

OTHELLO

Een strategisch spel voor 2 spelers vanaf 8 jaar.

Duurtijd: afhankelijk van het verloop van het spel.

Inhoud:

- 64 houten pennetjes (alle houten pennetjes zijn gekleurd aan beide zijden)

Doel:

De winnaar is de speler met de meeste stukken van zijn kleur op het bord aan het eind.

Spel:

In het begin is het bord leeg behalve 4 stukken – 2 van elke kleur – die in de vier middenste plaatsen worden gezet (tegenover of diagonaal van elkaar). De speler die aan de beurt is plaatst een stuk van zijn eigen kleur in een leeg vlak zodat hij één of meer stukken van zijn tegenspeler insluit (in een rechte of diagonale lijn). De stukken die ingesloten worden tussen 2 stukken van zijn eigen kleur worden omgedraaid en krijgen de kleur van de speler.

Bij elke afwisselende beurt moet een stuk zo geplaatst worden dat het aansluit bij een stuk van de tegenspeler en een rij van één of meer stukken insluit. Men mag in 8 richtingen insluiten (op, neer, links, rechts, of één van de vier diagonalen). Om in te sluiten moet er in die richting 1 of meer aaneensluitende stukken van de kleur van de tegenstander zijn. De insluitrij begint dus met een eigen stuk, dan één of meer stukken van de tegenspeler en sluit weer af met een eigen stuk. Alle stukken in het midden worden dan omgedraaid en krijgen de kleur van de 2 uitersten.

Als er verschillende mogelijkheden zijn om in te sluiten mag de speler kiezen welke hij speelt. Als een speler geen stukken van de tegenspeler kan insluiten, dan verliest hij zijn beurt maar blijft in het spel. Een speler mag geen beurt overslaan als hij de mogelijkheid heeft om in te sluiten.

Het spel eindigt als het bord vol is of als geen van beide speler nog kan insluiten. De winnaar is de speler met de meeste stukken van zijn kleur op het bord aan het eind.

Succes!



SOLITAIRE

Een uitdaging voor 1 persoon.

Inhoud:

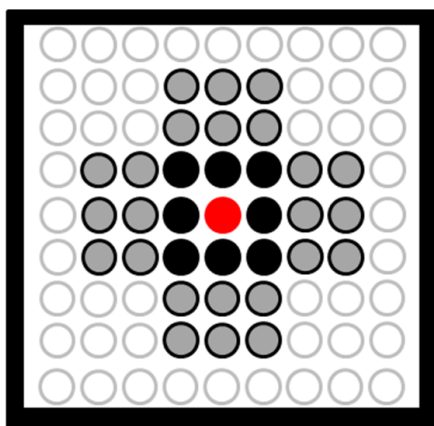
- 1 houten spelbord
- 33 houten pionnen – de kleur speelt geen rol

Doel:

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

Voorbereiding:

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!

גאיה GAYA
The Art of Thinking

Tov Shop

THAIS DAMMEN

Een strategisch spel voor 2 spelers vanaf 8 jaar.

Duurtijd: ca. 30 minuten.

Inhoud:

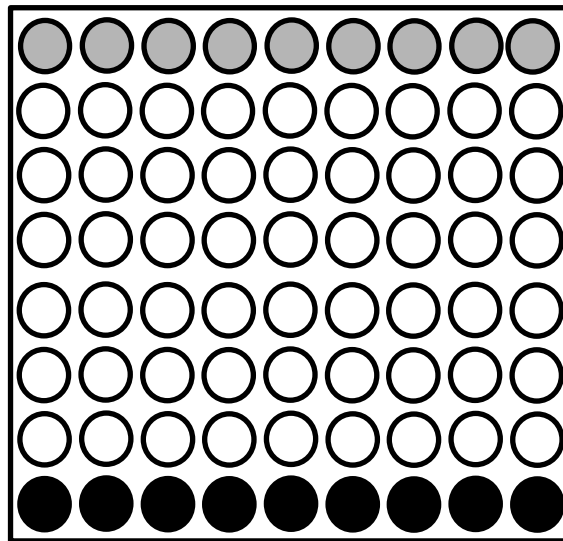
- 1 houten spelbord (dit spel maakt geen gebruik van de rode stippen op het spelbord)
- 9 lichte pionnen
- 9 donkere pionnen

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.

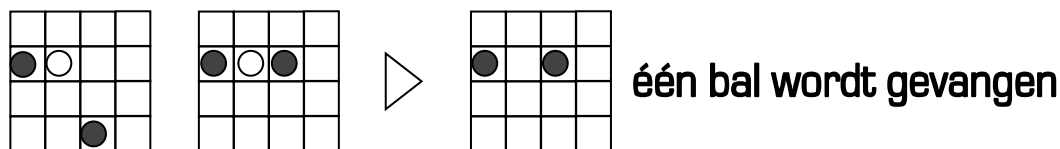


Spel spelen:

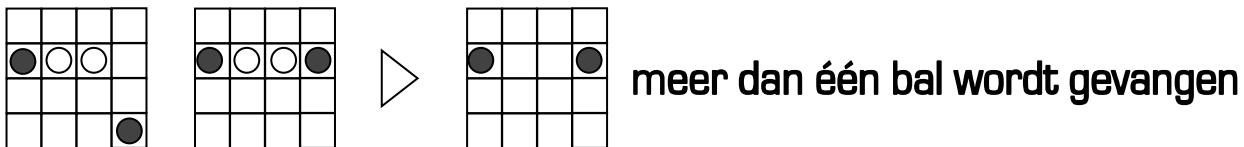
Per beurt mogen de spelers een van hun pionnen voorwaarts, achterwaarts, links of rechts verplaatsen, maar niet diagonaal. De spelers mogen hun pion zoveel plaatsen verzetten als ze willen, zolang het in een rechte, ononderbroken rij is. De spelers mogen niet over andere pionnen "springen": niet over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

Pionnen kunnen verwijderd worden op 2 manieren:

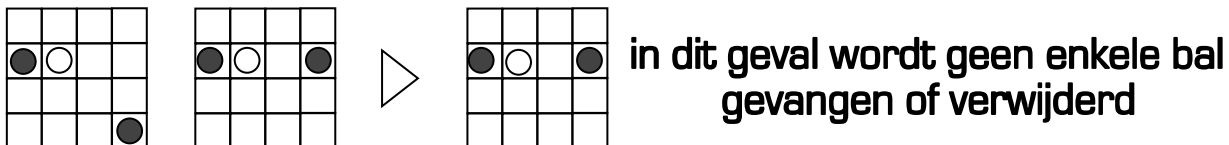
- Als een of meer van je pionnen aan beide kanten "gevangen" zit tussen de pionnen van de tegenspeler, worden al de gevangen pionnen verwijderd.



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!

CHINEES DAMMEN

Een strategisch spel voor 2 spelers vanaf 8 jaar.

Duurtijd: ca. 30 minuten.

Inhoud:

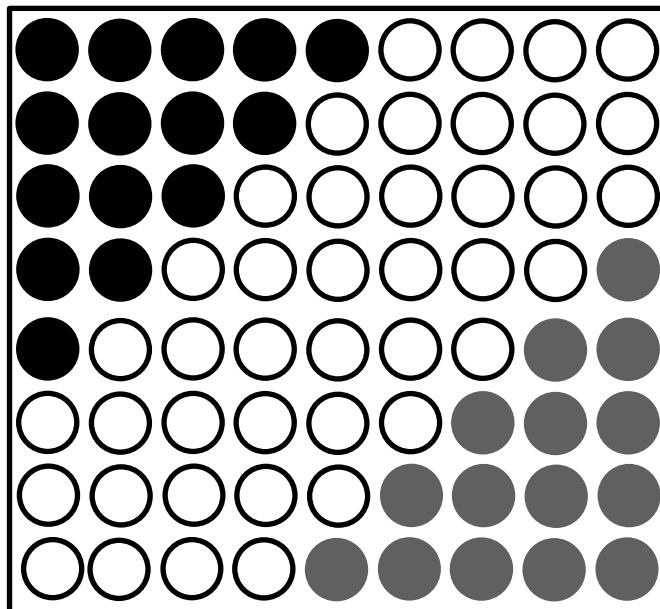
- 1 houten spelbord (dit spel maakt geen gebruik van de rode stippen op het spelbord)
- 15 lichte pionnen
- 15 donkere pionnen

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).

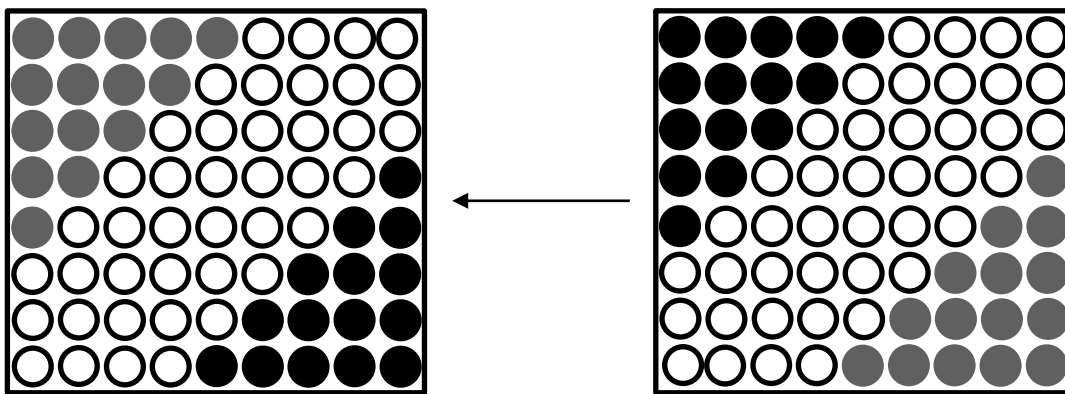
Een speler mag elke beurt één pion verplaatsen en over zoveel mogelijk pionnen springen.

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!