

7. Tijd: Het aantal groeven op de bovenzijde geeft aan over hoeveel lege velden dit stuk verplaatst kan worden. Het stuk wordt 1, 2 of 3 velden recht vooruit of recht opzij verzet, maar nooit achteruit.

Speciale velden

1. Woestijn: Alle velden met een rode stip zijn gevaarlijk woestijngebied. Elk stuk dat hier landt verliest zijn leven. Het stuk wordt op zijn kant gelegd en blijft de rest van het spel op deze plek. Alleen mensen, hun schaduw, de tijd en de haas kunnen (soms) de woestijn oversteken. De haas mag zowel over een 'levend' als over een 'dood' stuk heen springen.
2. Bestemmingsvelden: De vier velden waar de mensen starten en eindigen mogen door alle stukken gebruikt worden. Zodra een mens op zo'n veld is aangekomen, blijft hij hier echter de rest van het spel staan.

Spelen

1. Wit begint, daarna zijn beide spelers om en om aan de beurt.
2. De spelers verzetten steeds een speelstuk, wit of zwart, aan hun kant van het bord. De dikke lijn geeft de scheiding aan tussen het gebied van de ene en van de andere speler.
3. Overleg met elkaar over de strategie. Als je een zet van de andere speler nodig hebt om verder te kunnen, vraag daar dan om. Uiteindelijk zorg jij ervoor, dat de mensen van je medespeler hun bestemming bereiken!

Einde van het spel

1. Hebben alle vier de mensen de overkant van het bord bereikt, dan is het gelukt om door de mazen van de tijd te glippen. Gefeliciteerd!
2. Is het duidelijk dat niet alle vier de mensen de overkant zullen bereiken, dan kunnen de spelers samen besluiten het spel te beëindigen.
3. Kan één van beide spelers geen zet meer doen ('mat'), dan wordt het spel van hogerhand gestaakt. Was dit te voorkomen geweest?

Eenvoudige versie

Voor een eenvoudiger spel, geschikt voor beginners of jongere spelers, worden slechts drie van de vier rijen met stukken gevuld. Beide spelers hebben dan 12 in plaats van 18 speelstukken.

Varianten van de vertalers

1. Elke speler speelt met zijn eigen kleur, ongeacht op welke helft van het bord ze staan. In deze variant is meer overleg met elkaar nodig.
2. Overleg over het spel is niet toegestaan. Een stuk moeilijker!

Colofon

Originele spelregels © 1982, Jim Deacove

Vertaling en bewerking © 2004, Steven Rijdsdijk en Anne Mijke van Harten

De spellen van Family Pastimes
worden in Nederland
uitgegeven door:

 Zonnespel
Keizerzant 54
1704 WL Heerhugowaard
072-5747825 (072-kristal)
info@zonnospel.nl
www.zonnospel.nl

Informatie, workshops en verkoop
aan scholen, zorginstellingen
en therapeuten:

Earthgames
Burggraaf 28
7371 CX Loenen
055-5050152
info@earthgames.nl
www.earthgames.nl

MAZEN VAN DE TIJD (Maze)

Kenmerken

Coöperatief denkspel
2 spelers, vanaf 12 jaar
Speelduur circa 45 minuten

Spelidee

In dit samenwerkingsspel begeleiden de spelers elk twee *mensen* die een reis afleggen. Op deze reis zullen ze onder meer twee woestijnen moeten oversteken. Tijdens de oversteek worden ze gevolgd door hun *schaduw*. Onderweg ontmoeten ze vertegenwoordigers van het dierenrijk (*haas*), het plantenrijk (*bomen*), het mineralenrijk (*stenen*) en het energierijk (*bliksem*). Ook de *tijd*, die nooit terugloopt, speelt een belangrijke rol. Wanneer het de spelers lukt om samen alle elementen evenwichtig te verdelen, dan glippen de mensen door de mazen van de tijd. Zo bereiken ze veilig de overkant.

Inhoud

Spelbord, spelregels, 2 spelvoorbeelden, registratiekaarten, 18 witte speelstukken, 18 zwarte speelstukken.

Doel van het spel

Beide spelers brengen hun mensen van de ene naar de andere kant van het spelbord. De andere stukken worden steeds zodanig verzet, dat er ruimte ontstaat om de mensen een stapje verder te kunnen zetten. Alle stukken blijven gedurende het hele spel op het bord staan!

Elke speler heeft de verantwoordelijkheid voor haar of zijn helft van het spelbord. Zorg er samen voor dat de stukken kunnen blijven bewegen. Help elkaar om alle vier de mensen naar hun bestemming te brengen.

Vorbereiding

- Eén speler krijgt alle witte stukken, de andere speler de zwarte.
- Beide spelers zetten de twee mensen (de ronde speelstukken) op de twee velden aan hun uiteinde van het spelbord.
- De spelers zetten de 16 overgebleven stukken ondersteboven neer, schudden ze, en verdelen ze over de drie rijen vóór de mensen.
- Daarna worden alle stukken rechtop gezet.
- Leg eventueel een muntje of iets dergelijks naast het bord om mee bij te kunnen houden wiens beurt het is.

De stukken

Net als in het schaakspel heeft elk stuk zijn eigen manier van voortbewegen. Pak de Engelse spelregels erbij voor de afbeeldingen.

1. De mensen: Deze bewegen diagonaal (schuin). Ze blijven steeds op hun eigen kleur en kunnen één of meer velden vooruit of achteruit gezet worden, maar alleen over lege velden.
2. Schaduw: Deze springt naar een onbezet veld recht of schuin naast een mens van dezelfde kleur.
3. Bliksem: Beweegt diagonaal, vooruit en achteruit, slechts één veld per keer.
4. Haas: Springt over een ander stuk heen, zowel horizontaal, verticaal als diagonaal, vooruit en achteruit.
5. Boom: Kan één keer in het hele spel naar een leeg veld verzet worden, en schiet daar wortel. Leg het stuk op zijn kant om dit aan te geven.
6. Steen: Gaat één veld vooruit of achteruit en direct daarna één veld naar links of rechts. Het veld waar het stuk overheen beweegt moet leeg zijn.