

TABLUT

Een strategisch spel voor twee spelers vanaf 10 jaar.

Duurtijd: tot ca. 30 min.

Inhoud:

- 1 houten spelbord (dit spel heeft enkel de middenste rode stip op het bord betekenis)
- 8 lichte pionnen
- 16 donkere pionnen
- 1 joker (de Koning)

Doel:

De speler die de lichte pionnen gebruikt, moet de Koning (op de afbeelding aangeduid met een X) naar één van de hoeken van het spelbord brengen (op de afbeelding aangeduid met een blauwe stip).

De lichte pionnen worden "Verdedigers" genoemd.

De speler die de donkere pionnen gebruikt moet de Koning gevangen nemen alvorens deze naar één van de hoeken ontsnapt.

Dit kan op 2 manieren:

1. De gemakkelijkere manier is door de Koning te blokkeren tussen twee donkere pionnen. Dit kan overal op het spelbord gedaan worden, behalve in het "paleis".
2. De moeilijkere manier is door de Koning te blokkeren tussen vier donkere pionnen. Dit kan overal op het spelbord gedaan worden, ook in het "paleis".

De donkere pionnen worden "Aanvallers" genoemd.

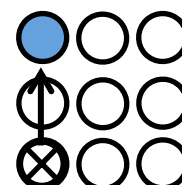
Vorbereiding:

De pionnen moeten op het spelbord geplaatst worden zoals op de afbeelding.

De spelers beslissen wie de Verdediger zal zijn en wie de Aanvaller.

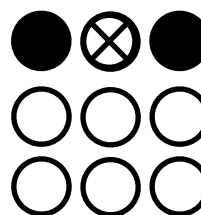
De speler die mag starten is de Verdediger.

In het begin van het spel is de koning in het paleis (het paleis is de rode stip in het midden van het spelbord).



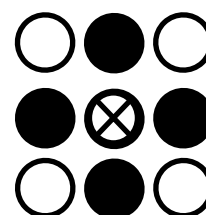
Koning komt in één van de hoeken. Wit wint.

Sketch #1

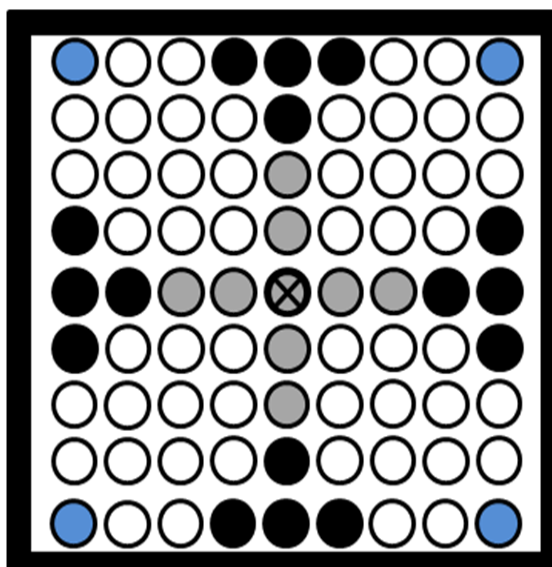


Zwart valt Koning aan beide kanten aan. Zwart wint.

Sketch #2



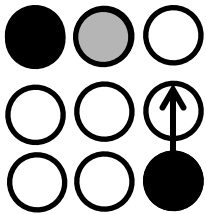
Zwart valt Koning aan vier kanten aan.



Spel Spelen:

Elke speler kiest op zijn beurt een pion die hij zal verzetten. Je mag de pion zoveel stappen in een rechte lijn verzetten als je wil (verticaal of horizontaal), zolang er geen andere pion in de weg staat.

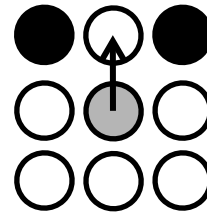
Het paleis (de rode stip in het midden van het spelbord) is een beschermd vakje. Als de Koning eruit stapt, kan niemand in het paleis komen, ook de koning zelf niet.



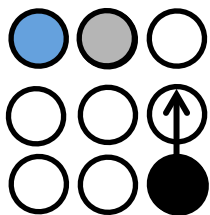
Zwart valt wit aan. Wit verlaat het spel.

Als een speler de pion van de tegenspeler blokkeert tussen twee van zijn pionnen, moet de geblokkeerde pion uit het spel verwijderd worden.

Als een speler zichzelf blokkeert tussen twee pionnen van de tegenspeler, is zijn pion beschermd. Je kan niet diagonaal blokkeren.



Witte pion is veilig



Zwart valt wit aan. Wit verlaat het spel.

Enkel de Koning mag in de hoeken van het spelbord komen, maar toch worden ze beschouwd als gebied van de donkere pionnen. Als een lichte pion naast een hoek staat, kan een donkere pion ernaast gaan staan en de lichte pion blokkeren, ook al gebruikt hij maar één pion om de blokkade te vormen. Het hoekveld wordt beschouwd als de 2^{de} blokkerende pion.

De Koning is moeilijker te vangen omdat de zwarte pionnen (Aanvallers) hem moeten omringen aan alle 4 de kanten of, indien de Koning aan de rand van het bord staat, aan de 3 beschikbare zijden. Als dit gebeurt, hebben de Aanvallers gewonnen.

Enkel de Koning mag een hoekveld betreden – en, natuurlijk, met zulk een zet wordt het spel gewonnen door de Verdedigers.

Je mag de koning niet twee keer na elkaar op dezelfde manier bedreigen. Als je de bedreiging een derde keer (op rij) gebruikt, is die zet geen bedreiging meer en kan je deze zet niet meer gebruiken om te winnen. Deze regel is gemaakt om ervoor te zorgen dat het spel niet vast komt te zitten door de steeds herhaalde zetten. Nu moet je creatieve manieren gebruiken om te kunnen winnen.

Succes!