvan de punt naar hem of haar gericht is.

EINDE VAN HET SPEL

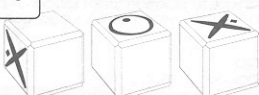
De winnaar van het spel is degene die een horizontale, verticale of diagonale lijn gemaakt heeft van vijf blokjes met het merkteken, onafhankelijk van de richting van de punt op de blokjes, en dit hardop heeft gezegd. De partij die een lijn maakt van blokjes met het andere merkteken, verliest automatisch het spel, ook als er tegelijkertijd een lijn wordt gemaakt van het eigen merkteken.

DUUR VAN HET SPEL

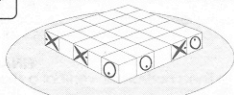
10 tot 20 minuten. Bij wedstrijden kan worden bepaald dat iedere speler maar een beperkte hoeveelheid tijd mag gebruiken.

Copyright 1995 GIGamic S.A. naar een idee van Thierry Chapeau.

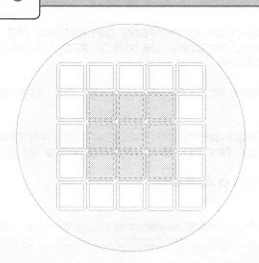
1



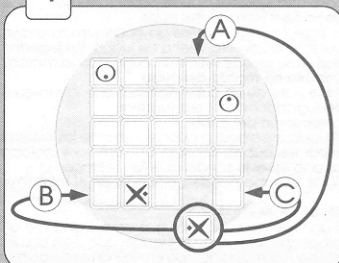
2



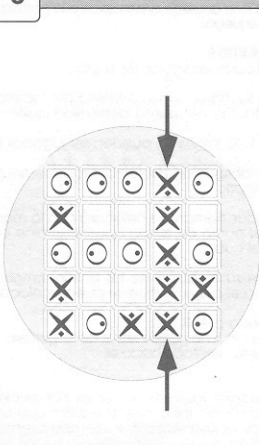
3



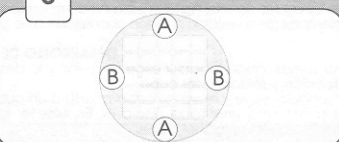
4



5



6



7

