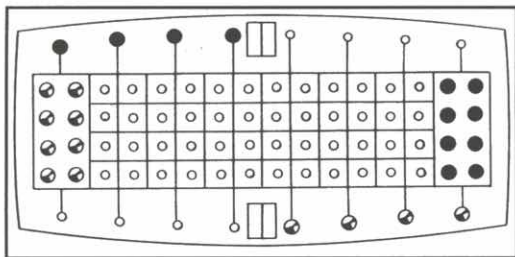


## BASIS REGELS



### De opstelling:

Eerst leg je het speelveld van YALi op het onderstuk.

De spelers kiezen een kleur en leggen de knikkers in de startpositie.

De startpositie



### Wie wint:

Doel van het spel is het om jouw 8 knikkers op het speelveld zo snel mogelijk naar de overkant te krijgen. Wie daar als eerste in slaagt is de winnaar.

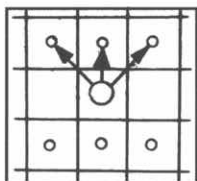
### Wie is er aan zet?

Dat beslist YALi! De speler naar wiens kant YALi doorslaat is aan zet. En blijft ook aan zet, zolang YALi niet doorslaat naar de andere kant.

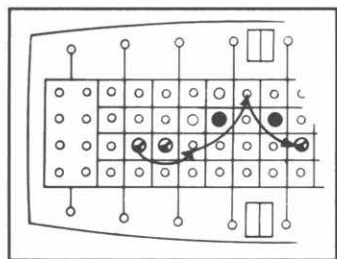
Als YALi bij het begin van het spel precies in evenwicht is, dan loten de spelers wie er mag beginnen. Als tijdens het spel YALi in evenwicht komt (dus niet naar één kant doorslaat) dan mag de speler verder spelen, die net heeft gezet.

### Welke zetten mogen

Je mag een knikker verplaatsen of de knikker mag springen. Verplaatsen mag alleen naar voren, zowel recht naar voren als diagonaal. Naar achteren of naar opzij mag niet.



Hoe zet je?



Springen

Een knikker mag over je eigen knikkers springen, maar ook over die van de tegenstander.

Je mag over meer knikkers in één beurt springen, mits er na iedere sprong een vrij veld is.

Ook voor springen geldt dat alleen diagonaal of recht naar voren mag.

**Let op:** in de start- en eindvakken mogen de knikkers wel opzij worden verplaatst en opzij springen.

### Hoe zet je?

Met een vinger hou je YALi naar beneden. Met je andere hand voer je een toegestane zet uit en je legt de knikker op zijn nieuwe plaats. Dan laat je YALi los.

Als YALi aan jouw kant blijft, mag je nog een zet uitvoeren; slaat hij door naar de andere kant, dan is je tegenstander aan zet.

### De knikkers aan de zijkant

Zodra een knikker van jou de overkant heeft bereikt, mag je een knikker aan de zijkant verzetten: je beweegt een knikker van jouw kleur naar je toe, waardoor het zwaartepunt van YALi in jouw voordeel verandert.

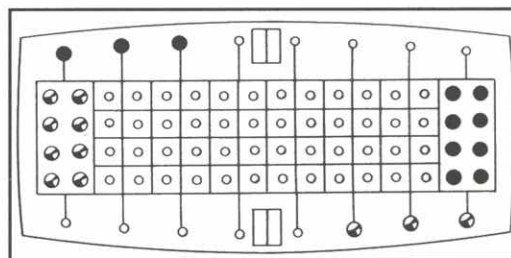
Ook hier geldt weer: je mag een knikker verplaatsen of je mag springen zover je kunt.

## TOURNOOI REGELS

Als je volgens de basisregels speelt is er een strategie die altijd tot winst leidt. Deze strategie verklappen we niet. Het is een interessante uitdaging het zelf te ontdekken. Als je de winnende strategie hebt ontdekt, dan ben je klaar voor de toernooi regels. Als je volgens deze regels speelt, wordt YALi nog strategischer, nog spannender.

### Andere opstelling

De opstelling is gewijzigd: de spelers krijgen ieder drie in plaats van vier knikkers aan de zijkant.



De startpositie voor de toernooiregels.



### Spanning aan de zijkant

Verder kijken alleen de regels voor de knikkers aan de zijkant af.

Volgens de basisregels mag je een knikker aan de zijkant verplaatsen als je met een knikker de overkant hebt bereikt. Speel je volgens de toernooiregels dan mag je ook een knikker aan de zijkant verplaatsen als je in het veld over een knikker van de tegenstander heenspringt.

Voor iedere knikker van je tegenstander waar je overheen springt, mag je een knikker aan de zijkant verplaatsen.

Twee uitzonderingen:

- Dit geldt niet voor knikkers in het start- of eindvak.
- Als je een dubbelsprong maakt (je springt over twee knikkers van je tegenstander in een zet) dan mag je maar één knikker aan de zijkant verplaatsen.

# YALi

Dit betekent dat de knickers aan de zijkant een grote rol gaan spelen. De kans is dan ook groot dat je jouw drie knickers helemaal naar jouw kant kan verplaatsen, voordat het spel is afgelopen.

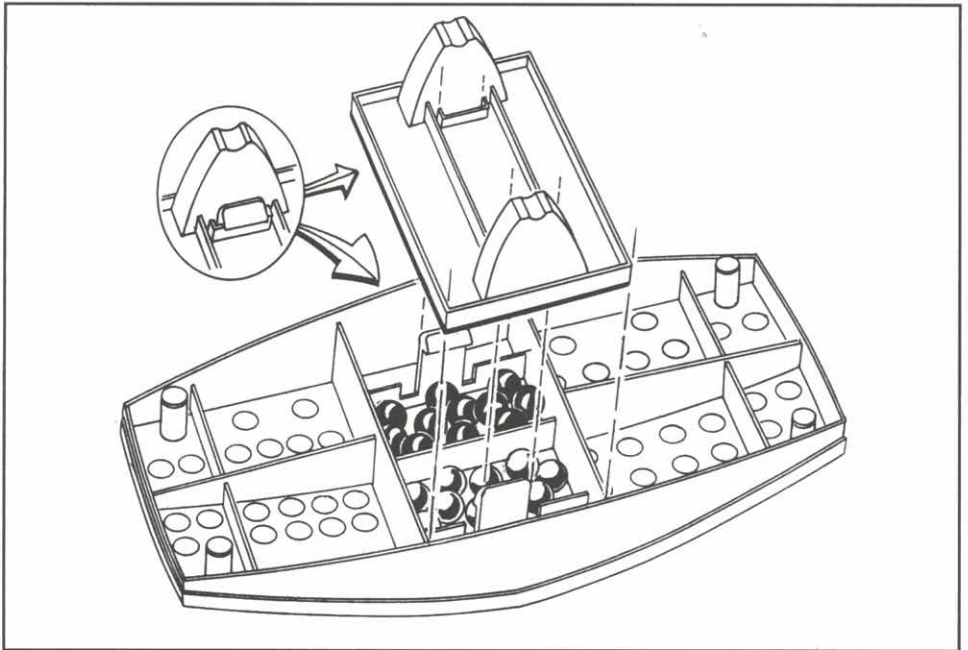
Als jouw drie knickers helemaal aan jouw kant staan, dan mag je knickers aan de zijkant van je tegenstander terug gaan zetten naar jouw kant van de YALi. Hierdoor slaat de balans van YALi nog meer in jouw voordeel door. Je moet natuurlijk nooit over je laten lopen; bij 'Yali-toernooi' moet je vooral niet over je laten springen! Een extra uitdaging bij YALi.

## Opbergen

In de doos: doe de knickers in een zakje en berg ze samen met YALi op in de doos.

Niet in de doos: verdeel de knickers in de 2 ruimten onder YALi.

Gebruik de voet om deze ruimten af te sluiten.



© 1996 Jumbo International, Amsterdam.

Opgelet: Wegens de kleine onderdelen is dit spel niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.