

Delfino

Auteur: Hako Bücken

Uitgegeven door Franckh-Kosmos, 1989

Zorg dat 4 dolfinen naar je speelbal toe zwemmen.

Een tactisch spel voor 2 tot 4 personen vanaf 10 jaar.

Vertaald in het Nederlands door Marc Van den Branden (Spelgroep Forum, Mortsel, België).

Schrijf je reacties en suggesties naar pnotebaert@unicall.be.

Vorbereiding

- Alle 25 kaartjes worden in een vierkant van 5 op 5 gelegd (bij twee spelers 16 kaartjes in een vierkant van 4 op 4).
- Hierbij wijzen de neuzen van de dolfinen in dezelfde richting. Ieder kiest een eigen kleur bal en dobbelsteen.
- De bal wordt in één van de vier hoeken gelegd, de dobbelsteen wordt open voor zich op blanco gelegd.

Spelverloop

Tijdens je beurt gooi je eerst met de grote dobbelsteen. Het gegooide aantal ogen stelt het aantal bewegingspunten (BP) - die opgebruikt moeten worden - voor. Met die bewegingspunten kan je twee dingen doen : je pion verzetten of een kaartje omdraaien.

1) Pion verzetten:

Elk kaartje waarover je horizontaal, diagonaal of verticaal over gaat, kost één BP. Tijdens deze beweging mag je niet afbuigen. Je kan alleen stoppen op een leeg vakje. Als je deze kaart dan draait en je hebt nog BP over, kan je een andere richting inslaan.

2) Draaien van een kaart:

Als je op een leeg kaartje stopt, mag je het in uurwijzerzin draaien. Elke kwartslag kost je één BP. Je kan door één kaartje te draaien twee kwadranten vormen. Dit levert je dan ook twee punten op. Door te blijven staan op een kaartje waarvoor je reeds punten hebt gekregen, kan je tijdens de volgende beurt als je vier gooit opnieuw een punt verdienen door de kaart viermaal rond te draaien.

Puntentelling

Telkens je een kwadrant vormt van vier kaartjes waarvan in het midden van elk van de vier dolfinen hetzelfde lichaamsdeel elkaar raakt, krijg je één punt. Dit verdiende punt wordt aangeduid op je eigen dobbelsteen. Bovendien mag je één willekeurig kaartje opnemen - ZONDER het te draaien - en tegen een ander kaartje leggen. Over de hierdoor ontstane leegte mag niet bewogen worden. Het verleggen van een kaartje kan weer een kwadrant vormen en een punt opleveren, maar hierna mag je geen kaartje meer verleggen. Een voor een andere speler reeds gewaardeerd kwadrant, levert voor de andere spelers geen extra punten op indien er eerst niets verandert aan dit kwadrant.

Einde van het spel

Het spel eindigt als een speler vijf punten heeft verdiend.