

ANAKONDA

Een strategisch spel voor 2 spelers - vanaf 8 jaar.

Duurtijd: ca. 30 minuten.

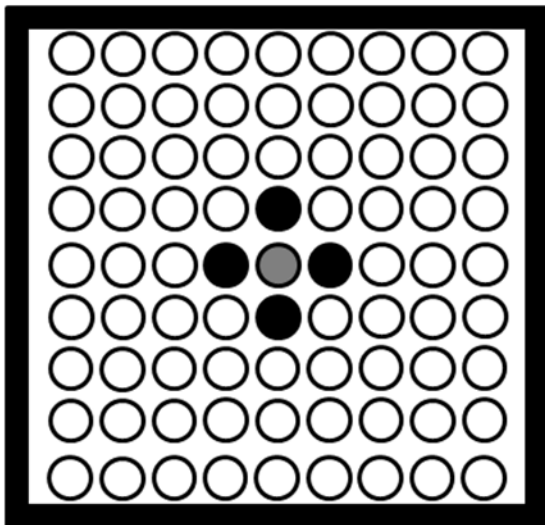
Inhoud:

- 1 houten spelbord (dit spel maakt geen gebruik van de rode stippen op het spelbord)
- 14 lichte pionnen
- 14 donkere pionnen

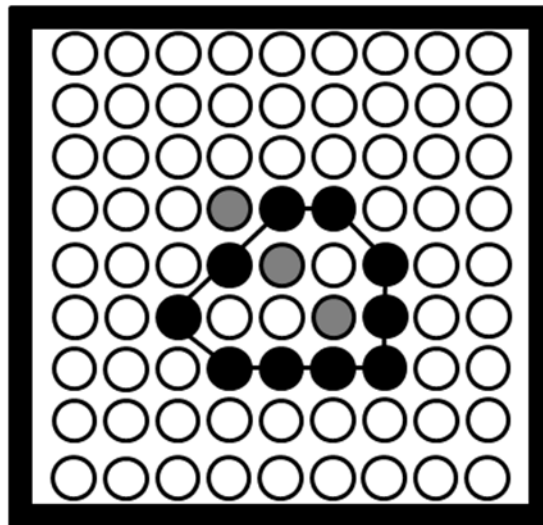
Doel:

De eerste speler die minstens één pion van de tegenspeler insluit, wint.

De kleinst mogelijke insluiting bestaat erin één pion van de tegenspeler op de vier hoeken in te sluiten door eigen pionnen (zie fig.1). Een grotere insluiting kan bestaan uit een keten van pionnen die een of meer pionnen van de tegenspeler omgeven. De pionnen moeten een ononderbroken keten vormen: verticaal, horizontaal en/of diagonaal rond de tegenspeler (fig.2).



Figuur # 1



Figuur # 2

Vorbereiding:

De spelers zitten tegenover elkaar met het spelbord tussen hen in. Elke speler kiest een kleur (licht of donker). De spelers beslissen wie begint.

Spel spelen:

Dit spel heeft twee fasen. In fase 1 worden de pionnen op het spelbord geplaatst. In fase 2 worden de pionnen verzet. Opmerking: het spel kan al eindigen tijdens de eerste fase van het spel, zonder aan de tweede fase te moeten beginnen.

Fase 1 –

De spelers leggen om de beurt twee van hun pionnen op het spelbord en proberen tegelijkertijd minstens een van de pionnen van de tegenspeler in te sluiten. Beide spelers moeten hun eerste twee pionnen in het middelste vierkant van het spelbord plaatsen. Na hun eerste beurt mogen de spelers hun pionnen waar dan ook op het spelbord leggen.

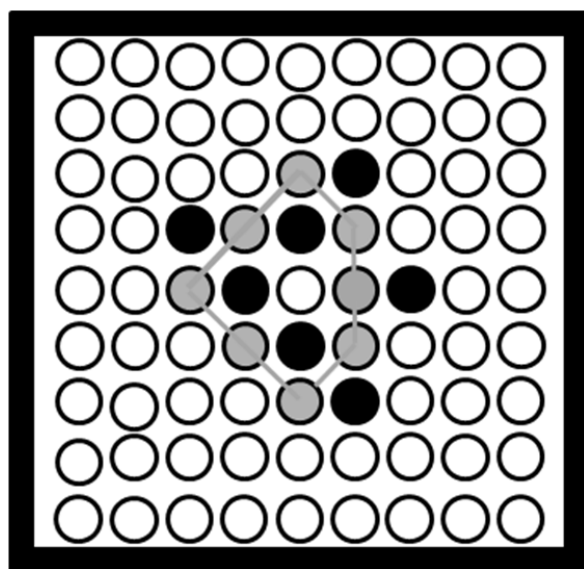
Fase 2 –

Pas nadat alle pionnen op het spelbord liggen, mogen de spelers om de beurt telkens twee van hun pionnen over het hele spelbord verplaatsen. De pionnen mogen naar elk beschikbaar vakje op het spelbord verplaatst worden.

Winnen:

Wie erin slaagt om één of meer pionnen van de tegenspeler in te sluiten, wint.

Een speler wint ook als enkele van zijn eigen pionnen samen met die van de tegenspeler in de insluiting liggen, zelfs als de ingesloten pion van de tegenspeler deel uitmaakt van een keten van zijn kleur die deels buiten de insluiting ligt.



Succes!

תורה GAYA
The Art of Thinking

Tov Shop

BLOCKAIDTM

Een strategisch spel voor spelers vanaf 8 jaar.

Duurtijd: ca. 30 min.

Inhoud:

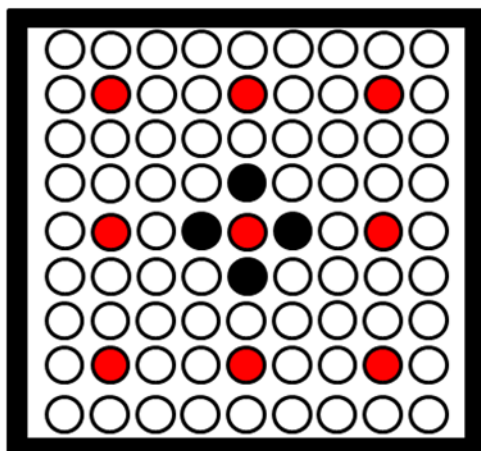
- 1 houten spelbord
- 20 licht gekleurde houten ballen
- 20 donker gekleurde ballen

Doel:

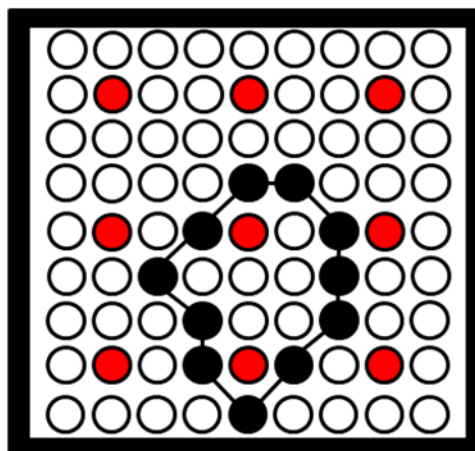
De eerste speler die minstens één van de rode stippen op het spelbord met zijn eigen pionnen insluit, wint.

De kleinst mogelijke insluiting bestaat uit één rode stip die op de vier hoeken omgeven is door eigen pionnen (zie fig.1).

Een grotere insluiting kan bestaan uit een keten van pionnen die een of meer rode stippen omgeven. De pionnen moeten een ononderbroken keten vormen: verticaal, horizontaal en/of diagonaal rond de stippen (fig.2).



Figuur # 1



Figuur # 2

Vorbereiding:

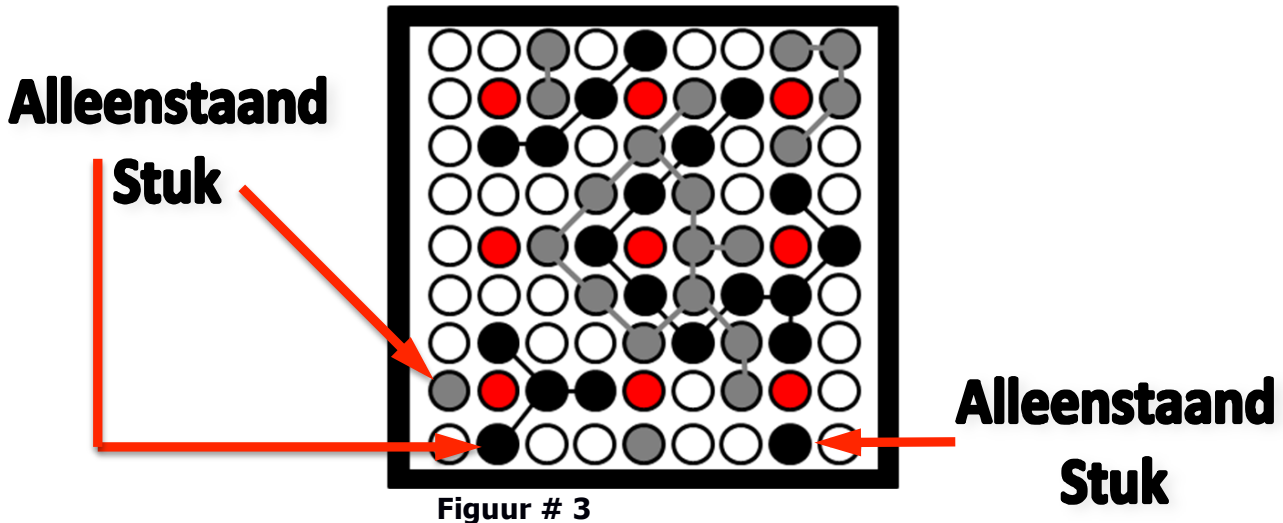
De spelers zitten tegenover elkaar met het spelbord tussen hen in. Elke speler kiest een kleur (licht of donker). De spelers beslissen wie begint.

Spel spelen:

Dit spel heeft twee fasen. In fase 1 worden de pionnen op het spelbord geplaatst. In fase 2 worden de pionnen verzet. Opmerking: het spel kan al eindigen tijdens de eerste fase van het spel, zonder aan de tweede fase te moeten beginnen.

Fase 1 –

De spelers leggen om de beurt een pion op het spelbord en proberen tegelijkertijd minstens een van de rode stippen in te sluiten. Als alle pionnen op het spelbord geplaatst zijn, worden alleenstaande pionnen verwijderd. Een alleenstaande pion is een pion die niet verbonden is met een andere pion van dezelfde kleur in verticale, horizontale of diagonale richting (fig.3). Alleenstaande stukken, eens verwijderd, doen niet meer mee.



Fase 2 –

De spelers mogen om de beurt één pion verzetten. De pionnen mogen naar elk beschikbaar vakje op het spelbord verplaatst worden, maar mogen nooit alleenstaande pionnen worden: ze moeten steeds verbonden zijn met minstens één andere pion van dezelfde kleur. Daarbij mag een pion niet verplaatst worden als daardoor een andere pion als alleenstaande pion achterblijft.

Winnen:

Wie erin slaagt om één of meer rode stippen in te sluiten, wint.

Een speler wint zelfs als er pionnen van de tegenspeler binnen de keten liggen, samen met de ingesloten rode stippen.

Succes!

תורה GAYA
The Art of Thinking

Tov Shop

Spel uitgevonden door Prof. Sam S. Rakover Universiteit van Haifa.

BULLDOG™

Een strategisch spel voor 2 spelers vanaf 8 jaar.

Duurtijd: ca. 15 minuten.

Dit spel heeft een verrassend einde – let goed op wie de winnaar is!

Inhoud:

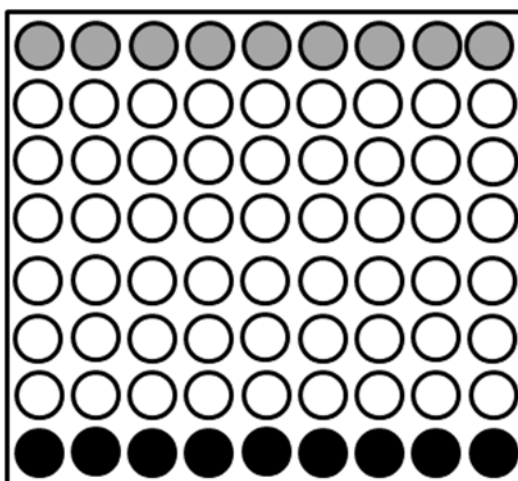
- 1 houten spelbord (dit spel maakt geen gebruik van de rode stippen op het spelbord)
- 9 lichte pionnen
- 9 donkere pionnen

Doel:

De eerste speler die al zijn pionnen naar de andere kant van het spelbord speelt, wint.

Vorbereiding:

De spelers zitten tegenover elkaar met het spelbord tussen hen in. Elke speler kiest een kleur (licht of donker) en legt al zijn 9 pionnen op de dichtstbijzijnde rij.



Spel spelen:

De spelers beslissen wie begint.

In elke beurt zet de speler een stap naar voor in een open vakje.

De spelers mogen enkel voorwaarts bewegen (zijwaarts of achterwaarts bewegen is niet toegestaan).

De spelers moeten in hun beurt een zet doen.

Wanneer een lichte en donkere pion elkaar ontmoeten, springt de volgende speler over de pion van de tegenspeler en neemt deze uit het spel ("eten"). Je eet door voorwaarts over de pion van de tegenspeler te springen, naar een open vakje, niet diagonaal zoals bij dammen.

Als een speler de kans heeft om een pion van de tegenspeler op te eten, moet hij dit doen. Maar, als hij een pion heeft opgegeten, mag die speler in de komende 2 beurten geen pion van de tegenspeler meer opeten, ook al heeft hij hiervoor de kans.

Winnen:

Het spel eindigt als een van de spelers erin slaagt om al zijn overblijvende pionnen naar de andere kant van het spelbord te spelen. De eerste speler die hierin slaagt, wint.

Opmerking:

De winnaar is niet noodzakelijk de speler die de meeste pionnen overhoudt. De winnaar kan evengoed maar 1 pion over hebben. Zolang die pion naar de andere kant van het spelbord geraakt, is die speler de winnaar.

Succes!

תורת המחשבה GAYA
The Art of Thinking

Tov Shop

WISSELENDE VIER

Speel het als een uitdaging voor 1 speler, of als een race met andere spelers!

Inhoud:

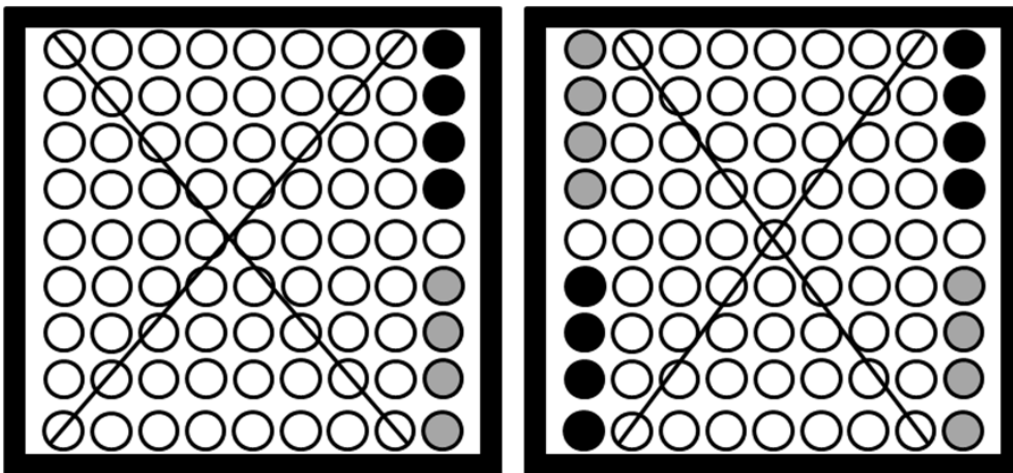
- 1 houten spelbord (dit spel maakt geen gebruik van de rode stippen op het spelbord)
- 4 lichte pionnen
- 4 donkere pionnen

Doel:

De vier lichte en vier donkere pionnen van plaats verwisselen.

Vorbereiding:

Maak een horizontale rij van 4 lichte en 4 donkere pionnen op een rij aan de zijkant van het spelbord. Een leeg vakje scheidt de twee kleuren van elkaar.



Eén speler

Twee spelers

Spel spelen:

De pionnen mogen per keer één vakje verder verzet worden.

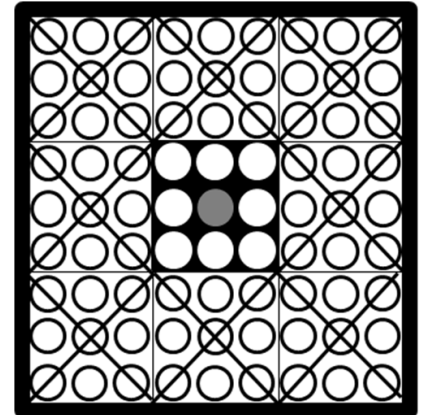
Een pion mag over een andere pion springen naar een aangrenzend leeg vakje.

De pionnen mogen alleen "voorwaarts" verplaatst worden. Ze mogen niet terug, in de richting van waar ze komen.

Succes!

WISSELENDE PLAATSEN

Een uitdaging voor 1 speler.



Inhoud:

- 1 houten spelbord (dit spel maakt geen gebruik van de rode stippen op het spelbord)
- 2 lichte pionnen
- 2 donkere pionnen

Doel:

De koppels van gekleurde pionnen van plaats verwisselen.

Vorbereiding:

Leg een lichte pion in elk van de twee bovenste hoeken van het middelste vierkant van het spelbord.

Leg een donkere pion in elk van de twee onderste hoeken van het middelste vierkant, recht tegenover de lichte pionnen.

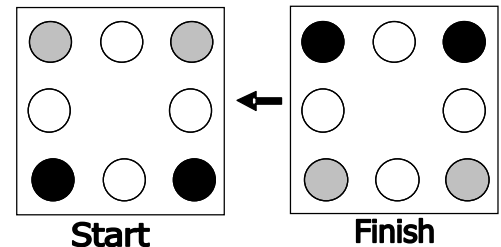
Spel spelen:

De pionnen mogen enkele binnen het middelste vierkant van het spelbord verplaatst worden en mogen nooit op het middelste vakje van het vierkant terecht komen.

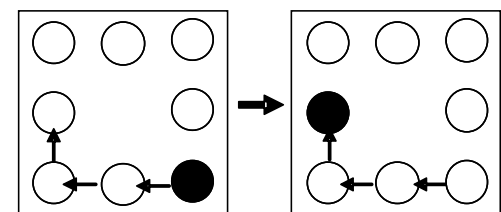
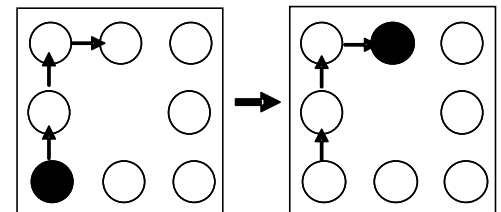
De pionnen worden verplaatst zoals paarden bij schaken: twee vakjes voorwaarts en dan één vakje naar links of rechts.

Elke kleur mag op elk moment verplaatst worden.

Is het gelukt? Probeer dan het kleinst aantal zetten te vinden waarin het doel bereikt kan worden.



Succes!



CHINEES DAMMEN

Een strategisch spel voor 2 spelers vanaf 8 jaar.

Duurtijd: ca. 30 minuten.

Inhoud:

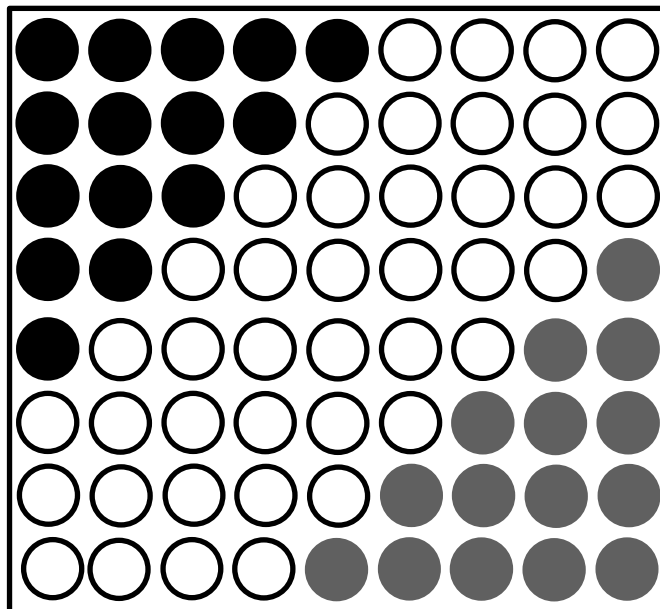
- 1 houten spelbord (dit spel maakt geen gebruik van de rode stippen op het spelbord)
- 15 lichte pionnen
- 15 donkere pionnen

Doel:

De eerste speler die al zijn pionnen naar de andere kant van het spelbord heeft verplaatst, wint.

Vorbereiding:

De spelers zitten tegenover elkaar, met het spelbord tussen hen in. Elke speler kiest een kleur (licht of donker) en plaatst al zijn 15 pionnen in een driehoek in de rechterhoek van het spelbord. Zo liggen de pionnen van beide spelers in tegenovergestelde hoeken van het spelbord.



Spel spelen:

Elke speler verplaatst een pion per beurt.

Een pion mag verplaatst worden naar een aangrenzend leeg vakje, in elke richting. Een pion mag ook over een andere pion "springen" (maakt niet uit welke kleur), naar een aangrenzend leeg vakje.

Een pion kan over meer dan één pion springen (zoals bij gewoon dammen).

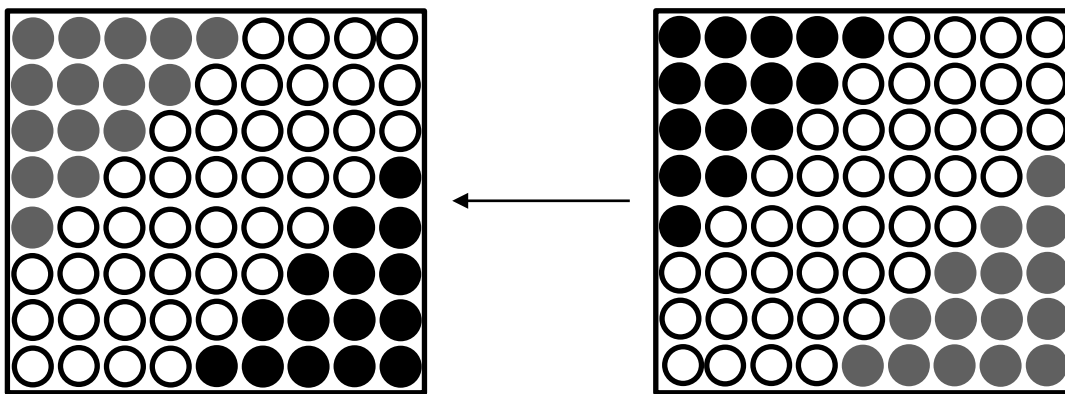
Een speler mag elke beurt één pion verplaatsen en over zoveel mogelijk pionnen springen.

Om snel vooruit te komen, kan je "bruggen" bouwen. Een brug is een keten van pionnen, met steeds een leeg vakje tussen elke pion.

Zo mag een pion over één van deze pionnen springen, in een leeg vakje landen en meteen over de volgende pion springen naar het volgende lege vakje, enzovoort (zoals in dammen). Op deze manier kunnen pionnen in één beurt sneller vooruit gaan.

Bruggen moeten niet in een rechte lijn liggen en mogen van richting veranderen.

Bruggen kunnen gevormd worden met eigen pionnen, of die van de tegenspeler, of met een combinatie van beide.



Succes!

תורה גאיה
The Art of Thinking

Tov Shop

ÉÉNPARIG IN DENKEN™

Een strategisch spel voor 4 spelers (twee koppels) vanaf 8 jaar.

Duurtijd: ca. 30 minuten.

Inhoud:

- 1 houten spelbord (dit spel maakt geen gebruik van de rode stippen op het spelbord)
- 12 lichte pionnen
- 12 donkere pionnen
- 2 jokers

Doel:

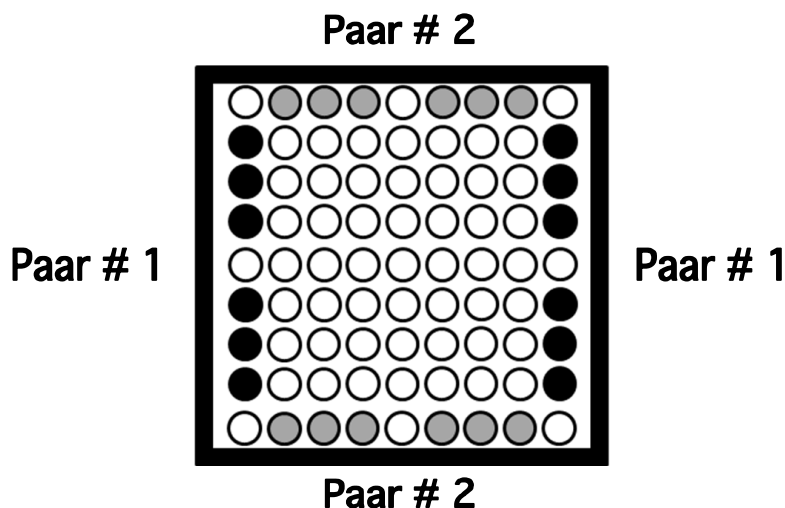
Het eerste koppel dat een ononderbroken rij van zijn eigen pionnen maakt, van de ene kant van het spelbord naar de andere kant, wint.

Vorbereiding:

De spelers verdelen zich in koppels en zitten aan de 4 kanten van het spelbord, zodat de koppels recht tegenover elkaar zitten.

Elk koppel kiest een kleur (licht of donker) en verdeelt de pionnen onder elkaar: 6 pionnen per speler. Elke speler legt zijn pionnen in een horizontale rij op de dichtstbij gelegen rij van het spelbord: 3 links en 3 rechts, met een laag vakje ertussen (zie afbeelding).

De twee jokers worden aan de kant gelegd.



Spel spelen:

Nadat besloten werd wie begint, wordt er verder gespeeld in wijzerzin. De koppels proberen een ononderbroken rij van hun pionnen tussen zich in te maken (in de afbeelding moet koppel 1 een "horizontale" en koppel 2 een "verticale" rij maken).

In elke beurt kan elke speler één van zijn pionnen in een rechte rij verzetten, ook die van zijn medespeler.

- Pionnen mogen links, rechts, voorwaarts en achterwaarts verplaatst worden, zoveel vakjes als je wil, zolang er geen andere pionnen in de weg liggen.
- Pionnen kunnen niet over andere pionnen springen.
- Pionnen kunnen niet diagonaal verplaatst worden.
- Als een speler een pion verplaatst, mag zijn medespeler de zet niet ongedaan maken als het zijn volgende beurt is. De spelers moeten een volledige beurtronde wachten totdat een zet teruggedraaid mag worden.

Jokers

De twee extra pionnen zijn de jokers van het spel (2 rode ballen). In het begin van het spel worden ze opzij geplaatst. Een koppel mag eender welke pion van de tegenspeler vervangen met de joker en dit op eender welk moment in het spel. De pion van de tegenspeler ligt dan uit het spel en mag niet meer meedoen. De joker wordt in de plaats van deze pion gelegd en wordt verplaatst zoals de andere pionnen. Maar... de joker mag door alle 4 de spelers verplaatst worden en behoort niet tot één koppel.

Elk koppel heeft slechts 1 kans om een joker in het spel te brengen.

Jokers zijn een optie - ze moeten niet gebruikt worden in het spel.

Winnen:

Het koppel dat erin slaagt om een ononderbroken rij van zijn eigen pionnen (inclusief een van de jokers) tussen zich in te maken, wint. Houd er rekening mee dat de rij niet recht moet zijn. Zolang de rij volledig bestaat uit pionnen van het koppel en ze met elkaar verbonden zijn, is het koppel gewonnen.

Succes!



www.TovShop.be - info@TovShop.be

SOLITAIRE

Een uitdaging voor 1 persoon.

Inhoud:

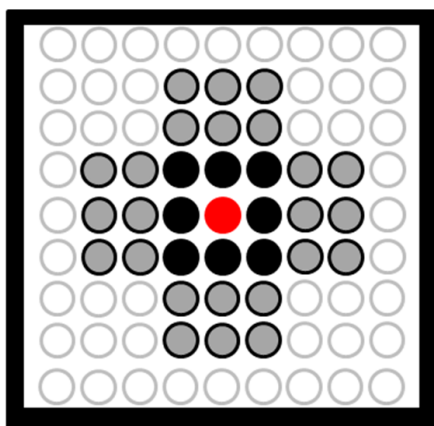
- 1 houten spelbord
- 33 houten pionnen – de kleur speelt geen rol

Doel:

Alle pionnen van het spelbord verwijderen, behalve één op de rode stip in het midden van het spelbord.

Vorbereiding:

Leg alle pionnen op het spelbord zoals op de afbeelding.



Spel Spelen:

In het begin liggen alle pionnen klaar op het spelbord.

De middelste rode stip wordt open gelaten. Spring met een pion over een aangrenzende pion naar een aangrenzend leeg vakje.

Pionnen mogen verticaal en horizontaal over een andere pion springen, maar niet diagonaal. De pion waarover gesprongen werd, moet verwijderd worden.

Speel op deze manier verder totdat het doel bereikt is (één overgebleven pion in het midden van het spelbord) of totdat je niet meer over een andere pion kan springen.

Merk op dat in het begin van het spel op de vier vierkanten in de hoeken van het spelbord en aan de zijkanten van het spelbord geen pionnen liggen. De pionnen mogen daar ook gedurende het spel niet terecht komen.

Succes!

תורה GAYA
The Art of Thinking

Tov Shop

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.

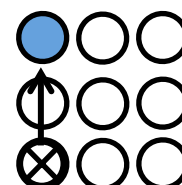
Vorbereiding:

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

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

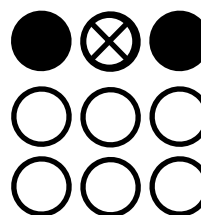
De speler die mag starten is de Verdediger.

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



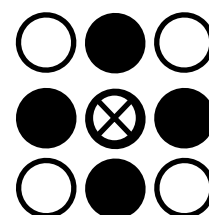
Koning komt in één van de hoeken. Wit wint.

Sketch #1

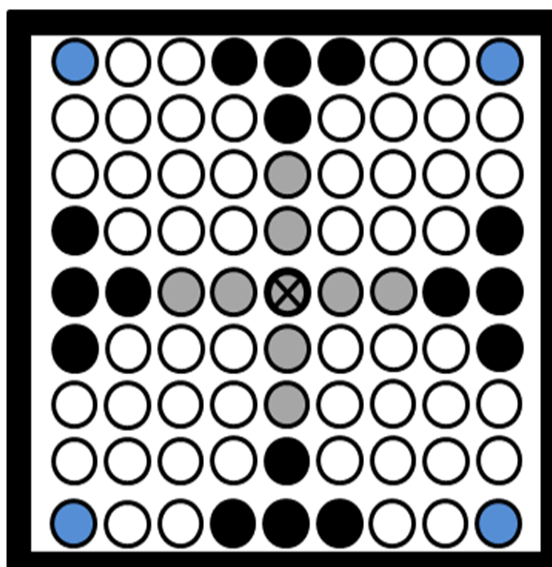


Zwart valt Koning aan beide kanten aan. Zwart wint.

Sketch #2



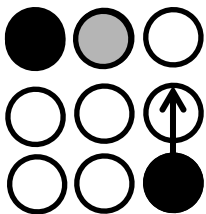
Zwart valt Koning aan vier kanten aan.



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.

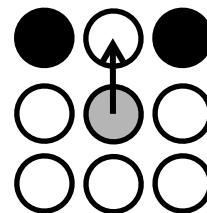
Het paleis (de rode stip in het midden van het spelbord) is een beschermd vakje. Als de Koning eruit stapt, kan niemand in het paleis komen, ook de koning zelf niet.



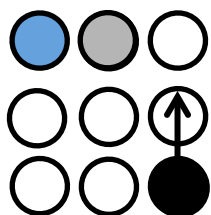
Zwart valt wit aan. Wit verlaat het spel.

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!

THAIS DAMMEN

Een strategisch spel voor 2 spelers vanaf 8 jaar.

Duurtijd: ca. 30 minuten.

Inhoud:

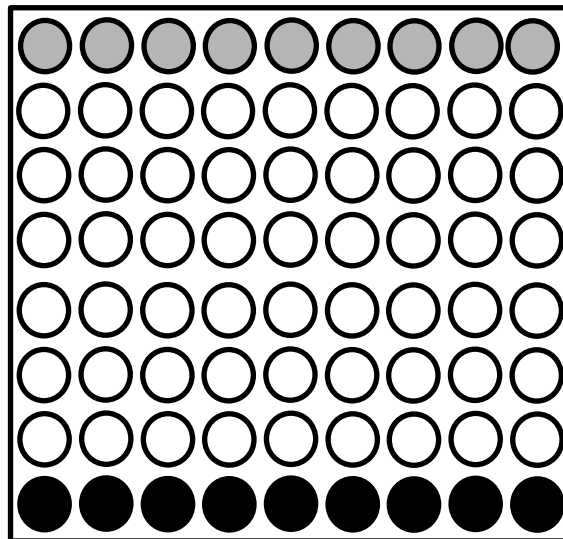
- 1 houten spelbord (dit spel maakt geen gebruik van de rode stippen op het spelbord)
- 9 lichte pionnen
- 9 donkere pionnen

Doel:

De pionnen van de tegenspeler verwijderen.

Vorbereiding:

De spelers zitten tegenover elkaar met het spelbord tussen hen in. Elke speler kiest een kleur (licht of donker) en legt zijn 9 pionnen op de dichtstbijzijnde rij van het spelbord.

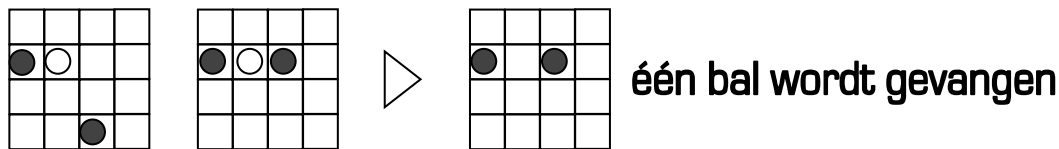


Spel spelen:

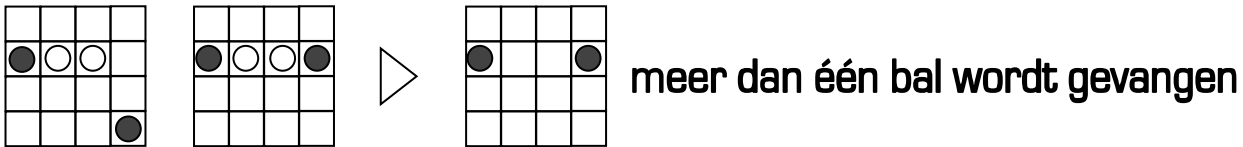
Per beurt mogen de spelers een van hun pionnen voorwaarts, achterwaarts, links of rechts verplaatsen, maar niet diagonaal. De spelers mogen hun pion zoveel plaatsen verzetten als ze willen, zolang het in een rechte, ononderbroken rij is. De spelers mogen niet over andere pionnen "springen": niet over de eigen pionnen en niet over die van de tegenspeler.

Pionnen kunnen verwijderd worden op 2 manieren:

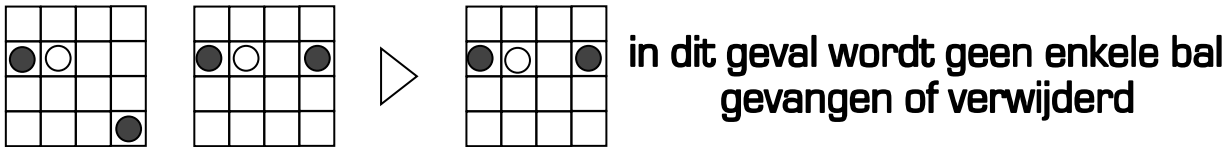
- Als een of meer van je pionnen aan beide kanten "gevangen" zit tussen de pionnen van de tegenspeler, worden al de gevangen pionnen verwijderd.



één bal wordt gevangen



meer dan één bal wordt gevangen



in dit geval wordt geen enkele bal gevangen of verwijderd

- Als je pion op een leeg veld tussen twee pionnen van de tegenspeler gaat staan, worden de pionnen van de tegenspeler verwijderd. Als er meer dan 1 pion van de tegenspeler aan elke kant van het veld ligt, wordt maximum het gelijk aantal pionnen verwijderd. Bijvoorbeeld: als er 4 pionnen links en 3 rechts van het veld liggen, worden 3 pionnen aan elke kant verwijderd.



één bal wordt gebruikt om te "vangen"



twee ballen worden gebruikt om te "vangen"

De pionnen worden altijd verwijderd door de speler die ze heeft gevangen.

Winnen:

De winnaar is de eerste speler die alle pionnen van de tegenspeler verwijderd. Ook als er maar 1 pion van de tegenspeler overblijft ben je gewonnen, omdat hij dan geen pionnen meer kan gevangen nemen.

Succes!

HET MAGISCHE VIERKANT

Een uitdaging voor 1 speler.

Inhoud:

- 1 houten spelbord (dit spel maakt geen gebruik van de rode stippen op het spelbord)
- 7 pionnen van dezelfde kleur

Doel:

7 van de 9 vakjes in het middelste vierkant opvullen met pionnen.

Spel Spelen:

De pionnen mogen enkel binnen het middelste vierkant van het spelbord verplaatst worden. Ze mogen nooit op het middelste vakje van het middelste vierkant terecht komen.

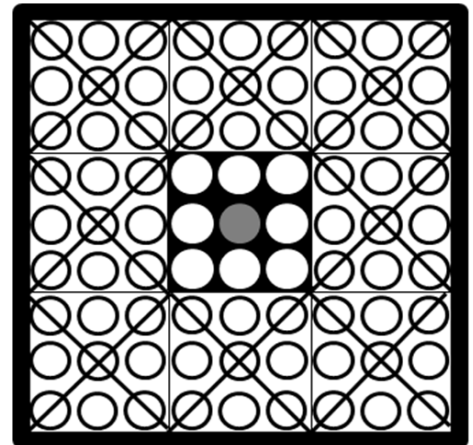
Elke beurt bestaat uit twee stappen: de pion op het spelbord leggen en hem drie keer verplaatsen.

Een pion mag alleen op een leeg vakje binnen het vierkant geplaatst worden.

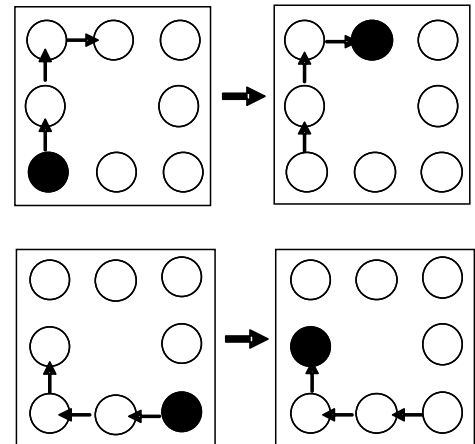
De pionnen mogen enkel verplaatst worden zoals een paard in schaken: twee vakjes naar voor en dan één vakje naar links of naar rechts, naar een beschikbaar vakje.

Eens de pionnen geplaatst zijn, moeten ze drie keer op deze manier verplaatst worden.

Aan het einde van de beurt, blijft de pion op zijn vakje liggen voor de rest van het spel. Hij mag dan niet meer verplaatst worden.



Succes!



תורת המחשבה GAYA
The Art of Thinking

Tov Shop

DRIE IN EEN VIERKANT

Een strategisch spel voor 2 spelers vanaf 7 jaar.

Duurtijd: tot ca. 30 minuten.

Inhoud:

- 1 houten spelbord (dit spel maakt geen gebruik van de rode stippen op het spelbord)
- 20 lichte pionnen
- 20 donkere pionnen

Doel:

De speler die het meest drie-op-een-rij heeft, wint. Het spel lijkt op "boter, kaas en eieren" maar dan op 9 vierkanten tegelijkertijd.

Vorbereiding:

De spelers zitten tegenover elkaar met het spelbord tussen hen in. Elke speler krijgt 20 pionnen van dezelfde kleur.

Spel spelen:

Dit spel bestaat uit twee fasen.

In de eerste fase worden de pionnen op het spelbord geplaatst. In de tweede fase worden de pionnen die al op het spelbord liggen verzet. Soms kan het spel al gedaan zijn nog voordat je aan de tweede fase begonnen bent.

Fase 1 –

Elke speler legt op zijn beurt een pion op het spelbord, waar hij ook wil. Ondertussen probeert hij drie-op-een-rij te vormen (recht of diagonaal) in een van de negen vierkanten. Als een speler drie-op-een-rij in een vierkant heeft gevormd, heeft hij het vierkant veroverd en is het van hem.

Fase 2 –

Nadat beide spelers al hun pionnen op het spelbord hebben geplaatst en er nog geen winnaar is, beginnen de spelers de pionnen te verplaatsen van het ene vierkant naar het andere, om zo de overgebleven vierkanten te veroveren. Je mag eender welke pion op eender welk vakje op het spelbord leggen, zolang hij naar een ander vierkant verhuist. Let op dat je je overwonnen vierkant(en) niet verliest door een pion van een drie-op-een-rij weg te nemen.

Als elk vierkant overwonnen is, is de speler met het meest aantal vierkanten gewonnen!