

Querbeet

Auteur: Lothar & Christoph Hannappel

Uitgegeven door Triangel Team, 1996

Een tactisch verbindingsspel waarbij twee zijden van een zeshoek met elkaar verbonden moeten worden voor 2 of 3 spelers vanaf 8 jaar.

Vertaald in het Nederlands door Hendrik Cornilly (Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

Doel

Elke speler probeert een zo kort mogelijke verbinding tussen twee zijden van een zeshoek te maken. De lengte van deze verbinding evenals het aantal overtollige stenen bepalen de score.

Voorbereiding

- Elke speler kiest een kleur, plaatst zijn kleursteen op het scorebord en neemt een zichtscherf van zijn kleur.
- De centrale steen met 6 wegen wordt opzij gelegd. De andere stenen worden verdekt opgelegd en verdeeld over de spelers :
 - bij 2 spelers : elk 9 stenen (2 spelrondes)
 - bij 3 spelers : elk 6 stenen (3 spelrondes)
- Elke speler plaatst zijn stenen achter het zichtscherf.

Het aanleggen van stenen

- De startspeler legt het centrale stuk en plaatst er een steen naast. Elke steen moet zo geplaatst worden dat alle wegen doorlopen.
- Elk om beurt wordt nu een steen geplaatst.
- Een nieuwe steen moet steeds grenzen aan ÈÈn of meer reeds geplaatste stenen. Geen enkele mag door verkeerd plaatsen onderbroken worden. (zie figuren p. 2)
- Een steen moet altijd aan een lijn geplaatst worden. Twee witte zijden gebruiken om aan te leggen is niet toegestaan.
- Indien een speler niet kan aanleggen, dan moet hij passen. Op het einde houdt deze speler dus een steen over. Hij mag niet mÈÈr beurten gebruiken als de andere spelers
- Een spelronde duurt bij 2 spelers 9 beurten, bij 3 spelers 6 beurten. De spelers die gepast hebben, bezitten dus overtollige stenen. Deze stenen mogen niet meer gelegd worden, ook al zou dit nu kunnen.

Puntentelling

(stenen verschuiven op scorebord)

- Per speler levert slechts ÈÈn weg punten op. Dit is meestal de kortste of een

- nog onvolledige weg.
- 3 pluspunten voor een geldige verbindingsweg van 7 stenen.
- 2 pluspunten voor een geldige verbindingsweg van 8 of meer stenen.
- 1 pluspunt voor een onvolledig weg van 6 stukken die reeds met ÈÈn zijde verbonden is.
- 0 punten voor een weg die tussen twee kleuren in eindigt. Deze weg telt niet als onvolledige weg !
- 1 minpunt voor elke overtollige steen.

Speleinde

Evenveel spelrondes als spelers. Bij elke ronde begint een andere speler. Bij elke nieuwe ronde worden de stenen opnieuw verdekt geschud en verdeeld. De speler met de meeste punten wint.

Querbeet als solospel

Figuren maken : (zie p.3 en 4) Alle verbindingslijnen binnen de geometrische figuur moeten doorlopen. Geen enkele lijn mag de buitenzijde raken. Een ketting vormen en een zo groot mogelijke binnenruimte insluiten. (zie p.4)



Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief