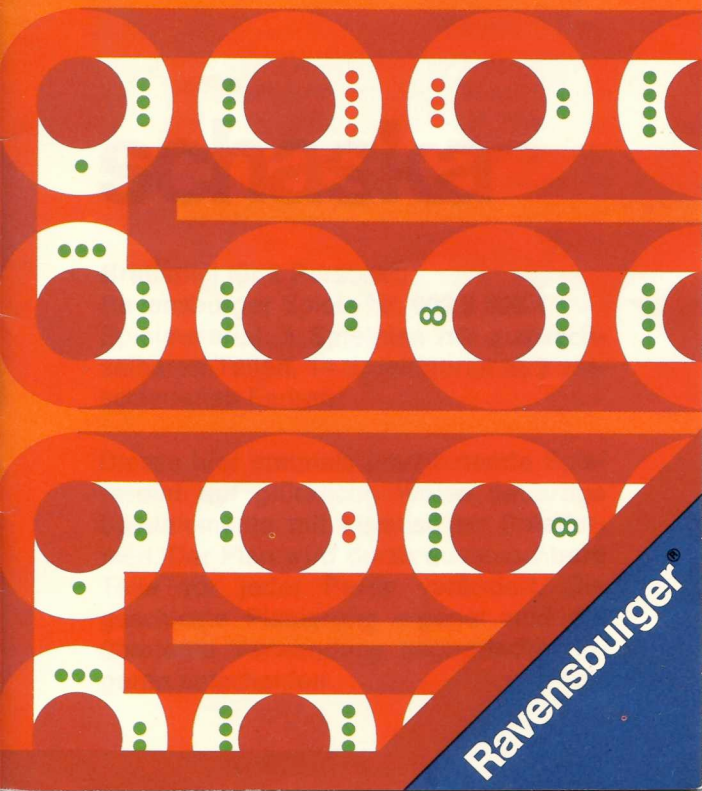


Emil Galli

schaska



Ravensburger®

Spellen in een klein, handig en uniform formaat.

Vooral praktisch voor op reis of als origineel klein geschenk. Het speelmateriaal is meestal van stevige kunststof. Ook geschikt voor een kleine groep spelers.

De serie bevat spellen waarbij handige taktiek, snel herkennen van een spel-situatie en een vooruitziende blik tot de overwinning leiden.

Voor mensen die van denkspellen houden!

schaska

Bordspel voor 2 personen

Ravensburger Spelen Nr **602 5 306 4**

Spelmateriaal: 1 speelbord met verwisselbare onderdelen, 14 speelfiguren in 2 kleuren

Dit voor de eerste maal verschijnende spel is een geslaagde combinatie van nieuwe spelelementen en klassieke spelvormen. Het speelbord wordt door verwisselbare onderdelen voor iedere ronde gewijzigd. De handige plaatsing van eigen figuren en goed overwogen gebruikmaken van de posities van de tegenstander zijn beslissend voor winst en verlies.

Spelidee

Het speelbord kan door verwisselbare onderdelen steeds weer veranderd worden. Daardoor is iedere ronde die gespeeld wordt weer anders. De speelfiguren worden zoveel plaatsen verder gezet als de op het speelbord gedrukte punten aangeven. Over eigen figuren en die van de tegenpartij wordt heen- gesprongen en de reeds bezette velden worden niet meegeteld. Daardoor kunnen met weinig punten grote afstanden worden afgelegd. Wie als eerste met zijn figuren het startveld van de tegenstander bereikt heeft is winnaar.

Voorbereiding

Bij het begin van het spel worden de losse delen van het speelbord geschud en op het middendeel van het speelbord gelegd. Beide spelers stellen 7 speelfiguren op het startveld, d.w.z. bij de pijl aan zijn kant van het speelbord.

Verloop van het spel

Begin: De jongste van de twee begint en zet een van zijn speelfiguren op het eerste veld van het speelbord voorbij het startveld. Er wordt om beurten gezet. Ook de tegenstander doet dezelfde openingszet. Zolang het eerste veld bezet is kunnen geen volgende figuren in het spel gebracht worden. Dat betekent dat de eerste speler, die nu weer aan de beurt is, zijn speelfiguur langs de in de speelrichting wijzende punten moet zetten.

Groene punten betekenen: aangegeven aantal punten vooruit.

Rode punten betekenen: aangegeven aantal punten achteruit.

8 betekent: 8 velden vooruit zetten.

Als een figuur b.v. op een veld komt dat 2 groene punten voorwaarts in de zet-richting aangeeft dan moet degene die aan de beurt is twee velden voorwaarts gaan.

Zetplicht: Beide spelers moeten zetten als zij aan de beurt zijn, d.w.z. men mag niet passen.

Springen: Het bijzondere aan het spel is dat over velden, die door eigen of figuren van de tegenspeler bezet zijn, heengesprongen wordt en dat deze velden **niet** meegeteld worden. Daardoor kunnen dikwijls met weinig punten grote afstanden worden afgelegd. De spelers zullen natuurlijk proberen hun figuren zo te plaatsen dat met het springen over de eigen en andere figuren zoveel mogelijk voordeel behaald zal worden.

Rust: Zodra één eigen speelfiguur het midden van het speelbord bereikt heeft moeten alle eigen figuren die nog op het startveld staan onmiddellijk in het spel gebracht worden voordat er weer een zet gedaan mag worden met de eerste figuur, die vooraan staat.

Blokkade: Doet zich het geval voor dat een figuur niet meer vooruit kan, dan is het spel uit. Winnaar is dan de speler,

wiens figuren het verst naar voren zijn opgerukt. Dit komt echter zeer zelden voor.

Einde van het spel

Wie er in slaagt het startveld van de tegenspeler met al zijn figuren te bereiken is winnaar. Het startveld van de tegenspeler hoeft niet in een direkte worp bereikt te worden. Punten die over zijn komen te vervallen. Het speelt ook geen rol of op het startveld van de tegenpartij nog figuren staan.