

Wegversperringen · Spelregel

Bij dit spel (waarvan twee à vier spelers vanaf . . . jaar kunnen deelnemen) is het zaak, de eigen pionnen op de aan hun kleur beantwoordende doelvakken in het midden van het speelveld te plaatsen. Iedere speler beschikt over twee pionnen van dezelfde kleur, die hij op de buiten het eigenlijke speelveld liggende uitgangsvakken van zijn eigen kleur opstelt. Nemen vier spelers deel aan het spel, dan krijgt een ieder 15 houten wegversperringen; spelen er maar drie, dan krijgt ieder 20, of liefst 25, als er maar twee personen meespelen.

Gespeeld wordt er met twee dobbelstenen. Het hoogste aantal ogen belist over het aantal vakken dat men met één van zijn pionnen **moet** oprukken; het laagste aantal ogen toont aan hoeveel wegversperringen men **mag** plaatsen. Dobbelt men een doublet, d. w. z. hetzelfde aantal ogen op beide dobbelstenen, dan mag men noch oprukken noch wegversperringen aanbrengen. In plaats daarvan mogen er niet meer wegversperringen van het speelveld worden gehaald en voor eigen gebruik bewaard dan **één enkele** dobbelsteen ogen aanwijst.

De pionnen mogen **in geen geval** in schuine richting, maar altijd rechtdoor of in een rechte hoek worden getrokken. In één zet kunnen er meerdere hoeken voorkomen. Het is evenwel niet toegestaan om over de dikke strepen op het speelveld of aldaar aangebrachte wegversperringen te springen. Vakken waarop eigen of vreemde pionnen opgesteld staan, of kleurenvelden van een andere speler, mogen noch bezet noch overgesprongen worden. Wie een bepaald vak eenmaal heeft bezet, mag het in dezelfde zet niet opnieuw overspringen of bezetten.

Wegversperringen mogen naar goeddunken dwars over iedere willekeurige rij vakken worden geplaatst (één rij vakken strekt zich uit van de éne speelveldrand naar de andere), waarop een eigen of vreemde pion staat. Een gekleurd vak mag echter nimmer door een wegversperring worden geraakt, noch met de lange- noch met de brede kant daarvan.

Wanneer een speler aan de beurt is, wiens beide pionnen dusdanig klem zitten, dat geen van zijn pionnen tenminste met zes vakken zou kunnen oprukken, mag hij drie pogingen in het werk stellen om zich door het dobbelen van een doublet uit de situatie te kunnen bevrijden. Slaagt hij daar niet in, dan mag hij — wanneer hij weer aan de beurt is — hetzelfde opnieuw proberen.

De eerste van de twee pionnen moet een doelvak bereiken en wel precies met het daartoe benodigde aantal ogen; de tweede verschaft zich toegang ook met een hoger aantal ogen. Met een reeds in het doelvak staande pion mag niet meer worden gewerkt.

Winnaar van de partij is, wie er het eerst in slaagt om z'n beide pionnen naar het doel te brengen.