

Aztec

Auteur: Niek Neuwahl

Uitgegeven door Zoch, 1996

Een tactisch bouwspel voor twee of drie spelers vanaf 10 jaar.

Doel:

Een speler speelt op de noord/zuid kant, de andere op de west/oost kant. (vb. 1)

De spelers duiden het punt aan voor de blokken die zich bevinden op het derde niveau boven hun gemarkeerde sector.

Deze sector is vanaf het gemarkeerde vierkant tot de lijn aan de boord van het plateau, aan de top van de pyramide.

Spelvoorbereiding:

- Sorteert alle stukken L, de kleuren spelen geen rol, dit is enkel decoratief.
- Plaats het vierkantje in het midden van het spel en zet het spel in de midden van de tafel.
- De spelers hebben elk een hoek van 90°

Spelregel voor het starten:

- De speler die als eerste POPOCATEPETL zegt mag beginnen.
- Hij speelt met een stuk en respecteert de constructieregels, maar dit stuk moet minstens met 2 zijden raken aan het midden vierkant. Men speelt verder beurt om beurt tot alle stukken op gebruikt zijn.

Constructieregels:

- Ieder nieuw stuk moet de vorige stukken raken met minstens 2 zijden, de 2 rakende zijden mogen op verschillende hoogte zijn.
- Er mag geen enkel stuk hoger uitsteken dan het derde niveau daar dit het maximum in hoogte is.
- Er mag geen enkel stuk over de speelveld hangen.
- Het bouwwerk moet stabiel blijven. 2 opeenvolgende blokken mogen niet over een lege plaats heen gebouwd worden zonder een ondersteuning.
- vb. 2 Het is altijd toegelaten om A boven een lege plaats te plaatsen.
- vb. 3 Verboden, behalve als A of B ondersteund is.
- vb. 4 Toegelaten als AC, BD of BC ondersteund zijn, verboden als AB, BC of CD vrij zijn.
- Noot: De structuur wordt altijd beschouwd als wankelbaar als een stuk niet raakt aan 2 andere zijden.
- Wanneer mogelijk, moeten de stukken in elkaar geschoven worden.
- Het is verboden een stuk te verduwen, maar het is toegelaten een stuk tijdelijk te verplaatsen om een nieuw stuk in te brengen op voorwaarde dat het verplaatste stuk op zijn bestaande plaats terug gezet kan worden.

Einde van de partij:

De partij is afgelopen wanneer alle 22 stukken geplaatst zijn.

Men telt de punten als volgt: Iedere speler telt 1 punt voor ieder blokje dat zich bevindt op het derde niveau of boven de gemarkeerde sector. Bij gelijke punten is het de speler die startte de winnaar.

in vb. 5 zie je dat de Noord/Zuid speler 9 punten heeft en de Oost/West speler heeft

3 punten.

Raad:

Plaats uw stukken zodanig dat uw tegenspeler grote problemen heeft in zijn derde niveau, maar zodat je zelf een maximale uitgangspositie hebt.

Spelen met 3:

- De derde speler krijgt de rol van warboelmaker.
- Hij moet voorkomen dat de score van de andere 2 spelers te hoog wordt.
- De bouwregels zijn hetzelfde.
- De warboelmaker (Ah Puch) begint, hij plaatst 8 stukken, om het plan van de tegenspelers te dwarsbomen.
- De eerste speler zegt niemand zal bv. 12 punten scoren. De tweede speler mag een lager of hoger aantal punten instellen of zijn beurt laten voorbij gaan . Die het laagste aantal punten instelt is Ah Puch.
- Ah Puch wint als er geen een van de twee het aangekondigde aantal punten bereikt heeft. Als iemand anders de ingeschatte punten bekomt wint hij.

Variatie:

Speel 3 keer, elk om beurt een de rol van Ah Puch, en tel dan de punten.



Date Last Modified: 24-03-2002

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief