

Bevestig de steunvoetjes op de aangegeven plaatsen voordat je dit spel voor de eerste keer gaat spelen.

LAKOTA



Zoek vrije plekken en bouw bruggen

Een spel van Philippe Proux • voor 2–6 spelers vanaf 8 jaar • speeltijd ca. 30 minuten

Spelmateriaal

60 houten staafjes, 1 speelbord, 1 spelregels, 3 steunvoetjes

Spelidee

Spelers leggen om beurten een houten staafje op het speelbord. Als een speler twee staafjes op dezelfde hoogte met elkaar verbindt, dan mag hij nog een staafje neerleggen. Maar let op dat je daarmee andere spelers geen voordeel geeft! Ook het laten instorten van een bouwwerk wordt bestraft. Overigens: Lakota is de naam van een Amerikaanse indianenstam en betekent "bondgenoten".

Vorbereiding van het spel

Leg het speelbord in het midden van de tafel, zodat dat iedere speler er gemakkelijk bij kan. Iedere speler krijgt een aantal houten staafjes en legt deze voor zich neer in een persoonlijke voorraad:

- In een spel met 2 spelers: 30 staafjes
- In een spel met 3 spelers: 20 staafjes
- In een spel met 4 spelers: 15 staafjes
- In een spel met 5 spelers: 12 staafjes
- In een spel met 6 spelers: 10 staafjes

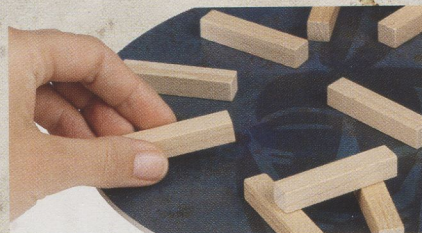
Doel van het spel

De speler die het eerst al zijn houten staafjes kwijt is wint het spel.

Spelverloop

De jongste speler begint het spel. Daarna gaat het spel volgens de wijzers van de klok verder. De speler die aan de beurt is neemt een houten staafje uit zijn voorraad en legt dit op het speelbord. Daarbij heeft hij twee mogelijkheden:

Vrije plek zoeken

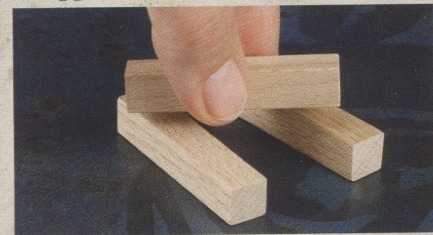


De speler legt het staafje op een vrije plek op het speelbord, waarbij het staafje geen enkel ander staafje mag aanraken.

Daarna is zijn beurt voorbij en is de volgende speler aan de beurt.

Aan het begin van het spel zijn er veel vrije plekken, omdat er eerst geen en daarna slechts een paar staafjes op het speelbord liggen.

Bruggen bouwen



De speler neemt een staafje uit zijn voorraad en legt dit bovenop precies twee staafjes die beiden op dezelfde hoogte liggen en beiden nog niet verbonden zijn met een ander staafje.

Als een speler een brug bouwt, is hij direct nog een keer aan de beurt en mag hij nog een staafje op een vrije plek neerleggen of nog een brug bouwen.

Door verschillende bruggen na elkaar te bouwen, kan een speler meerdere keren achtereenvolgens aan de beurt zijn, waardoor hij meerdere staafjes in één beurt kwijtraakt!

of

Als een speler geen brug kan of wil bouwen, moet hij een staafje op een vrije plek op het speelbord leggen, zelfs als hij daarmee een andere speler de mogelijkheid geeft om wel een brug te bouwen.

Passen is niet toegestaan. De speler die aan de beurt is moet dus altijd minstens één staafje op het speelbord leggen.

Instorten

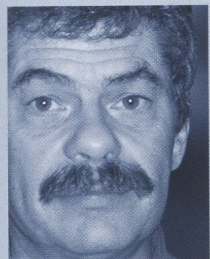
Als de speler die aan de beurt is een instorting veroorzaakt, moet hij alle staafjes die zijn gevallen pakken en aan zijn voorraad toevoegen. Daarnaast krijgt hij als straf van de speler rechts van hem ook een staafje. Zijn beurt is daarna voorbij en de volgende speler is aan de beurt. Staafjes die van de rand van het spelbord vallen tellen ook als een instorting.

Als een instorting wordt veroorzaakt door een speler die niet aan de beurt is, moet de speler die de instorting veroorzaakte de gevallen staafjes aan zijn voorraad toevoegen. Bovendien krijgt hij als straf een staafje van de speler die aan de beurt is. De speler die aan de beurt is voert zijn beurt gewoon uit.

Alle staafjes, die als gevolg van de instorting zijn verplaatst maar niet zijn gevallen, blijven liggen en worden niet aan de voorraad van de betreffende speler toegevoegd.

Einde van het spel

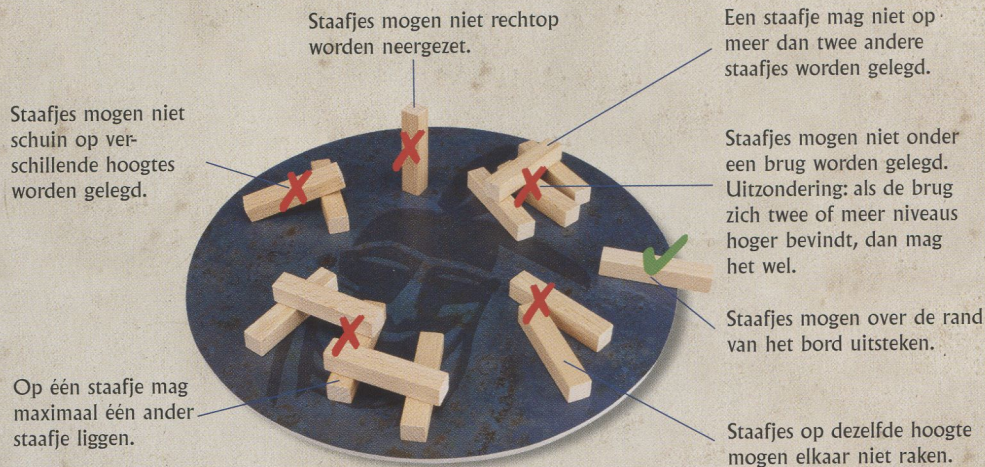
De speler die als eerste geen staafjes meer in zijn voorraad heeft liggen wint het spel. De ronde wordt niet verder uitgespeeld. Dit kan ook voorkomen als iemand zijn laatste staafje kwijtraakt, omdat hij een strafstaafje aan een andere speler moet geven vanwege een instorting!



De auteur

Philippe Proux is een plattelandsdokter en woont in de Franse Ardennen. In zijn vrije tijd bedacht hij dit eenvoudige en mooie houten spel. Hij houdt van voor iedereen toegankelijke spellen met een tactisch spelmechanisme. Dit is ook het geval met Lakota, een spel dat hij zelf al eerder in een kleine oplage onder de naam Tasso heeft uitgegeven.

Bouwregels



Niet toegestaan

- ⊕ Als je een staafje neerlegt, mag je andere staafjes niet verplaatsen of aanraken. Als een speler deze regel overtreedt, is zijn beurt onmiddellijk voorbij en mag hij het staafje niet meer neerleggen. Spelers kunnen met elkaar afspreken om deze regel iets minder streng toe te passen.
- ⊕ Zodra een speler zijn staafje heeft losgelaten, mag hij het staafje niet meer verplaatsen.

Toegestaan

- ⊕ Als een staafje wordt neergelegd, mag het worden geschoven naar de juiste plek.
- ⊕ Er is geen limiet aan de hoogte waarop men mag bouwen.
- ⊕ Staafjes mogen met beide handen worden neergelegd.
- ⊕ Het spelbord mag worden gedraaid. Maar pas op voor instortingsgevaar!

© 2004 Ludarden
© 2012 Franckh-Kosmos
Verlags-GmbH & Co. KG
Alle rechten voorbehouden.
MADE IN GERMANY

© 2013 White Goblin Games
www.whitegoblingames.nl

Spelontwerp: Philippe Proux
Illustraties: Karl-Otto Homes
Grafisch ontwerp: Sensit Communication München
Redactie: Arne Bratenstein, Barbara Schmidts
Nederlandse vertaling: Tamara Bakker
Projectmanager: Johan Kuipers

