



# de enterling

- Inhoud: 1 speelbord met schijf-mechanisme
- 30 kogels in twee verschillende kleuren
- 2 speciale dobbelstenen
- 1 speelreglement
- Leeftijd: vanaf 6 jaar
- Voor twee spelers

## SPELREGELS

### Voorbereiding

Iedere speler krijgt 15 kogels van dezelfde kleur en zet er 6 in de rode startvelden. Door de gele lijn wordt het speelbord in twee tegenpartijdige velden gedeeld, waarvan elke speler er één bezet.

### Afloop der partij

De speler, die aan de beurt is, dobbelt met beide speciale dobbelstenen en laat op de omloopbaan 3 kogels zoveel velden vooruit gaan als beide dobbelstenen samen aan punten aangeven. Indien een ster gedubbeld wordt, tellen enkel de punten van de andere dobbelsteen. Indien echter beide dobbelstenen een ster aangeven, moet het schijf-mechanisme van het speelbord in de door de pijl aangegeven richting in beweging gezet worden.

### Spelsysteem

Bij iedere zet moeten de spelers drie kogels vooruit schuiven, die zich op het speelbord direkt achter elkaar bevinden. Indien men b.v. de voorste kogel vooruit laat gaan, dan moeten de 2 direkt daarna komende kogels eveneens voorgeschoven worden. Bovendien moet men, indien men een op de startlijn liggende kogel voorschuiwen wil, onvermijdelijk ook twee andere kogels, die zich eveneens daar bevinden of die mogelijkwijze nog niet in het spel gekomen zijn, voorschuiwen.

Indien een kogel een veld bereikt, dat al van een vijandige kogel bezet is, dan wordt de laatste gevangen genomen en men legt ze in het laderuim van het eigen schip.

Zoals hierboven al gezegd werd, moet het schijf-mechanisme van het speelbord steeds dan in beweging worden gezet, indien beide dobbelstenen een ster aangeven. Daardoor verdwijnen automatisch enige kogels van het speelbord en komen ook in de laderuimen der beide schepen. Het is vanzelfsprekend dat de kogels der eigen kleur van de speler weer in het spel gebracht kunnen worden, terwijl de anderen gevangen blijven.

### Bevrijding der gevangenen

Indien het een kogel gelukt is het vijandige schip te enteren bevrijdt deze zoveel speler als een nogmaals gworpen dobbelsteen punten aangeeft. Indien een ster aanduidt, word nogmaals gedubbeld.

### Einde der partij

Winnaar van het spel is diegene, die het gelukt is 6 kogels op het vijandige schip te brengen.