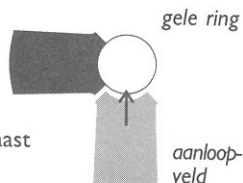


## Inhoud

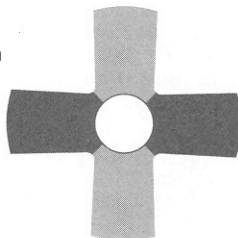
- 1 Geel, rond speelveld: de Ring
- 4 Grijsze aanloopvelden
- 24 Speelstukken: 8x Schaar, 8x Steen, 8x Papier
- Spelregels

## Montage

**2 Spelers:** Klik twee aanloopvelden loodrecht op elkaar in de gele ring. De spelers nemen naast elkaar plaats. (Fig a)

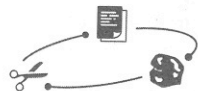


**4 Spelers:** Klik de vier aanloopvelden in kruisvorm in de gele ring. De spelers die tegenover mekaar zitten vormen een ploeg. (Fig b)



## Speelstukken

Een ringvormige relatie



steen schaar papier

Tussen de drie soorten stukken (Steen, Schaar en Papier) bestaat er een unieke, cirkelvormige rangorde, zoals bij het eeuwenoude straatspel Steen, Schaar, Papier:

Steen is sterker dan Schaar :  
*Steen breekt Schaar*  
 Schaar is sterker dan Papier :  
*Schaar knipt Papier*  
 Papier is sterker dan Steen :  
*Papier omwikkelt Steen*

Er is dus geen 'hoogste' of 'laagste' stuk: elk stuk kan een ander stuk slaan en wordt zelf door een derde stuk geslagen.

## Verdeling v/d Speelstukken

Iedere speler krijgt 6 speelstukken:

2x Schaar, 2x Papier, 2x Steen

Er zijn licht gekleurde en donkere stukken. De stukken van één kleur zijn nog eens opgedeeld in stukken met een holle en met een bolle achterkant, zodat er telkens slechts 6 stukken volkomen identiek zijn. Iedere speler krijgt 6 identieke stukken, dus bijv. de 6 donkere / holle stukken of de 6 lichte / bolle stukken enz.

Speelt men met 2, dan neemt de ene speler 6 lichte (holle of bolle) en de andere 6 donkere (holle of bolle) speelstukken.

Speelt men met 4 spelers in 2 teams, dan speelt het ene team met de lichte, het andere met de donkere stukken. Binnen het team worden de stukken verder opgedeeld naar gelang ze hol of bol zijn.

## Plaatsen v/d Speelstukken

Het vinnetje onder het speelstuk schuift men in de uitsparingen van de aanloopvelden. Op de gele ring steekt men de achterkant van de stukken in de openingen, waardoor de beeldzijde van het speelstuk voor iedere speler zichtbaar wordt.

## Toss, Startopstelling & Eerste zet

De toss bepaalt wie begint: Ieder kiest een willekeurig stuk en toont dit aan elkaar. De speler met het sterkste stuk mag beginnen. Bij gelijkheid wordt de toss overgedaan.

Vervolgens plaatst iedere speler zijn 6 stukken op de startrijen 1 & 2, waarbij hij er voor zorgt dat zijn tegenstrever de beeldzijde van de stukken niet te zien krijgt.

Uw tegenstrever(s) zit(ten) altijd links of rechts van U. Speelt U met vier, dan vormt U één team met de speler die recht tegenover U zit.

De winnaar van de toss start het spel door een stuk recht of schuin vooruit te schuiven naar de Squodrij, waarna de spelers om beurt een zet doen.

Fig 1    A = Squodrij  
          B = Startrij 2  
          C = Startrij 1

## SPELVERLOOP

### Op het Aanloopveld (Fig 2)

Op de Startrijen mogen de spelers de stukken één rij naar voor schuiven. Dit mag recht vooruit of schuin vooruit gebeuren. De stukken mogen niet terug achteruit schuiven.

Op de Squodrij mogen de spelers de stukken recht vooruit doorschuiven naar de aangrenzende positie in de ring, indien deze positie vrij is. Wordt deze positie bezet door een zwakker stuk van de tegenstrever, dan kan men dit stuk slaan en de positie innemen.

Vanop de Squodrij kan een speler ook een stuk van de tegenstrever counteren met een **SQUODZET**. Dit is de meest typische zet bij Squod en hij wordt in een apart paragraafje behandeld. (zie verder)

## In de Gele Ring (Fig 3)

In de gele ring worden de stukken met de beeldzijde naar boven geplaatst. Hier mogen de stukken naar een aangrenzende positie stappen (links, rechts, vooruit, achteruit) indien deze positie vrij is.

Wordt deze positie bezet door een zwakker stuk van de tegenstrever, dan kan de speler dit stuk slaan, waarna hij de positie van dit stuk inneemt.

- Een zwakker stuk mag een sterker stuk niet aanvallen.
- De stukken mogen niet terug van de ring naar de aanloop-velden stappen.
- Men mag nooit diagonaal gaan in de Gele Ring.

## 4 Spelers

Als men in ploegen speelt, komen de spelers kloksgewijs aan de beurt. De speelstukken in de gele ring worden gemeenschappelijk binnen één team. In de Gele Ring mag men dus met de eigen stukken spelen of met deze van de partner.

## Geslagen stukken

De geslagen stukken verdwijnen van het bord en gaan altijd terug naar de oorspronkelijke eigenaar. Indien men met vier speelt zijn de stukken te herkennen aan de holle of bolle achterkant.

De stukken mogen naar eigen inzicht weer in het spel worden gebracht, maar enkel op een vrije positie van startrij 1.

Het opnieuw opstellen van een geslagen stuk telt niet als extra beurt.

## Gewonnen (Fig 4)

Het spel is gewonnen zodra één van de spelers erin slaagt met de eigen stukken Steen, Schaar en Papier in de ring een verticale of horizontale rij te vormen. Als men met vier speelt, mag een winnende rij gevormd worden met de stukken van de twee partners, dus binnen dezelfde kleur.

## DE SQUODZET

De meest karakteristieke zet van het spel.

**Bij een Squodzet valt men vanop de eigen Squodrij een stuk aan van de tegenstrever dat zich op diens Squodrij bevindt.**

Omdat de stukken zich nog op de aanloopvelden bevinden en dus niet zichtbaar zijn voor elkaar weet men in principe niet welk soort stuk men aanvalt.

Wanneer men aan beurt is, mag men een Squodzet doen indien:

- Men al een stuk op de Squodrij heeft staan (Fig 5),
- of direct nadat men een stuk vanuit Startrij 2 heeft doorgeschoven naar de Squodrij (dus binnen diezelfde beurt). (Fig 6)

De aanvallende speler roept "**SQUOD**" en geeft aan welk stuk op de Squodrij van de tegenstrever hij aanvalt, waarna beide spelers de beeldzijde van hun stuk tonen.

## Welke positie neemt men in?

Het winnende stuk bezet het snijpunt van de imaginaire lijnen die vanuit de twee Squodposities vertrekken. (zie fig 5 & 6)

Bij gelijkheid blijven beide op de Squodposities staan. Indien de aanvaller vanuit startrij 2 de Squodzet lanceert, blijft hij bij gelijkheid op de Squodpositie staan van waaruit hij de tegenstrever aanviel. Hij gaat dus niet terug naar startrij 2.

Het geslagen stuk. (zie boven)

## Let Wel

Een Squodzet is onmogelijk wanneer het snijpunt van de Squodlijnen bezet wordt door om het even welk ander stuk.

Ook indien de aanvallende speler zijn Squodzet verliest, waardoor een speelstuk van de tegenstrever op de gele ring terecht komt, gaat de beurt over naar de tegenstrever.

Speelt men met vier, dan mag men zowel de tegenstrever links als de tegenstrever rechts, aanvallen met een Squodzet.

## Klantenservice

BRAND 'X'  
Capouilletstraat 19-21  
1060 Brussel  
België

Wij besteden de grootste zorg aan de fabricage van Squod. Mocht er toch iets niet in orde zijn op het ogenblik dat U het ontvangt, laat het ons dan weten.