

Inhoud:

3 sets van 12 gelijk gekleurde driehoeken.

Doel van het spel:

Maak van 4 kleine driehoeken een grote driehoek van je eigen kleur.

Vorbereiding:

Kies een gladde oppervlakte, verdeel de driehoeken in 3 sets van dezelfde kleur, iedere speler ontvangt 1 set.

Startspeler:

De jongste speler mag beginnen.

Beginnen met driehoeken leggen:

Elke speler legt om de beurt een driehoek. Nadat de eerste driehoek is gelegd mag de volgende zij aan zij of punt aan punt gelegd worden. Als punt aan punt wordt gekozen mag aan die tegel(s) niet nog een driehoek punt aan punt worden gelegd maar alleen zijde tegen zijde. Zie Figuur 1.



Figuur 1:
Niet toegestaan



Figuur 2A:
3 gele driehoeken
aaneengesloten



Figuur 2B:
3 gele driehoeken
aaneengesloten,
Dus de andere kleur
mag stapelen op 1
van de 2 buitenste
driehoeken

Stapelen van driehoeken:

Als er 3 (of meer) driehoeken van dezelfde kleur een lijn vormen mag op de buitenste 2 driehoeken van die complete lijn door de tegenstander een driehoek worden gelegd. (zie figuur 2A en 2B) Zo blok je de tegenstander af. Je mag, met de onderste driehoek meegerekend even hoog stapelen als er spelers zijn. De bovenste kleur wordt de dominante kleur en kan worden gebruikt om een driehoek te maken. Het is niet toegestaan op je eigen kleur te stapelen.

Verschuiven van driehoeken:

Als alle driehoeken zijn gelegd en geen van de spelers is het gelukt een grote driehoek te maken, komt er een nieuwe regel in het spel.

De speler die aan de beurt is (beurten lopen door) mag een driehoek van zijn eigen kleur verschuiven naar een andere plek in de driehoeken configuratie met inachtneming van de geldende spelregels.

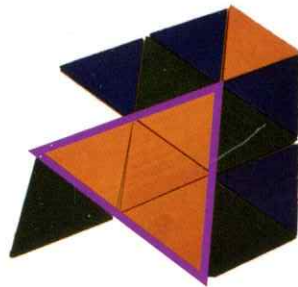
Alleen driehoeken die met 2 of minder zijden aan elkaar liggen mogen worden verschoven. (zie figuur 2B) Driehoeken die zijn ingesloten mogen alleen dan worden verschoven als zij door het verschuiven van andere driehoeken vrij komen.

Gestapelde driehoeken mogen nooit worden verschoven.

TRY-ANGLE**Hoe win je het spel?**

De speler die als eerste 1 grote driehoek van zijn of haar eigen kleur driehoeken heeft gelegd heeft wint het spel.

In het geval dat na het leggen en verschuiven van de driehoeken niemand een grote driehoek heeft gemaakt, is de speler met de meeste zichtbare driehoeken (bovenaanzicht) de winnaar. In geval dit ook gelijk is krijgt iedere speler 1 punt. Het spel speelt over zoveel ronden als nodig om 2 punten te scoren.



De 4 gele driehoeken vormt de winnende eindsituatie

Components:

To sets of 12 coloured triangle tiles (colour will vary).

How to win.

Be the first player to create a large triangle by placing 4 small triangles in the correct form.

Preparation.

Choose a suitable flat and level surface to play on. Divide the triangles in 3 sets in the same colour. Each player receives 1 set of tiles.

Starting player.

The youngest player may start the game.

Playing the game (laying the tiles)

Each player takes turn to lay 1 tile per turn. After the first triangle is laid the following triangles may be placed next to each other side by side with the sides touching, or point to point. Should point to point be the chosen way to place a tile, no other tile may be joined to it point to point, only side by side.

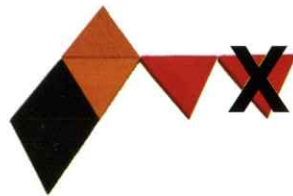


Fig. 1:
Not allowed to place a triangle this way.



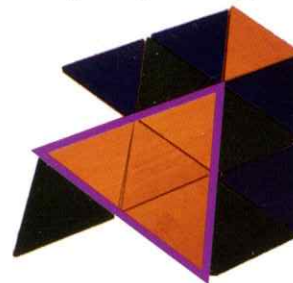
Fig. 2A
3 yellow triangles connected.



Fig. 2B
3 yellow triangles connected. So you may stack on top of the outside triangles.

Stacking the tiles.

If, and only if three (or more) triangles of the same colour are placed in such a way they form a straight line, an opposing player may choose to lay a tile on top of either of the 2 outside triangles in that row, this action blocking the tile that now lays under it thus halting the construction of the larger triangle that was nearly complete. It's not allowed to stack on your own colour. Stacking to block an opponent may continue throughout the entire game, adhering to the rule that any stack may only be as high as the number of players in the game (including the originally placed first tile)



The 4 yellow triangles form the winning situation.

Movement.

During the game, if players manage to play all their triangle tile to the table without some one winning players may now adopt a new rule of movement. Upon the players turn they may retrieve a tile of their own colour from the form of the table and place it elsewhere. Should this be the case the following rule must be adhered to. Only tile with 2 or less sides joined in the game may be retrieved. Tiles that have all 3 sides surrounded may not be utilised, unless due the removal of another tile they become "free". Tiles that have been stacked remain stacked and out of bounds once placed, these may not be moved during once placed regardless. Stacked tiles may not be moved.

Winning the game.

In the event that after laying and moving the tiles and no win being made by creating a large triangle, the player with the most visible tiles on the table wins the round and 1 point. In the event of both players having the same amount of tiles visible, both players earn 1 point. The player with has 2 point is the overall winner.

Probeer ook een van onze andere spellen:
These are other games we publish:

Double Cross

by Dennis Merkx

Pawnstop

by Arvid Klaverstijn

Hostile take Over

by Sven Wijnands

Ni-Ju

by Nestor Romeral Andres

For more information take a look at
www.henmargames.eu
www.facebook.com/Take-away-and-play
or sent a mail to henmargames@gmail.com

