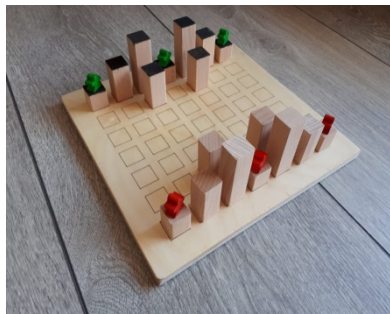


Spelregels Up & Across

Doel van het spel:

Breng 2 van de 3 tovenaars naar de andere kant van het bord waarbij ze eindigen op een van je eigen torens.

Game setup:



Zet het spel op volgens voorbeeld hiernaast.

Beurtverloop:

In je beurt mag je een keuze maken uit de volgende acties:

- Torens verzetten òf,
- Toveraars verzetten.

Torens verzetten:

Als je torens verzet, verzet je er ALTIJD 2. Een toren verzet je alle stappen in een rechte lijn, de andere toren alle stappen in een schuine lijn. De volgorde waarin je dat doet bepaal je zelf. Torens MOETEN een hoeveelheid stappen zetten, deze is afhankelijk van de grootte van de toren.

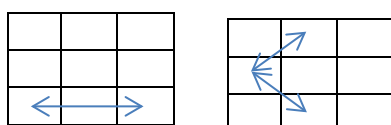
- De kleinste toren 1 stap
- De middelste toren 2 stappen
- De grootste toren 3 stappen

Toveraar verzetten:

Met het verzetten van tovenaars heb je 3 stappen te vergeven. Je mag ze verdelen zoals je wilt. Als je tovenaars verzet moeten ze altijd 1 stap omhoog of 1 stap omlaag bewegen. Je mag wel meerdere stappen omhoog of omlaag bewegen. Van de kleinste naar de grootste (en visa versa) toren bewegen zijn dus altijd twee stappen en kan ook alleen maar als de middelste wordt gebruikt.

Algemeen:

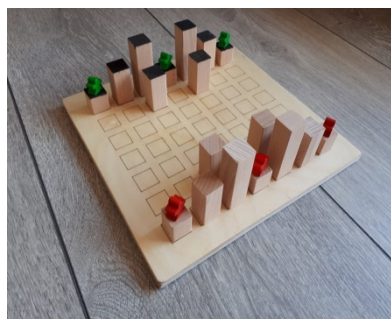
- Je mag met je tovenaars op de torens van de tegenstander lopen en erop eindigen.
- Je mag een toren niet passeren als er een tovenaar op staat.
- Je hebt pas een score als jouw tovenaar op jouw toren op de achterste startlijn van de tegenstander staat.
- Als je torens verplaatst kun je over andere torens stappen, als op de plek waar je eindigt een andere toren staat kun je de zet niet doen.
- Als je tegen de rand aan "botst" gaat de toren verder in de tegengestelde richting als vanwaar hij kwam. In de meeste gevallen volgens onderstaand patroon.



Rules of the game Up & Across

Aim of the game:

Bring 2 of the 3 wizards to the other side of the board where they end up on one of your own towers.



Set up the game according to the example on the right.

Taking Turns

In your turn, you may choose from the following actions:

- Move towers OR,
- Moving Wizards.

Moving Towers:

If you move towers, you ALWAYS move 2 of them. One tower moves all the steps in a straight line, the other tower moves all the steps in a diagonal line. The order in which you do this is up to you. Towers MUST take a number of steps, depending on the size of the tower.

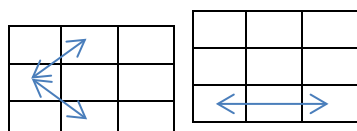
- The smallest tower 1 step
- The middle tower 2 steps
- The largest tower 3 steps

Moving Wizards:

By moving wizards, you can move 3 steps. You can divide them as you like. If you move wizards, they must always move one step up or one step down. You may move several steps up or down. Moving from the smallest to the largest tower (and vice versa) is always two steps and is only possible if the middle one is used.

In General

- You may walk with your wizards on the opponent's towers and end up on them. (in your turn, not as a winning condition)
- You may not pass a tower if there is a wizard on it.
- You only get a score if your wizard is on your tower on the opponent's starting line.
- If you move towers, you can step over other towers, if there is another tower at the place where your turn ends, you cannot make the move.
- If you collide with the edge, the tower continues in the opposite direction to where it came from. In most cases according to the pattern below.



Game design by Ellis Hendriksen, Published by Henmar Games The Netherlands