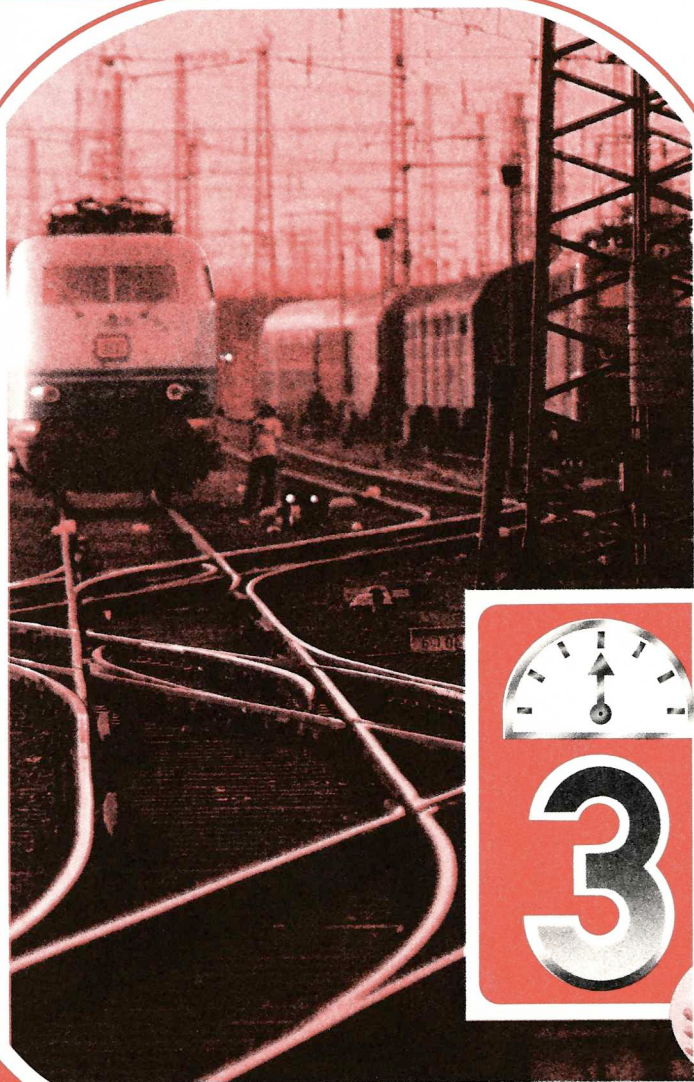


Helge Andersen

LOCOMOTION



franckh

LOCOMOTION

Een spel met spoortreinen voor 2 à 4 spelers vanaf 8 jaar

Auteur: Helge Andersen

(geïnspireerd door de rangeerproblemen van Sam Loyd)

Toebehoren:

45 rails – 4 locomotieven (van verschillende kleur) – 16 wagentjes (telkens 4 wagentjes van dezelfde kleur) – 4 locomotief-kaarten – 4 wagen-kaarten – 28 snelheidskaarten (telkens 4 met de waarde 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6) – 1 dobbelsteen – de spelregels.

Doel van het spel:

De speler die 't eerst 4 wagentjes in de juiste kleurenvolgorde aan zijn locomotief hangt, is de winnaar.

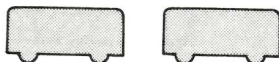
Opmerking:

De vastgekoppelde wagens moeten elkaar respectievelijk de locomotief aanraken (in bochten op één kant):

Juist:



Niet juist:



Afkoppelen betekent dat er een tussenruimte moet ontstaan:

Eerst:



Daarna:

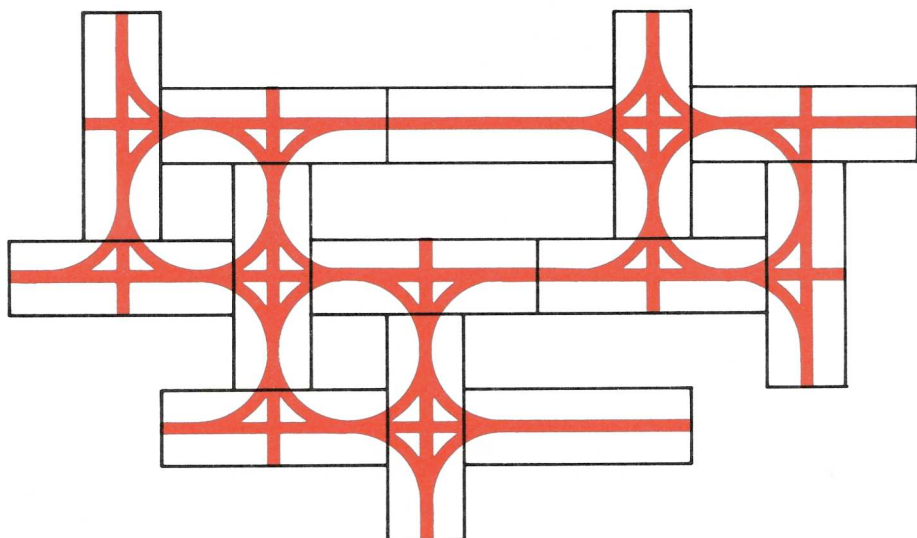


afgekoppeld

Voorbereiding:

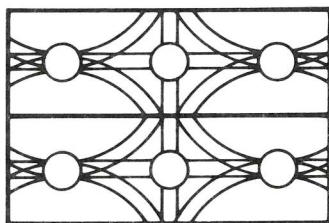
1. De spelers leggen samen een spoorwegnet aan, dat uit alle 45 rails of minder bestaat, die ze net als bij een puzzel met elkaar verbinden.

Hoe minder rails daarvoor worden gebruikt, des te moeilijker wordt het spel (vooral aan te bevelen voor 't spel met twee personen):



2. Iedere rails moet minstens door één spoor met een andere rails worden verbonden. Aan de lange kant ogen de rails niet parallel met elkaar worden verbonden.

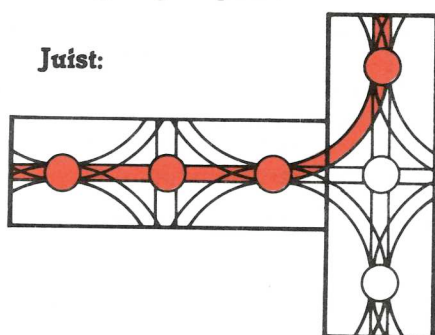
Niet juist:



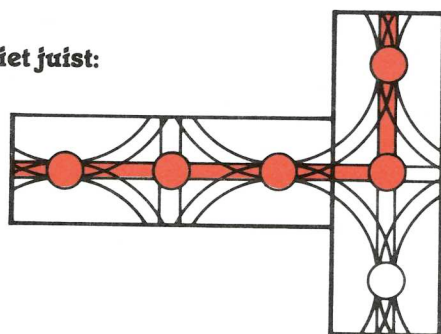
3. Elk punt van de rails **moet** in 't verloop van het spel met de locomotieven bereikbaar zijn.
4. Iedere speler zet nu 4 wagentjes van verschillende kleur en 1 locomotief op willekeurige punten van het spoorwegnet, en wel over het hele spoorwegnet zo gelijkmatig als mogelijk verspreid. Iedere wagen en iedere locomotief moet zo geplaatst worden dat aan de achterkant of de voorkant kan worden aangekoppeld, d.w.z. de wagens en de locomotieven moeten steeds zo worden opgesteld, dat men er ten allen tijde mee kan rangeren.
5. De locomotief-kaarten worden gemengd en omgekeerd neergelegd. Iedere speler neemt een kaart en ziet nu pas welke kleur zijn **eigen** locomotief heeft. Hij legt nu de kaart open vóór zich op tafel.
6. Nu worden de wagen-kaarten gemengd, na elkaar afgenomen en open naast elkaar gelegd. In deze volgorde, die voor alle spelers geldt, moeten de wagens zich tenslotte achter de locomotieven bevinden.

Spel 1: Locomotion met dobbelen:

1. Voor dit spel worden geen snelheids-kaarten gebruikt. De speler die de meest ogen gooit, mag beginnen. De andere spelers volgen in de richting van de wijzers van de klok.
2. Iedere speler, die aan de beurt is, dobbelt één keer en trekt zijn eigen locomotief al naar keuze vooruit of achteruit. Hij mag net zo veel punten passeren als hij ogen gegooit heeft, in geen geval meer, wel minder. In dat geval vervallen de resterende ogen.
3. Als er wagens aan een locomotief aangekoppeld zijn, trek je eerst de locomotief en dan de wagens (of achteruit eerst de achterste wagen en dan de andere wagens met de locomotief).
4. Je mag niet via een scherpe hoek van richting veranderen, dat mag alleen maar via een gebogen spoor:



Niet juist:



5. In ieder geval moet je erop letten dat alle wagens en de locomotief zich op de railspunten bevinden. Ze behoeven (vooral in de bochten) niet **precies** op de punten te staan. 't Moet alleen maar duidelijk zijn, **op welke punten** ze zich bevinden.
6. Je mag **niet** over de wagens of de locomotieven, die zich op het traject bevinden, "heen springen" en je mag ze ook niet omdraaien.
7. Te allen tijde mag je wagens van je **eigen** locomotief (niet van een vreemde locomotief) af- en later weer aankoppelen. Elke keer kost het aan- of afkoppelen één oog van de dobbelsteen (= stap). Ook als er twee of meer samengekoppelde wagens **tegelijk, d.w.z. als eenheid**, worden aan- of afgekoppeld, kost dat maar één enkel oog van de dobbelsteen.
8. Je mag **geen** wagens zonder locomotief trekken.
9. Om wagens te kunnen aankoppelen of om te kunnen manoevreren, zal het vaak nodig zijn, reeds aangekoppelde wagens voor korte of lange tijd weer af te koppelen, misschien omdat het traject te kort is of het nodig is de kleurenvолgorde van de wagens te veranderen.
10. Er mogen geen wagens **tegelijkertijd voor en achter de locomotief aangekoppeld zijn**.
11. In geen geval mogen er **twee wagens van dezelfde kleur** aan een locomotief aangekoppeld zijn. Je moet dan op tijd afkoppelen.
12. **Attentie:** Iedere speler moet erop letten dat zijn locomotief niet plotseling geblokkeerd wordt door in de weg staande wagens. Als dat toch het geval is, kan de speler zijn locomotief pas weer trekken als de baan vrij is.
13. De speler die 't eerst de vier wagens in de juiste kleurenvолgorde achter zijn locomotief heeft aangekoppeld is de winnaar en het spel is uit.

Spel 2: Locomotion zonder dobbelen

Een bijzonder leuk spel, waarvoor wel-doordachte tactiek nodig is, is het spel zonder dobbelen. Iedere speler kan de snelheid van zijn locomotief zelf bepalen. In principe geldt het volgende:

1. Iedere speler krijgt een set snelheidskaarten van 0–6.
2. De snelheid voor de start kan willkeurig worden gekozen.
3. De snelheid kan 0–6 bedragen en moet door de passende kaart worden aangetoond, die open vóór de speler ligt.
4. Je moet de snelheid van je locomotief, die voor de laatste trek geldig was, bijhouden, wel met de mogelijkheid deze met +1 resp. –1 te veranderen (binnen de toegestane 0–6 stappen). In geval van verandering moet je de nieuwe kaart open op tafel leggen.
5. Kan je de snelheid niet **helemaal** volhouden (bijv. omdat er locomotieven of wagentjes in de weg staan) dan moet je zo ver mogelijk rijden – ook al is dat in een ongunstig geval een andere, niet gewenste richting. Daarna gaat de snelheid terug op 0 (op de volle rem!). De daaropvolgende zet mag je alleen maar met een snelheid van 0 (dat betekent: stilstand) of van 1 rijden. (De snelheid van de trein moet dus bij deze speelvariant vol bijgehouden worden; resterende ogen vervallen hier niet.)
6. Het aan- of afkoppelen van de wagens komt, net als in het spel **met** dobbelen, telkens met **één** stap overeen.
7. Voor het overige gelden de spelregels van het spel **met** dobbelen.

Spel 3: Locomotion voor solospelers

Locomotion kan men ook in z'n eentje spelen. De speler legt eerst het spoorwegnet aan en plaatst dan 4 wagens van verschillende kleur en zijn locomotief er op. Hij bepaalt door het lot de kleurenvolgorde en probeert dan de 4 wagens met zo min mogelijk zetten achteraan zijn locomotief te hangen. Als hij de startpunten van de wagens en de locomotief genoteerd heeft, kan hij door herhaling proberen, het resultaat met steeds minder zetten te bereiken. Op die manier is ook een wedstrijd met een andere speler mogelijk. De speler die met de minste zetten het doel bereikt, is de winnaar. Dit geldt ook voor speelgroepen.

Nog enkele varianten:

- a Voor een Locomotion-toernooi maakt men eerst een afspraak hoeveel spelletjes men wil spelen. De winnaar van een spel krijgt 5 punten. Als het spel uit is, krijgen de andere spelers voor iedere wagen, die in de juiste kleurenvolgorde aangekoppeld is, één punt. Als echter bijvoorbeeld de kleurenwagen, die als eerste wagen achter de locomotief behoort te zijn, ontbreekt, dan krijgt de speler geen enkele punt, ook al zijn de andere kleurenwagens in de juiste volgorde. De speler, die na alle spelen de meeste punten heeft behaald, is de winnaar.
- b Wenst men een sneller verloop van het spel, of mogen jongere spelers meedoen, dan legt men minder trajecten aan en/of speelt maar met 2 of 3 wagens (in plaats van 4 wagens) van verschillende kleur voor elke speler.