

# OBSESSION - SPELREGELS

## INHOUD

- 3 dimensionaal speelveld
- 4 Obsession pinnen
- 4 Obsession ballen
- 4 setjes van elk 5 lopers
- 12 witte poortjes
- 54 speelkaarten

## DOEL VAN HET SPEL

Doel van het spel is om met één van de lopers het midden van het speelveld te bereiken of als laatste looper op het speelveld over te blijven.

## SPELVOORBEREIDINGEN

Plaats het spel op een vlakke ondergrond. Steek de 4 Obsession pinnen op elke hoek van het speelveld in de bovenste gaten van dezelfde kleur (zie afbeelding 1A, achterin dit boekje), met de bijbehorende Obsession bal erachter.

Verdeel de 12 witte poortjes als volgt:

2 spelers	elk 5 poortjes
3 spelers	elk 4 poortjes
4 spelers	elk 3 poortjes

en plaats deze in de gaten aan de linkerkant van elke Obsession pin (zie afbeelding 1 B).

Vervolgens krijgt iedere speler een setje lopers. Plaats deze in de gaten aan de rechterkant van een willekeurige Obsession pin (zie afbeelding 1 C). Vanaf nu is dit uw thuisbasis.

Schudt nu de speelkaarten en geef elke speler gedekt (niet zichtbaar voor de andere spelers) 5 kaarten. De resterende kaarten legt u op een stapeltje op tafel met de symbolen naar beneden .

## BETEKENIS VAN DE KAARTEN

De volgende kaarten zitten in het spel

1. Obsession-kaarten
2. Poort-kaarten
3. Loop-kaarten
4. Spring-kaarten
5. Jokers

## OBSESSION - KAARTEN (zie afbeelding 2)

Bent u in bezit van een Obsession-kaart, dan kunt u met deze kaart een looper van uw medespelers aanvallen. Met een Obsession-kaart mag u tijdens uw beurt, die pin oplichten, die overeenkomt met de kleur van de Obsession-pin afgebeeld op uw kaart. Hierdoor begint de bal, die erachter ligt, te rollen. De bal moet eerst het centrum van het speelveld bereiken, voordat hij mag worden teruggeplaatst achter de Obsession-pin. Raakt deze bal op weg naar het centrum van het speelveld één of meerdere lopers, dan moeten deze lopers van het speelveld verwijderd worden. Deze lopers komen ook niet weer terug in het spel en de desbetreffende speler of spelers hebben dus minder kans om het spel te winnen. Als de bal door twee poortjes wordt geblokkeerd, moet hij daar blijven liggen tot één van de poortjes wordt verwijderd, waardoor de bal dus automatisch verder rolt. Alle lopers die de bal dan nog raakt moeten ook uit het spel worden verwijderd.

## POORT-KAARTEN (zie afbeelding 3)

Poortjes kunt u gebruiken om uzelf te beschermen of om uw medespelers dwars te zitten. Heeft u een Poort-kaart in uw hand, dan mag u één van uw poortjes plaatsen in een poort-gaatje overeenkomstig de kleur afgebeeld op de Poort-kaart of u mag een Poort-pin verwijderen uit een poort-gaatje met dezelfde kleur. In dit laatste geval plaatst u deze Poort-pin weer aan de linkerkant van uw thuisbasis. U mag maximaal 5 poortjes in uw bezit hebben.

## LOOP-KAARTEN (zie afbeelding 4)

Heeft u een Loop-kaart, dan mag u één van uw lopers het aantal gaten verplaatsen, corresponderend met het aantal op uw kaart. U hoeft echter niet te beginnen bij uw thuisbasis, u mag ook vanaf één van de andere hoeken beginnen te lopen. Er zijn echter wel een aantal regels:

1. In een beurt mag u slechts één Loop-kaart per looper spelen
2. U mag met uw lopers alleen vóóruit lopen
3. Komt uw looper terecht, waar al een andere looper staat dan wordt uw looper automatisch achter die looper geplaatst
4. De Poort-gaten worden niet meegeteld
5. U mag niet voorbij een Poort-pin, tenzij u in het bezit bent van een Spring-kaart

## SPRINGKAARTEN (zie afbeelding 5)

Met deze kaart mag u over een Poortje springen. Hij moet altijd samen met een Loop-kaart worden gespeeld.

## JOKER (zie afbeelding 6)

Als u deze kaart bezit, mag u zelf beslissen in plaats van welke kaart u hem wilt spelen.

## SPELREGELS

De speler links van de kaartdealer mag beginnen met het spel. U bepaalt zelf met welke en met hoeveel kaarten u wilt spelen. U mag dus in één beurt 1, 2, 3, 4 of 5 kaarten tegelijk spelen. De kaarten die u speelt legt u dan voor alle spelers goed zichtbaar open op tafel. Vervolgens voert u de handelingen uit behorende bij deze kaart(en). De gespeelde kaarten komen op een apart stapeltje te liggen. U neemt dan zoveel nieuwe kaarten, dat u er weer vijf in uw hand heeft en de beurt gaat kloksgewijs naar de volgende speler. Zijn er geen nieuwe speelkaarten meer voor handen dan wordt het stapeltje met de reeds gespeelde kaarten geschud en wordt daar weer mee verder gespeeld.

Maar ... LET OP, want Obsession is interactief, dit betekent dat u tijdens de beurt van één van uw medespelers mag ingrijpen. Als u op tijd doorheeft, dat degene die aan de beurt is uw looper aanvalt door een Obsession-kaart te spelen, dan mag u uw looper verdedigen. U doet dit door razendsnel een poortje te plaatsen of te verwijderen, waardoor de bal een andere wending krijgt en misschien zelfs wel één of meerdere lopers van uw medespelers van het speelveld verwijderd moeten worden. Achteraf moet u dan wel aan kunnen tonen, dat u de juiste kleur Poort-kaart bezit om zo'n poortje ook daadwerkelijk te mogen plaatsen of te verwijderen. Deze kaart wordt op het stapeltje gebruikte kaarten gelegd en de desbetreffende speler pakt een nieuwe kaart zodat hij weer vijf kaarten heeft.

Het is van belang u goed te realiseren dat de kleur van uw lopers los staat van de kleur van de Obsession-pinnen en ballen. Iedere speler mag, mits hij de juiste kaart heeft, één van de vier Obsession-pinnen oplichten om de bal te laten rollen. U mag met uw lopers beginnen vanaf elke willekeurige hoek.

Raakt een speler al zijn lopers kwijt, dan heeft hij verloren. Zijn kaarten worden bij het stapeltje reeds gespeelde kaarten gevoegd en de poortjes die hij nog in zijn bezit heeft, blijven verder buiten het spel.

## WINNAAR VAN HET SPEL

De winnaar van Obsession is degene, die als eerste met een looper het centrum van het speelveld bereikt of die als enige met een looper op het speelveld is achter gebleven.