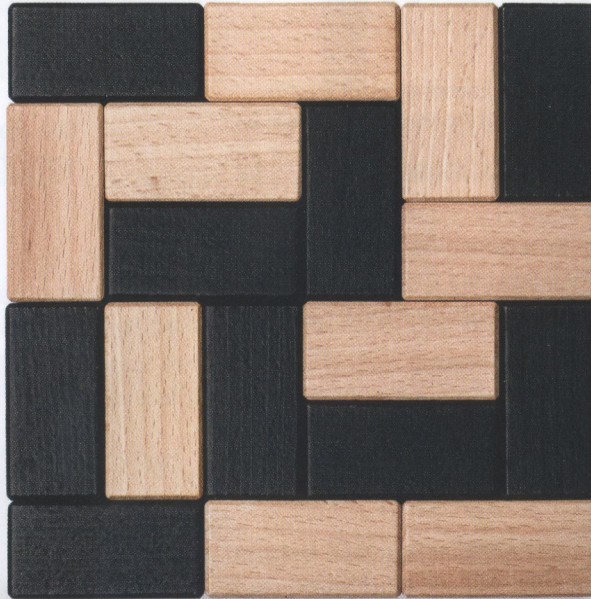


BLOCKS



Spielregel • Rules
Spelregels • Règles





KWINTY

Een Strategiespel voor 2 Personen van Fred Horn

Materiaal

40 Speelstukken (Bouwblokken) in twee kleuren.

Het Bouwblok

Op de Speelstukken is geen verdeellijn gezet om aan te geven dat de zijkanten altijd uit TWEE vierkanten bestaan.

Beschouw het Bouwblok als twee aaneengesloten imaginaire kubussen.

Spelprincipe

De Spelers bouwen met hun blokken een muur van Speelstukken met het doel een rij van 5 aaneengesloten vierkanten van de eigen kleur te realiseren.

Vorbereiding

Beide Spelers leggen de 20 Speelstukken van de door hen gekozen kleur voor zich op tafel. Het lot bepaalt welke Speler begint.

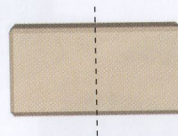
Spelregels

De beurten gaan om en om.

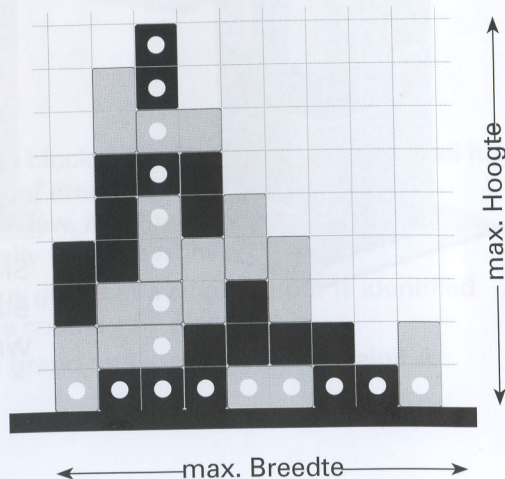
De startende Speler plaatst een Bouwblok (liggend of staand) tussen de Spelers op tafel.

Hiermee start deze Speler de te bouwen muur met een dikte van 1 vierkant, die maximaal 9 vierkanten breed en 9 vierkanten hoog mag worden.

Per beurt plaatst een speler vervolgens ÉÉN Bouwblok, in het vlak van de muur, aansluitend AAN en/of OP reeds geplaatste blokken. von 9 Quadraten nicht überschreiten.

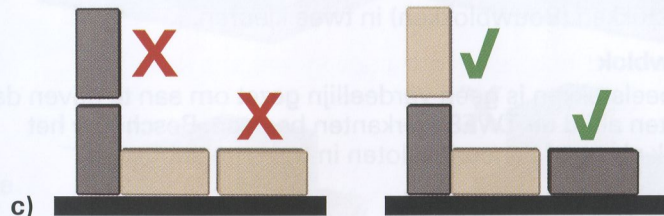


De zijkant van een Speelstuk (Bouwblok) bestaat uit **2 vierkanten**.



Voorwaarden voor plaatsing:

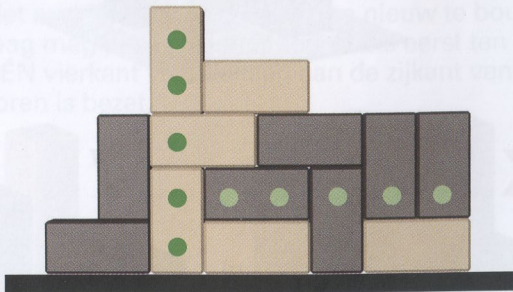
- a) Een blok mag staand (verticaal) of liggend (horizontaal) worden geplaatst. Het blok moet in beide gevallen **volledig** ondersteund worden door resp. 1 of 2 onderliggende blokken.
- b) Blokken mogen naar het inzicht van de Speler worden geplaatst, maar altijd in het vlak van de muur; aansluitend aan reeds geplaatste blokken; en binnen de maximale oppervlakte (9 x 9 vierkanten) van de muur.
- c) Blokken van **gelijke** kleur mogen niet met de **kopse kant** tegen elkaar worden geplaatst (zowel horizontaal als verticaal niet).



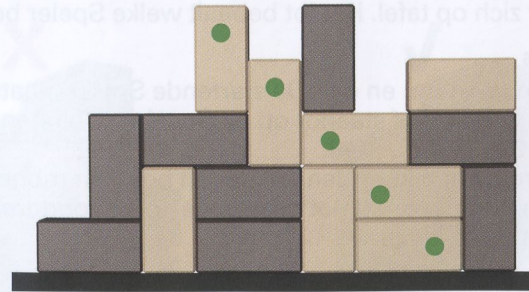
Einde

Het spel eindigt als een Speler een aaneengesloten rij (horizontaal; verticaal; diagonaal) van 5 vierkanten in zijn kleur weet te realiseren. Deze Speler wint de partij en de verliezer start de volgende partij.

Als de Spelers geen Bouwblok meer volgens de regels kunnen plaatsen en er is geen winnaar, dan wint de Speler met de meeste rijen van 4 vierkanten in zijn kleur. Is er dan nog geen winnaar dan eindigt het spel onbeslist.



Wit wint met 5 op een rij verticaal
Zwart wint met 5 op een rij horizontaal



Wit wint met een diagonale rij van 5 vierkanten

TURRIS

Een Strategiespel voor 2 Personen van Steffen Mühlhäuser

Materiaal

1 Speelmat

40 Speelstukken (Bouwblokken) in twee kleuren.

Het Bouwblok

Op de Speelstukken is geen verdeellijn gezet om aan te geven dat de zijkanten altijd uit TWEE vierkanten bestaan. Beschouw het Bouwblok als twee aaneengesloten imaginaire kubussen.

Spelprincipe

De Spelers bouwen gezamenlijk een Toren met als doel om aan elke zijkant en aan de bovenkant van de Toren een zo groot mogelijk samenhangend (de zijden raken elkaar) oppervlak van vierkanten in de eigen kleur te realiseren.

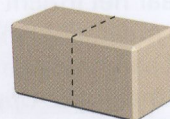
Vorbereiding

De Speelmat wordt tussen de Spelers in op tafel gelegd. Beide Spelers leggen de 20 Speelstukken van de door hen gekozen kleur voor zich op tafel. Het lot bepaalt welke Speler begint.

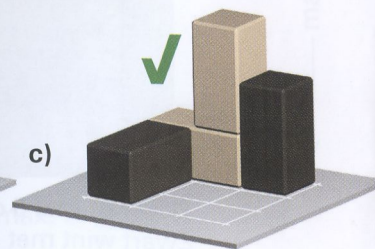
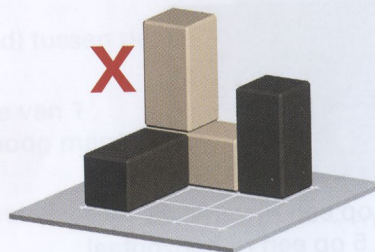
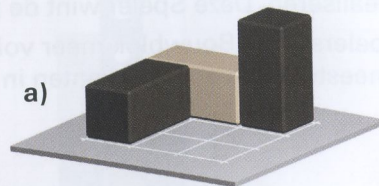
Spelregels

De beurten gaan om en om. De startende Speler plaatst een Bouwblok (liggend of staand) op de Speelmat (binnen het kader van 3 x 3 vierkanten).

Om de Toren van alle kanten te kunnen bekijken mogen de Spelers de Speelmat met daarop de Toren ronddraaien over het tafelloppervlak.

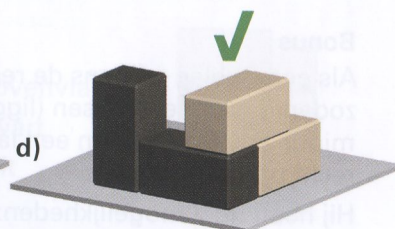
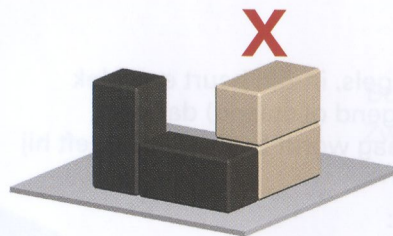


De zijkant van een Speelstuk (Bouwblok) bestaat uit **2 vierkanten**. De kopse kant is **1 vierkant**.

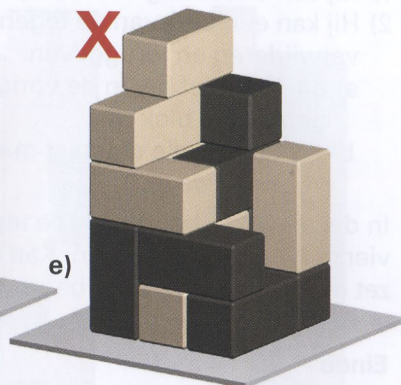
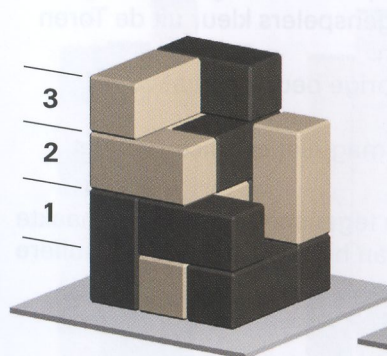


Voorwaarden voor plaatsing:

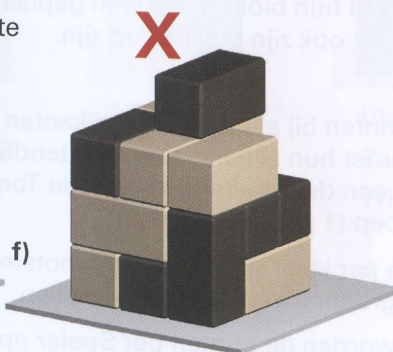
- Het eerste blok mag vrij binnen het 3 x 3 kader worden geplaatst, waarna een volgend te plaatsen blok 1) minstens **één** reeds geplaatst blok moet raken met de zijanten (dus niet met de hoeken!) en 2) altijd binnen het kader moet liggen.
- Een blok kan zowel staand (verticaal) als liggend (horizontaal) worden geplaatst. Het blok moet in beide gevallen **volledig** ondersteund worden door resp. 1 of 2 onderliggende blokken.
- Een te plaatsen staand blok **moet altijd** met een zijkant aansluiten aan (contact hebben) met reeds geplaatste blokken. Uitzondering is het als eerste te plaatsen blok.
- Een te plaatsen liggend blok **moet** altijd bovenop 2 andere blokken worden geplaatst.
- Bij de bouw van de Toren moet in acht worden genomen dat er maximaal 3 onvolledige bouwlagen als toplagen mogen bestaan. Om hoger te bouwen moet eerst de onderste onvolledige laag worden opgevuld.
- Het middelste vierkant van een nieuw te bouwen laag mag pas worden afgedekt als eerst ten minste **ÉÉN** vierkant van die laag aan de zijkant van de Toren is bezet.



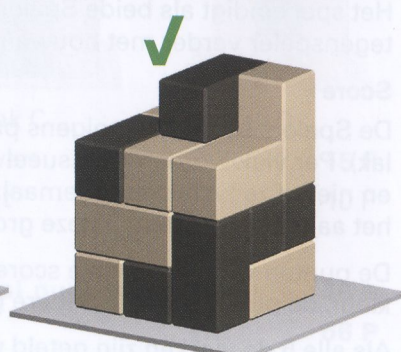
d)



e)



f)



Bonus

Als een Speler, volgens de regels, in zijn beurt een blok zodanig weet te plaatsen (liggend of staand) dat het middelste vierkant van een laag wordt bedekt, dan heeft hij recht op een Bonus.

Hij heeft nu 2 mogelijkheden:

- 1) Hij kan direct nog een blok plaatsen volgens de regels.
- 2) Hij kan een blok van de tegenspeler's kleur uit de Toren verwijderen en teruggeven.
 - a) dit mag niet het in de vorige beurt als laatste geplaatste blok zijn.
 - b) de situatie die ontstaat mag niet conflicteren met voorwaarde e).

In de volgende beurt mag de tegenspeler de leeggemaakte vierkanten niet bebouwen. Kan hij daardoor geen reguliere zet doen dan vervalt zijn beurt.

Einde

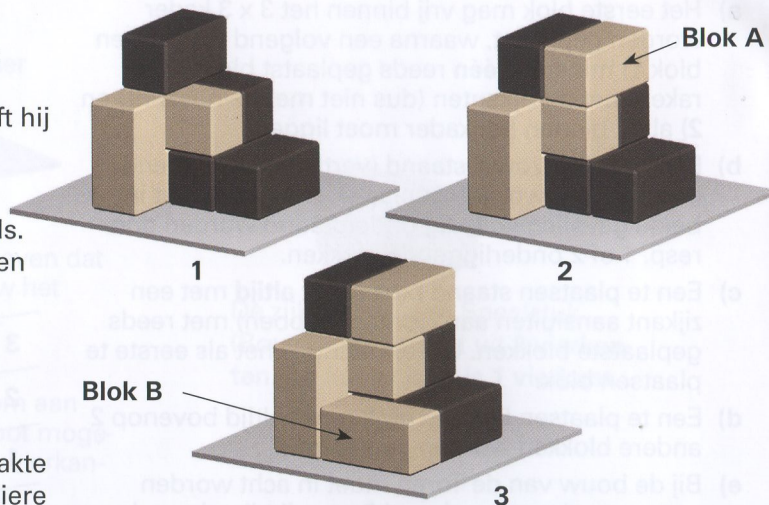
Het spel eindigt als beide Spelers al hun blokken hebben geplaatst. Heeft een Speler geen blokken meer dan gaat de tegenspeler verder met bouwen tot ook zijn blokken op zijn.

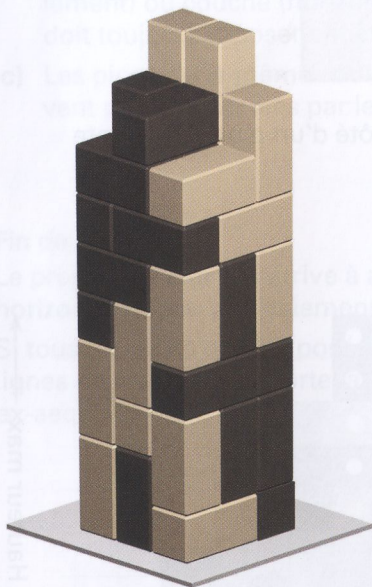
Score

De Spelers scoren vervolgens punten bij alle zichtbare zijkanten van de Toren (de 4 verticale vlakken en het bovenvlak). Per vlak worden de visueel met hun zijden aaneensluitende vierkanten van één kleur (het gaat om het aanzicht en niet of ze fysiek ook allemaal aan deze buitenzijde van de Toren liggen!) als één groep beschouwd met als score het aantal vierkanten in deze groep (1 punt per vierkant).

De punten van de hoogste score per kleur (per kleur de grootste groep van dat vlak) gaan naar de Spelers met die kleur, de punten van de andere groepen van dat vlak vervallen.

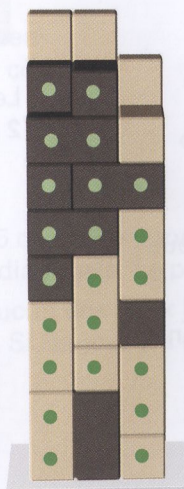
Als alle 5 de vlakken zijn geteld worden de punten per Speler opgeteld en is de Speler met het hoogste aantal punten de winnaar van het spel.



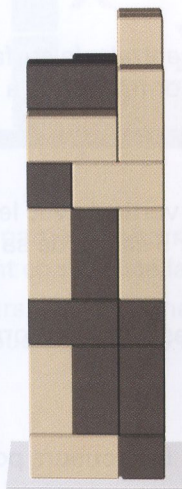


Een Toren als alle blokken
zijn geplaatst

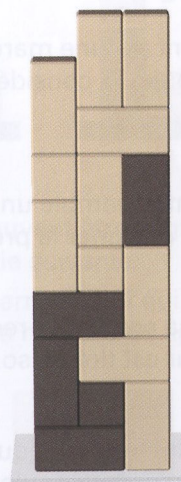
Puntentelling



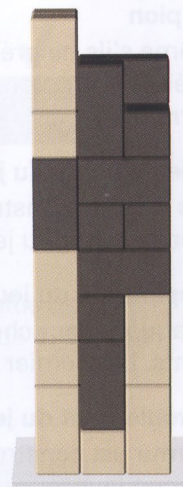
Vlak A
Zwart 10 P
Wit 12 P



Vlak B
Zwart 10 P
Wit 9 P



Vlak C
Zwart 7 P
Wit 20 P



Vlak D
Zwart 15 P
Wit 10 P

Bovenvlak
Zwart 4 P
Wit 5 P



Totaal aantal punten: Zwart 46 P
Wit 56 P