

SCHERING EN INSLAG (Warp 'n Woof)

Kenmerken

Coöperatief denkspel

2 tot 4 spelers, vanaf 9 jaar

Speelduur circa 30 minuten

Inhoud

Spelbord, spelregels, 2 dobbelstenen, 24 speelstukken (6 gele, 6 rode, 6 blauwe en 6 groene).

Doel van het spel

De spelers proberen een speelstuk van hun eigen kleur van het START-veld naar het aan de andere kant van het bord gelegen THUIS-veld te brengen. De stukken bewegen langs de gekleurde lijnen op het spelbord, waarbij elke speler de eigen kleur volgt. Het spel is gewonnen als er van elke kleur tenminste één blokje op het THUIS-veld is aangekomen. Om dit te bereiken, zullen de spelers goed moeten overleggen en met elkaar moeten samenwerken. Het spel kan echter ook geblokkeerd raken, zodat het onmogelijk is nog stukken naar de THUIS-velden te brengen.

Bewegingspatronen

De manier waarop de speelstukken over het bord bewegen en hun lijnen elkaar kruisen lijkt op een weefpatroon. Bij het weven heten de lengtedraden van een weefsel 'schering' en de dwarsdraden 'inslag'. De stukken van elke speler volgen de zigzaglijn van de eigen kleur, van START naar THUIS. Deze START/THUIS-velden liggen in de hoeken van het spelbord. De kleur van het veld zelf geeft aan welke stukken er starten; de kleur van de lijn eromheen geeft aan welke stukken er thuishkomen.

Voorbereiding

1. Elke speler kiest een kleur. Bij 2 spelers worden tegenover elkaar liggende START-velden gebruikt. Of beide spelers spelen met elk 2 kleuren.
2. Zijn er 2 spelers, dan krijgt elke speler 6 stukken. Bij 3 spelers neemt ieder 4 stukken en bij 4 spelers neemt ieder 3 stukken. Deze aantallen kunnen gevarieerd worden om het spel makkelijker of moeilijker te maken.
3. Iedere speler stapelt de stukken op zijn of haar START-veld.

Verloop van het spel

1. Om de beurt gooien de spelers met de twee dobbelstenen en verzetten hun speelstukken het aantal gegooide ogen over de grijze velden, via de lijn van de eigen kleur. Daarbij hebben de spelers de keuze uit drie mogelijkheden:
 - A. Eén speelstuk zoveel stappen vooruitzetten zetten als de twee dobbelstenen samen aangeven.
 - B. Twee stukken vooruitzetten, één met het aantal ogen van de ene dobbelsteen, de ander met de worp van de tweede dobbelsteen.
 - C. Eén stuk zoveel stappen vooruitzetten als één van beide dobbelstenen aangeeft. De ogen van de tweede dobbelsteen worden niet gebruikt.
2. De stukken kunnen alleen vooruit bewegen, richting het THUIS-veld.
3. De stukken worden één voor één over het bord geschoven, dus nooit een stapeltje tegelijk. Begin bij een stapeltje met het bovenste speelstuk.
4. Als er een zet mogelijk is *moet* die gedaan worden, hoe ongewenst het resultaat ook is. Een beurt overslaan is dus niet toegestaan!
5. Als alle stukken van een speler geblokkeerd staan en deze dus geen zet kán doen, gaat de beurt verder bij de volgende speler. Deze gebruikt de *door de vorige speler gegooide* dobbelsteenworp. Als deze speler hiermee ook niet kan zetten, gaat de beurt op dezelfde wijze over naar de

volgende. Als blijkt dat geen van de spelers een zet kan doen met de ogen van nog steeds dezelfde worp, is het spel afgelopen.

Passeren

1. Stukken van dezelfde kleur mogen elkaar altijd passeren.
2. Een speelstuk van een kleur mag een enkel stuk van een andere kleur niet passeren. Enkele stukken blokkeren elkaar dus.
3. Een stuk van een kleur mag alleen stukken van een andere kleur passeren als deze een stapeltje van 2 of meer vormen. Dit heet een brug.

Botsen

Een speelstuk dat landt op een stuk of een brug van een andere kleur veroorzaakt een botsing. Daardoor worden alle bij de botsing betrokken stukken, dus van beide kleuren, teruggestoten naar hun START-velden. De spelers proberen botsingen dus zoveel mogelijk te voorkomen. Meestal word je tot botsingen gedwongen, maar een enkele keer kan het een goede strategie zijn om met opzet een botsing te veroorzaken. Het is mogelijk met de ene dobbelsteen een botsing te veroorzaken en met de andere een zet te doen, beide in één beurt.

Blokkeren

Een speelstuk staat geblokkeerd als het geworpen aantal ogen het voorbij een enkel stuk van een andere kleur zou brengen. Bijvoorbeeld: Als je een 4 en een 3 gooit en 2 velden verder staat een stuk van een andere kleur, dan kun je geen zet doen. Bij een 1 had je 1 veld vooruit gekund. Ook bij een 2 had je een zet kunnen doen, die dan wel een botsing zou veroorzaken.

Thuiskomen

1. Het is niet nodig om precies op het THUIS-veld uit te komen. Een groter aantal ogen is ook goed.
2. Denk eraan dat elke speler slechts één speelstuk hoeft thuis te brengen.
3. Een stuk kan pas thuiskomen als er geen stukken van een andere kleur meer op het THUIS-veld liggen. Dit geldt ook voor stukken die bij een botsing zijn teruggestoten. Een stuk dat het THUIS-veld eenmaal heeft bereikt, blijft hier staan en telt mee, ook als er stukken van de andere kleur op terechtkomen.

Tot slot

Hou, als je een zet doet, steeds rekening met de andere spelers. Probeer vooruit te kijken! Het is soms handig om iets te doen wat voor jouw kleur niet zo gunstig is maar waarmee je een andere speler helpt. Veel succes!

Colofon

Originele spelregels © 1986, Jim Deacove

Vertaling: Chris Geerse; bewerking: Steven Rijdsdijk en Anne Mijke van Harten

De spellen van Family Pastimes
worden in Nederland
uitgegeven door:

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

Z[☀]onnespel
Keizerfazant 54
1704 WL Heerhugowaard
072-5747825 (072-kristal)
info@zonnespel.nl
www.zonnespel.nl

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