

Wie niet weg is

Spelmateriaal

24 zwarte vlakjes

8 rode spelstenen

8 witte spelstenen

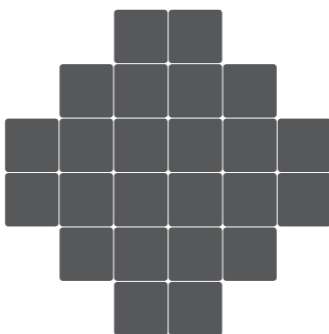
Doel van het spel

Het doel van het spel is de eigen spelstenen om te draaien en zo snel mogelijk met de stenen het speelveld te verlaten.

Vorbereiding op het spel

24 vlakjes worden neergelegd zoals in figuur A.

fig. A



Iedere speler ontvangt acht stenen van dezelfde kleur.

Er wordt geloot welke speler met het spel mag starten.

Spelregels

1. Opstellen van de stenen

Iedere speler geeft zijn acht stenen aan de tegenstander. De spelers plaatsen om de beurt de stenen van de tegenstander op een vrij vlakje naar keuze.

Alle stenen worden met de cirkelmarkering naar onderen opgesteld.

2. Veranderen van de stenen

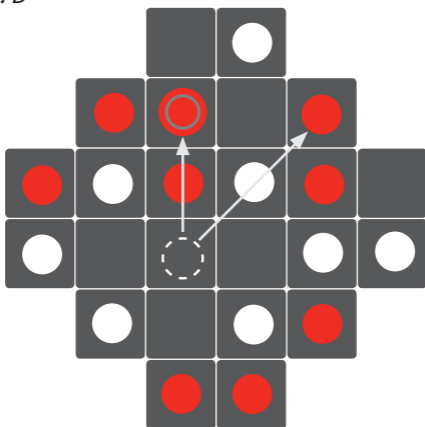
Nu gaan de spelers hun stenen omdraaien.

Degene die aan de beurt is, verzet een steen van zijn eigen kleur



Een steen kan in horizontale, verticale, of diagonale richting op een vrij aangrenzend vlak naar keuze verzet worden, of over een aangrenzende steen springen op het daarachter vrij liggende vlak.

fig. B

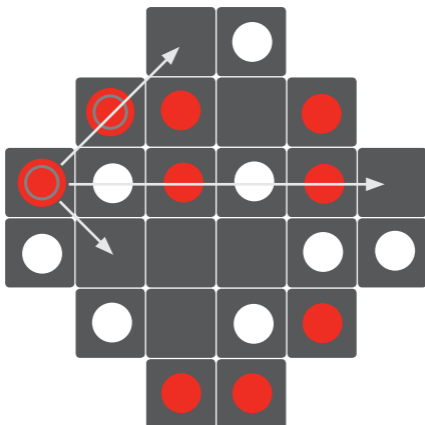


Zie figuur B

Bij zijn eerste sprong wordt de steen omgedraaid. Zijn cirkel wijst nu voor de rest van het spel naar boven.

Bij een diagonale sprong wordt de springende steen niet omgedraaid

fig. C



Zie figuur C

Een steen waarbij de cirkelmarkering naar boven wijst, kan in een rechte of diagonale lijn op een vrij aangrenzend vlakje verzet worden, maar vanaf nu ook over meerdere aangrenzende stenen springen.

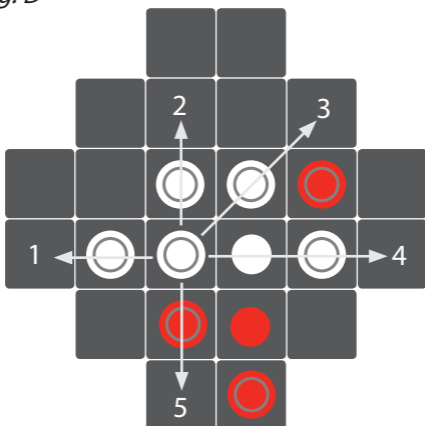


3. Wegruimen van de stenen

Stenen waarbij de cirkelmarkering naar boven wijst, kunnen het veld verlaten. Zo'n steen kan in alle gevallen van het veld genomen worden, wanneer hij door een zelfde omgedraaide steen van dezelfde kleur in horizontale of verticale richting oversprongen wordt.

- Een diagonale sprong heeft geen uitwerking. Stenen die oversprongen zijn, blijven staan.
- Een oversprongen steen van de tegenstander blijft eveneens staan.
- Kettingsprongen zijn niet toegestaan.

fig. D



Zie figuur D

Er zijn vijf mogelijke sprongen voor deze witte steen.

Met de sprongen 1,2 en 4 kan wit steeds één steen wegruimen. De nog niet omgedraaide steen blijft staan.

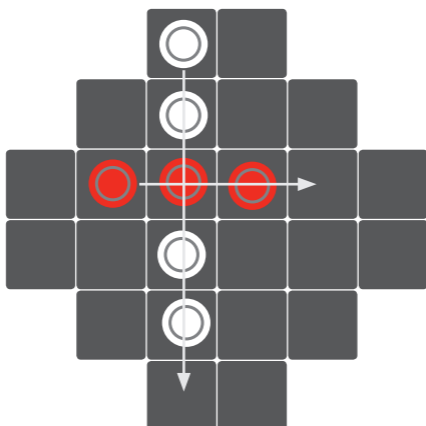
De diagonale sprong heeft geen effect, net als de sprong over de rode steen.



Zie figuur E

Het is mogelijk meerdere stenen in één sprong weg te ruimen.

fig. E



Wit is aan zet en kan in één keer drie stenen wegruimen. De steen van de tegenstander blijft staan. Rood kan met één sprong twee van zijn eigen stenen verzamelen.

Einde van het spel

Degene die als eerste met zeven stenen het veld verlaten heeft, heeft het spel gewonnen.

Spelvariant

(Verhoogde moeilijkheidsgraad)

Een sprong over rijen met gemengde kleuren is niet toegestaan.

Wit kan de afgebeelde sprong hierboven niet uitvoeren. Alle andere regels blijven onveranderd.

