

CONXION

Inleiding

ConXion (spreek uit: con-ex-ion) is een vooral tactisch spel voor drie personen.

Het spel kent verrassende wendingen, vooral als belangrijke fiches gedraaid worden. Toch kent het spel geen toevalsfactor, en kunnen de spelers op elk moment de hele spelsituatie overzien.

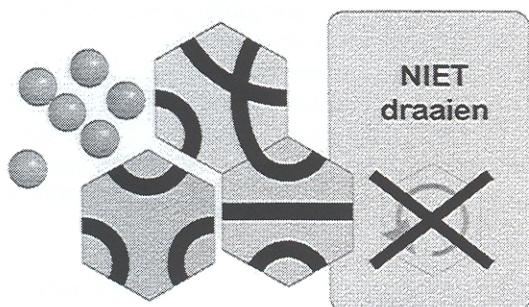
Tot de laatste zet gedaan is hebben alle spelers nog een reële kans om te winnen, al heeft de positie op het bord wel grote invloed op deze kans.

Gemiddeld duurt een spel ongeveer 45 minuten. Denken spelers te lang na over een zet, dan kan gebruik gemaakt worden van een zandloper of klok.

Onderdelen van het spel

Het spel bevat de volgende onderdelen:

- een spelbord
- 3 sets van 6 x 5 fiches
- 3 draaien-kaarten
- 6 pionnen
- deze spelregels.



Pionnen, fiches en een draaien-kaart

Doel van het spel

Doel van het spel is om als eerste de twee tegenover elkaar liggende zijden van het speelbord met de eigen kleur met elkaar te verbinden met een doorlopende zwarte lijn.

De lijnen op de fiches kruisen elkaar, de lijnen op het midden van het bord zijn met elkaar verbonden.



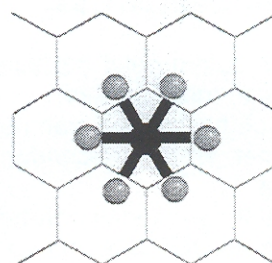
De lijnen op het fiche links zijn niet verbonden
De lijnen op het middelpunt van het bord rechts wel

Start van het spel

Het spelbord wordt midden op tafel gelegd. De zes pionnen worden aan de uiteinden van de lijnen op het midden van het bord geplaatst.

Elke speler kiest een kleur, en legt de set fiches van zijn kleur per type gesorteerd en duidelijk zichtbaar voor zich aan de rand van het bord.

De draaien-kaart van de eigen kleur wordt hier met de beeldzijde naar beneden naast gelegd.



Startpositie, met de 6 pionnen rond het midden van het bord

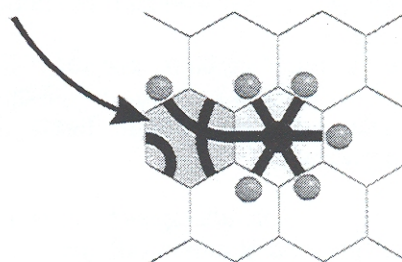
De speler met de rode fiches begint nu het spel met zijn eerste zet.

Verloop van het spel

De spelers doen om de beurt, met de klok mee, een zet. Een speler die aan de beurt is moet verplicht zetten, ook als dit niet in zijn eigen voordeel is. Kan een speler geen legale zet doen, dan moet hij passen.

Een zet bestaat ofwel uit het leggen van één van de eigen fiches op een leeg vak op het bord, ofwel het draaien van een *willekeurig* fiche dat al op het bord ligt.

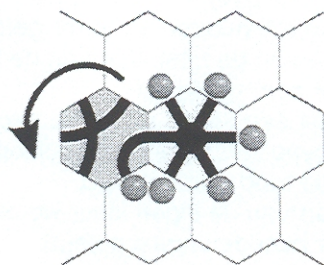
Voor het leggen kan slechts gekozen worden uit de fiches van de eigen kleur die de speler voor zich op tafel heeft liggen. Is een bepaald type niet meer voorradig, dan kan de speler dit type fiche niet meer leggen. Verder mag de speler het fiche alleen leggen op een plaats waar een directe lijnverbinding bestaat met het midden van het bord (met de pionnen wordt aangegeven waar dat is).



Het leggen van een fiche

Bij het draaien van een fiche mag elk fiche op het bord gekozen worden dat met een doorlopende lijn verbonden is met het midden van het bord, ook fiches van een andere kleur.

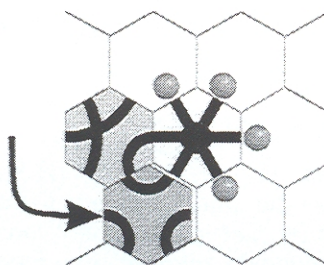
Als de speler een fiche gedraaid heeft moet hij eerst een fiche leggen voordat hij opnieuw mag draaien. Om dit aan te geven wordt na het draaien de draaienkaart met de beeldzijde naar boven gelegd. Zodra de speler in een volgende beurt een fiche *gelegd* heeft wordt de kaart weer dichtgelegd.



Het draaien van het fiche

Voor beide soorten zetten geldt dat aan de volgende voorwaarden voldaan moet worden:

1. twee lijnen vanuit het midden van het bord mogen niet zodanig met elkaar verbonden worden, dat een lus ontstaat.
2. twee lijnen vanuit het midden van het bord mogen niet tegelijk verbonden zijn met dezelfde zijkant van het bord.



Dit mag dus niet: er ontstaat een lus

Nadat een speler zijn zet gedaan heeft past hij de positie van de pionnen aan: deze moeten steeds aan het uiteinde van de zes lijnen staan die vanuit het middelpunt lopen. De pionnen hebben geen andere functie in het spel dan het aangeven van deze uiteinden.

Einde van het spel

Het spel eindigt zodra twee tegenover elkaar liggende zijden van het bord met dezelfde kleur met elkaar verbonden zijn door een doorlopende zwarte lijn. De speler die met de fiches van die kleur speelt wint het spel. Dit hoeft niet de speler te zijn die de beslissende zet gedaan heeft!

Worden twee of meer verbindingen tegelijk gemaakt, dan wint van de spelers met een verbinding degene die als laatste een zet gedaan heeft (leggen of draaien, niet passen).

Het spel eindigt ook, als alle spelers na elkaar gepast hebben. Het spel eindigt dan in een gelijkspel.

Tactiek in het spel

Vooraf in het begin van het spel is het heel eenvoudig om de tegenstanders van een overwinning af te houden, maar naarmate het spel vordert, en het bord steeds voller wordt, krijgen de spelers steeds meer verbindingsmogelijkheden. Hoe meer van deze mogelijkheden een speler heeft, des te beter is zijn positie!

Het verbonden hebben van één van de eigen zijden met het midden van het bord is een tactisch sterke positie, die vele mogelijkheden biedt! Let dus goed op een speler die zo'n 'halve' verbinding gemaakt heeft.

Naarmate het spel vordert zullen de spelers steeds minder fiches hebben om te leggen. Wie meer *types* fiches over heeft om te leggen heeft meer mogelijkheden, en staat er dus beter voor.

Trouwens, hoe meer manieren er zijn om een bepaald type fiche op een vak te leggen, des te belangrijker is zo'n fiche.

Het draaien van een fiche levert de meest verrassende resultaten op. Als een speler dat echter gedaan heeft, is hij een zet lang heel beperkt in zijn mogelijkheden. Draai dus alleen een fiche als dat echt belangrijk is. Houd je kruit zo lang mogelijk droog!

En tenslotte: wees flexibel, houd niet te lang vast aan één plan.

Spelen met 2 of 6 spelers

Als gespeeld wordt met 2 spelers, krijgen beide spelers naast een volledige gele of rode set fiches de helft van de set blauwe fiches.

Het doel van het spel wordt nu het verbinden van drie niet aan elkaar grenzende zijden van het bord met het midden van het bord (deze zullen elk een verschillende kleur hebben). Van tevoren wordt afgesproken welke speler welke zijden met elkaar moet verbinden.

Als gespeeld wordt met 6 spelers, krijgt elke speler een halve set fiches.

Elke speler kiest een verschillende zijde van het bord in de kleur van de eigen fiches. Doel van het spel is, om het midden van het bord te verbinden met de eigen zijkant.

Het leggen en draaien gebeurt in beide varianten op exact dezelfde wijze als in het spel met 3 spelers.

-----000-----

ConXion is een uitgave van Pseudon Producties. Voor vragen en informatie over dit spel of andere Pseudon-uitgaven kunt u schrijven naar:

Pseudon Producties
Postbus 10.158
7301 GD Apeldoorn