

Een fascinerend spel voor 2 spelers.

Inhoud :

1 speelbord voor de gekleurde pennen
1 geruit codebord
gekleurde pennen
1 potlood
1 vlakgum.

Speler A speelt met het geruit codebord, potlood en vlakgum.

Speler B speelt met het speelbord en de gekleurde pennen.

Doel van het spel.

De speler met het speelbord moet het geheime kruis-punt van de tegenstander ontdekken met gebruikmaking van zo weinig mogelijk gekleurde pennen.

Speelwijze nr. 1 (rechte lijnen).

Speler A markeert een geheim punt op het geruit codebord (punt X in Diagram 1, in dit geval genummerd G 9). Daarna trekt hij 2 rechte lijnen over het bord (in Diagram 1 : van A naar B en C naar D) die elkaar kruisen op het geheime punt X. In de ontstane vlakken schrijft hij vervolgens :
R = rood, Gr = groen, B = blauw en G = geel.
Het rode vlak moet altijd tegenover het blauwe vlak liggen. Zone-X is nu startklaar.

Het vinden van het geheime punt X.

Speler B zoekt het geheime punt X (in Diagram 1 ligt punt X op G 9). Hij noemt een willekeurig punt van zijn speelbord b.v. B 6. Speler A kijkt op het geruit codebord en ziet dat punt B 6 in het rode vlak ligt. Hij zegt tegen speler B, dat deze op punt B 6 een rode pen kan plaatsen. Speler B neemt nu een rode

pen en plaatst deze op punt B 6. Hierna noemt hij een nieuw punt en speler A geeft hem weer als antwoord welke gekleurde pen er op dit nieuwe punt gezet moet worden. Men speelt zo door, tot het moment dat speler B het juiste snijpunt van de lijnen heeft ontdekt. Hij plaatst op dit punt een witte pen. Als speler B een punt noemt, die op de getekende lijn van speler A ligt, dan moet op dat punt een zwarte pen geplaatst worden, waardoor speler B de scheiding tussen 2 kleurvelden kan vaststellen. Na het plaatsen van de witte pen is het spel ten einde.

Puntentelling.

Speler A noteert het aantal gebruikte knoppen als winstpunten. Als speler B van één kleur alle knoppen heeft gebruikt, krijgt speler A 10 punten extra. Na het spel worden de rollen omgedraaid en de nieuwe speler tekent een nieuw snijpunt met lijnen op het schoongemaakte codebord.

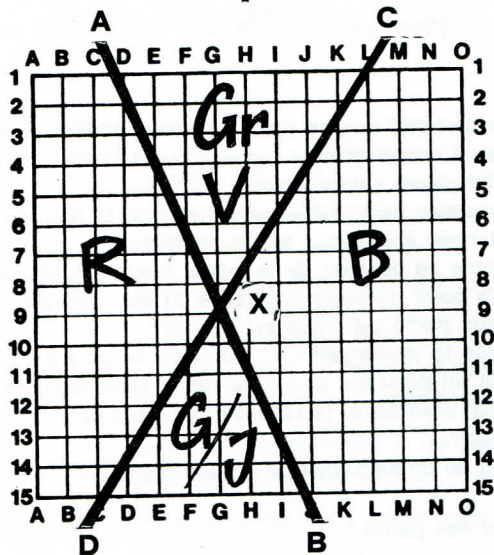
Speelwijze nr. 2 (gebogen lijnen).

Na een aantal spelen zullen beide spelers genoeg ervaring en techniek hebben ontwikkeld om een moeilijker spel te gaan spelen.
De regels van speelwijze nr. 1 blijven ongewijzigd, maar de rechte lijnen worden nu vervangen door gebogen lijnen. Het zal nu veel moeilijker zijn om het snijpunt van deze gebogen lijnen te vinden. Zie Diagram nr. 2.

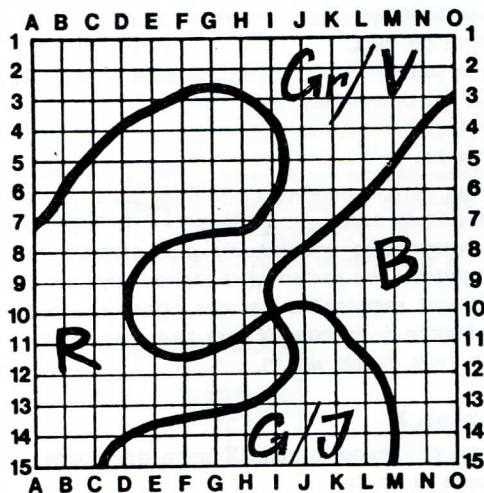
Speelwijze nr. 3 (gevorderde spelers).

De Zone-X-maker kan de lijnen op het codebord naar eigen inzicht tekenen. De verdere spelregels zijn gelijk aan de voorgaande regels 1 en 2. Het is in dit geval mogelijk om **2 snijpunten** te ontwerpen in het lijnenspel. De tegenspeler moet beide snijpunten zoeken. (Zie Diagram 4).

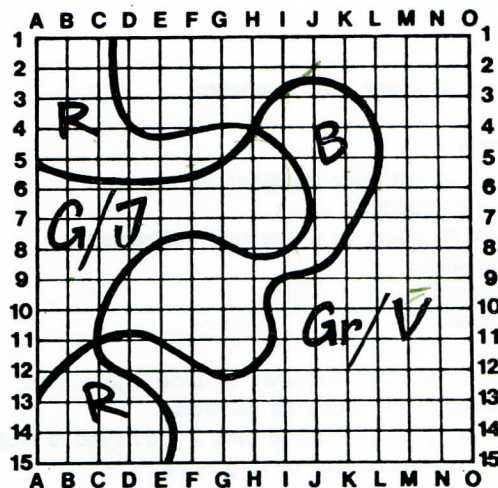
1



2



3



4

