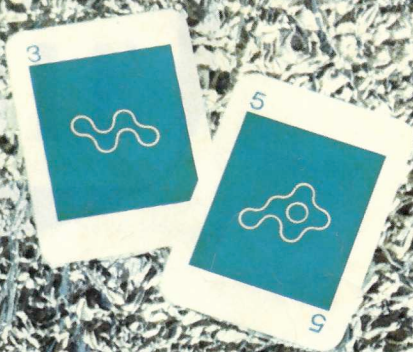


W. BARRINGTON PINK

Tantalus



Ravensburger

®

Tantalus

Ravensburger Spelen Nr. 6025212 2

Inhoud: 1 legbord, 50 kunststof plaatjes (1 reserve),
52 kaarten.

Dit bijzondere legspel voor twee personen heeft veel weg van een geduldspel. Het met opzet of ongewild doorkruisen van de bedoelingen van de tegenstander is het aantrekkelijkste aan dit spel. Duidelijk herkennen van vormen en een beetje geluk en stalen zenuwen zijn doorslaggevend voor de overwinning. De te bereiken posities zijn steeds weer nieuw, tot de laatste zet, zodat de spanning tot het laatste moment in het spel blijft.

Spelidee

Het spel bestaat uit een speelbord, dat met 49 gelijksoortige plaatjes van kunststof belegd is en een set van 52 kaarten. De plaatjes zijn zo gemaakt dat de verdiepte lijnen steeds aan elkaar passen en op die manier allerlei verschillende patronen vormen. Als men een plaatje aan zijn grijpstiftje een kwartslag draait (90°), dan verandert het patroon daar. Op de kaarten zijn dergelijke patronen gedrukt en de opgave voor de spelers is om, van zet tot zet, door het draaien van de plaatjes de patronen na te leggen. Als dat lukt, mag men de betreffende kaart behouden. Alle patronen zijn verschillend en er is, naar het uitkomt, het draaien van 1 tot 5 plaatjes voor nodig. Deze getallen zijn op de kaartjes aangegeven en betekenen tegelijkertijd de puntwaarde van de kaarten. Wie tot slot met de gewonnen kaarten het hoogste aantal punten bereikt heeft, is winnaar.

Vorbereiding

Het speelbord wordt geopend en met 49 plaatjes belegd. Om een neutrale beginsituatie te verschaffen, moeten de plaatjes gelegd worden in een gelijkmatig patroon van uitsluitend cirkels. De

kaarten worden geschud en in een gedekte stapel naast het speelbord gelegd. Beide spelers nemen 3 kaarten, die zij zo houden dat zij door de tegenspeler niet gezien kunnen worden. Vervolgens moet men het met elkaar eens worden, wie de eerste zet mag doen en dan kan het spel beginnen.

Hoe gespeeld wordt

Om te beginnen moeten de spelers hun kaarten en het speelbord goed bekijken. Men bedenkt een plan om een aantal plaatjes om te draaien zodat de patronen op de eigen kaarten nagelegd zijn. Men zal zich in eerste instantie met een van de patronen bezig houden, hoewel men snel tot de ontdekking komt, dat een ander patroon nog gemakkelijker te bereiken schijnt.

De spelers mogen om beurten een plaatje naar keuze opnemen en een kwartslag (90°) draaien, en weer neerleggen. Er geldt echter één beperking: men mag niet het plaatje gebruiken dat zojuist door de tegenspeler gedraaid is. Iedereen probeert de plaatjes zo te draaien, dat stap voor stap het geplande patroon ontstaat. Tegelijkertijd probeert men te raden welke patroon de tegenspeler probeert na te leggen, want dikwijls kan men met zijn eigen zet dit doorkruizen.

Het maakt niet uit of de patronen, die de spelers proberen na te leggen door een eigen zet of door die van een tegenspeler verkregen worden. Zodra een van de 6 patronen die de spelers in de hand houden nagelegd is, draait de speler die de kaart bezit deze kaart om. De afbeelding op de kaart moet volmaakt gelijkvormig zijn. Men moet zich niet laten misleiden door kaarten in spiegelbeeld! Er is overigens geen verschil tussen onder en boven; de kaarten kunnen naar believen gedraaid worden. Als de patronen gelijk zijn, dan heeft de speler de kaart gewonnen en mag hij deze terzijde leggen. Hij pakt onmiddellijk een nieuwe kaart van de stapel.

Als de speler *zelf* de laatste zet deed, waarmee hij een van zijn eigen kaarten kan winnen, dan mag hij onmiddellijk na het oppakken van een nieuwe kaart nog een zet doen. Dan komt de tegenspeler weer aan de beurt. Als een patroon nagelegd is door een zet van de *tegenpartij*, dan wint men wel zijn eigen kaart en men komt weer in de volgende zet aan de beurt, maar men geen extra-zet doen. Soms kunnen door een zet twee patronen ontstaan. Komen die allebei voor op de kaarten van de speler die de laatste zet uitvoerde,

dan mag hij na het opnemen van *twee* nieuwe kaarten direkt twee extra zetten doen. Als maar een van de beide patronen aan de speler behoort, dan mag hij maar één extra zet doen.

Einde van het spel

Het spel wordt voortgezet totdat de stapel kaarten opgebruikt is en geen van de spelers nog kaarten in zijn hand heeft. De speelduur kan gemakkelijk gevarieerd worden, door een deel van de kaarten van te voren uit het spel te laten. De punten van de gewonnen kaarten worden opgeteld. Winnaar is de speler die de meeste punten verzameld heeft. De speler die als eerste zijn laatste kaart uit zijn hand heeft kunnen leggen, heeft bovendien recht op de kaart (en), die zijn tegenspeler nog in de hand heeft en hij telt deze kaarten bij zijn score op.

Een andere mogelijkheid om het einde en de winnaar vast te stellen is om een bepaald aantal punten b. v. 50 of 100 af te spreken. Wie als eerste dit aantal bereikt, is winnaar.