

POLYP



Spelregels

Spelregels.

Inhoudsopgave.

1. Samenvatting.
2. Speelmateriaal.
3. Doel van het spel.
4. Voorbereiding.
5. Bewegen van de stenen.
- 5.1 Bewegen van de vissen.
- 5.2 Bewegen van de Polyp.
6. Het vangen van vissen.
7. Einde van het spel.

1. Samenvatting.

Polyp is een gezelligheidspel voor 2 of 4 personen.

Iedere speler beschikt over 2 verschillende soorten speelstenen. t. w. 9 vissen en 1 polyp (inktvis).

De opdracht van een speler bestaat uit het over de zee brengen van z'n vissen en met z'n polyp vissen van de tegenstanders te vangen.

Voor iedere overgebrachte vis, krijgt men punten evenzo voor iedere gevangen vis van de tegenstanders. Het spel is ten einde, zo gauw een speler al zijn vissen heeft overgebracht en z'n polyp weer in startpositie staat.

Degene die de meeste punten verzameld heeft is winnaar.

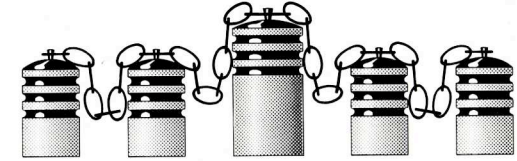
2. Speelmateriaal.

2.1 De speelfiguren.

De Polypen.

Er zijn 4 Polypen in verschillende kleuren.

Iedere Polyp bestaat uit 3 delen:



Rechter vangarm Kop. Linker vangarm
2 delen. 2 delen.

De Vissen:

er zijn in iedere kleur 9 vissen.

2.2. Het speelbord.

Voorstellend een zee; met startplaatsen voor vissen en polypen en met de loopbaan voor de polypen.

2.3. Spelregels.

3. Speldoel.

Doel van het spel is, de meeste punten te verzamelen.

Dat betekent, de eigen vissen moeten snel en zo mogelijk zonder verlies, diagonaal over de zee gebracht worden in het tegenoverliggend veld. Tevens moet men proberen om met z'n Polyp zoveel mogelijk vissen van de tegenpartij te vangen.

De puntenverdeling;
iedere gevangen vis van de tegenstander telt voor 3 punten.

Iedere overgebrachte vis telt voor 2 punten.

Wie het spel beeindigd krijgt 3 punten.

4. **Vorbereiding.**

Iedere speler kiest een kleur en krijgt 9 vissen en een polyp. B.v. de gele vissen worden op het groene hoekveld met de gele punten geplaatst, de gele polyp op de startplaats met de gele punten. Rood begint.

5. **Bewegen van de stenen.**

In een speelbeurt verzet men eerst één van z'n vissen en dan z'n polyp.

5.1 **Bewegen van vissen.**

Een vis mag per beurt verzet worden en kan steeds om één veld worden verplaatst, hetzij voorwaarts, zijwaarts of diagonaal.

Achteruit zetten is niet geoorloofd.

Vissen kunnen springen: over eigen vissen en die van de tegenstanders en ook over polypfiguren.

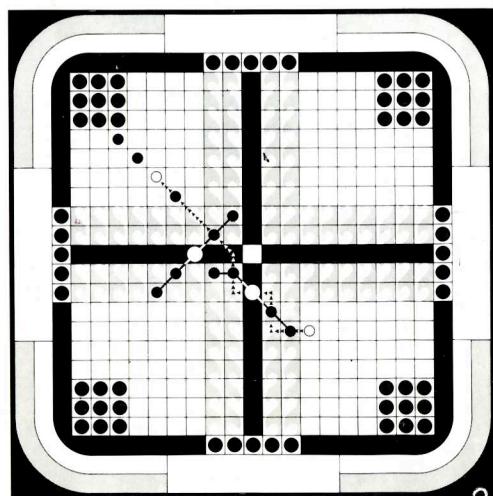
Achteruitspringen is niet geoorloofd.

Een figuur kan alleen oversprongen worden, wanneer het veld achter het figuur vrij is.

Meerdere sprongen achter elkaar zijn mogelijk waarbij de springrichting veranderd kan worden.

Men is verplicht per ronde een vis te verzetten.

Een voorbeeld:



5.2 **Bewegen van de Polyp.**

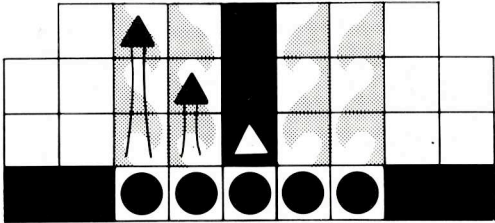
Een polyp mag per spelronde met twee delen worden verplaatst en mag zich maximaal 6 velden voortbewegen.

Belangrijk: Er mag niet meer dan één open veld tussen de verschillende delen liggen.

De polyp moet zich vertikaal op de ingetekende baan bewegen (het blauwe veld).

De polyp mag het middelpunt niet overschreiden.

Voorbeeld: het zetten vanuit de startpositie.

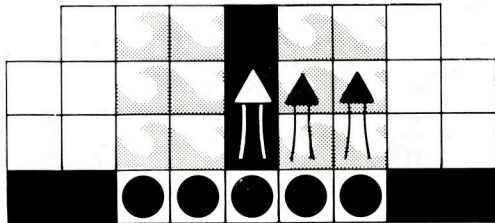


Volgorde van de bewegingen:

3 2 1

Aantal benodigde velden:

3 2 1

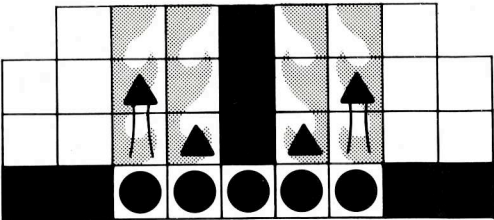


Volgorde van de bewegingen:

1 2 3

Aantal benodigde velden:

2 2 2



Volgorde van de bewegingen:

1 2 3 4

Aantal benodigde velden:

2 1 1 2

6. Vissen vangen.

Iedere polyp probeert vissen van z'n tegenstanders te vangen, wanneer ze binnen z'n vangbereik zijn. Een vis wordt gevangen, wanneer hij zich binnen de ruimte van één van de delen van de polyp bevindt en dat deel op de vis geplaatst kan worden. Vandaar ook de uitsparing in de bodem van de polyp. Ieder deel van de polyp die een vis gevangen heeft, houdt z'n normale bewegingsvrijheid maar mag geen tweede vis vangen. Dat betekent, dat een polyp maximaal vijf vissen kan vangen, dan moet hij terug naar z'n aquarium (het blauwe veld achter de polypstartplaats) om de gevangen vis daar af te zetten. Daardoor moet ieder deel van de polyp zich weer op de startplaats bevinden alvorens hij z'n vissen kan afzetten. Dan kan de polyp opnieuw op jacht gaan.

7. Einde van het spel.

Heeft een speler al z'n vissen in het tegenoverliggend veld gebracht (op die na gevangen zijn), dan kan hij met z'n polyp verder deelnemen aan het spel (als hij wil). Want het spel wordt beëindigd, zodra een speler geen vis meer onderweg heeft en zo gauw de polyp z'n startpositie weer bereikt heeft. Winnaar is degene, die de meeste punten verzameld heeft. Iedere gevangen vis in **het aquarium** telt voor 3 punten. Iedere overgebrachte vis telt voor 2 punten. Vissen die onderweg zijn, tellen niet. Degene die het spel beëindigd krijgt 3 bonus punten.