

Malawi

Auteur: Gerhard Kodys

Uitgegeven door Piatnik, 1986

Een uniek strategisch bordspel voor twee spelers vanaf 8 jaar

Vrij vertaald in het Nederlands door [Hendrik Cornilly](#) (Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

Schrijf je reacties en suggesties naar de [webmaster](#).

Spelmateriaal:

- een speelbord van 6 op 6 velden
- 12 speelfiguren (6 witte en 6 zwarte)
- 24 kralen (12 witte en 12 zwarte)

Doel van het spel:

Probeer een eigen figuur - waarop minstens 1 kraal staat - naar de startlijn van de tegenspeler te brengen. Pas als deze figuur in de nab buurt niet geslagen kan worden, is de partij afgelopen.

Vorbereiding:

- Plaats het speelbord in het midden.
- Elke speler plaatst zijn figuren naast elkaar op de eigen startlijn (= de lijn aan de buitenkant, dichtst bij de speler).
- Op elke figuur worden twee kralen van dezelfde kleur gestoken.

Spelverloop:

Om beurten voeren de spelers een actie uit.

De speler aan beurt kan kiezen uit volgende acties:

a) verplaatsen

- Een eigen figuur wordt over zoveel velden verplaatst als aangegeven door het aantal aanwezige kralen. Het aantal velden moet exact overeen komen met het aantal kralen!
- De bewegingen gebeuren steeds verticaal (voor- of achteruit) of horizontaal (links of rechts). Tijdens een beweging mag niet van richting veranderd worden.
- Bij het verplaatsen mag niet over eigen of vreemde pionnen gesprongen worden.

b) herverdelen

- Alle kralen worden van een eigen figuur genomen en herverdeeld over de andere eigen figuren.

- Elke figuur kan slechts één kraal verkrijgen. Overtollige kralen worden dus uit het spel genomen. (Dit gebeurt vnl. als een figuur met 6 kralen wordt gekozen.)
- Zijn er minder kralen te verdelen als er figuren zijn, dan mag de speler in kwestie kiezen.

c) slaan

- Bij het slaan blijven alle figuren steeds op hun plaats staan. Er worden enkel kralen uit het spel genomen.
- Een figuur kan een andere slaan als voldaan is aan volgende voorwaarden:
 - De geslagen figuur staat in een rechte lijn (horizontaal of verticaal) t.o.v. van de aanvallende figuur.
 - Tussen beide figuren staan geen andere figuren.
 - De geslagen figuur staat exact evenveel velden verwijderd als aangegeven door het aantal kralen van de aanvaller.
- Wordt een figuur geslagen, dan verliest deze al zijn kralen. Deze worden uit het spel genomen. De figuur zelf blijft staan maar kan (voorlopig) niet meer bewegen.

Einde:

- Het spel kan op twee manieren eindigen:
- Als iemand een eigen figuur met minstens één kraal naar de overkant kan brengen en de nabeurt overleeft.
- Als een speler de laatste kraal van de tegenstander kan slaan.



piet.notebaert@pandora.be

Date Last Modified: 30-03-2001

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief