

Inleiding

TRACKGAMMON is een fascinerende hindernisrace, waarin je je tegenstanders kunt blokkeren, slaan en zelfs begraven!

Je *runner* schiet heen en weer over het bord, dan weer hier bescherming biedend, dan weer daar blokkerend. En temidden van alle actie probeer je je *fat man* zo snel mogelijk in veilige haven te loodsen.

TRACKGAMMON is een spel voor twee tot vier personen. Het spel duurt gemiddeld ongeveer 45 minuten.

Onderdelen van het spel

Het spel bevat de volgende onderdelen:

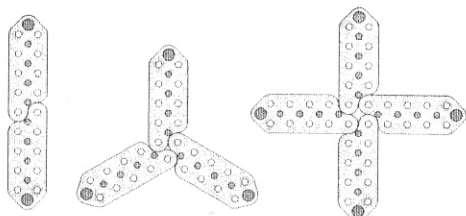
- 4 borddelen
- 4 sets van 5 schijven
- 2 zeszijdige dobbelstenen
- deze spelregels

Doel van het spel

Doel van het spel is om de eigen stapel schijven als eerste op het eindpunt te krijgen.

Start van het spel

Neem evenveel borddelen als er spelers zijn, en leg deze met de S-vormige uiteinden tegen elkaar in een stervorm (zie het voorbeeld). Elke speler legt nu de set van vijf schijven waarmee hij speelt op het startveld van de eigen kleur, met de schijven in aflopende grootte gestapeld (de kleinste schijf komt dus bovenop te liggen).



het spelbord voor 2, 3 en 4 spelers

Elke speler gooit met de dobbelstenen. Wie het hoogst gooit begint.

Verloop van het spel

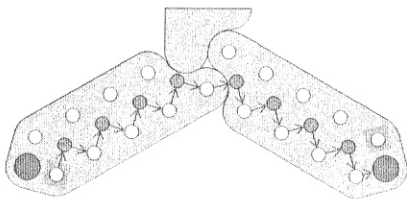
De spelers spelen om de beurt hun zet. Een zet bestaat uit het gooien van de twee dobbelstenen, en daarna het verplaatsen van één of meer van de eigen schijven.

Er is zetdwang, d.w.z. dat een speler niet vrijwillig een (deel van een) zet mag overslaan!

Het spelbord

De schijven worden verplaatst langs het 'eigen' spoor op het spelbord, in een soort zigzagbeweging. Op de buitenste rijen (gele) punten kunnen alleen schijven van de eigen kleur komen, op de middelste rij (paarse) punten kunnen ook schijven van andere spelers komen.

Het eerste punt van het spoor is meteen het beginvak, het finishvak bevindt zich na de finishlijn aan het eind van het spoor.



de route voor één van de spelers op een bord voor 3 spelers

De dobbelsteenworp

De gegooide waarden van de dobbelsteen worden apart gebruikt, ze mogen NIET bij elkaar worden opgeteld. Heeft de speler dubbel gegooid, dan tellen ook de waarden aan de onderkant van de dobbelstenen mee voor de worp.

Het aantal ogen dat de speler gegooid heeft gebruikt de speler om zijn schijven te verplaatsen. De speler heeft elke zet dus twee verplaatsingen (vier als hij dubbel gegooid heeft). De speler mag de gegooide waarden in willekeurige volgorde gebruiken.

Het verplaatsen

De speler kiest een schijf, en verplaatst deze precies evenveel plaatsen als het aantal ogen op de dobbelsteen. Alleen als de speler een schijf naar het finishvak verplaatst mag hij de schijf minder ver verplaatsen.

Een schijf mag zowel vooruit als achteruit verplaatst worden. Komt een schijf aan het eind van het spoor, en kan hij niet naar het finishvak (of komt hij bij achteruit zetten bij het beginvak) dan kaatst hij terug, en vervolgt zijn weg in omgekeerde richting. Het is mogelijk dat een schijf hierdoor weer op zijn beginpunt terecht komt.

Een schijf mag meerdere keren in een zet verplaatst worden, maar elke verplaatsing moet apart uitgevoerd worden.

Bij het verplaatsen van een schijf gelden de volgende restricties en mogelijkheden:

- 1) alleen de bovenste schijf van een stapel mag verplaatst worden.
- 2) een schijf mag alleen landen in het finishvak als dit de grootste eigen schijf is die nog niet in het finishvak

staat. Is dit niet het geval, dan zal de schijf terugkaatsen, en het finishvak dus (nog) niet bereiken.

De grootste schijf komt dus als laatste uit het beginvak, maar komt het eerste in het finishvak!

- 3) een schijf mag niet landen op een kleinere schijf.
- 4) een schijf mag niet voorbij een kleinere schijf van een andere speler bewogen worden. Dit heet **blokkeren**.
- 5) een schijf mag landen op een schijf van gelijke grootte (deze is altijd van een andere speler!). Dit heet **slaan**. De geslagen schijf wordt teruggezet op het beginvak van de eigenaar van de schijf, in de juiste groottevolgorde.
- 6) een schijf mag landen op een grotere schijf. Als dit een schijf van een andere speler is, heet dit **begraven**.

Blokkeren, slaan en begraven kunnen alleen op de paarse punten plaatsvinden. Alleen daar kun je schijven van een andere speler tegenkomen.

Einde van het spel

Zodra een speler al zijn schijven in het finishvak heeft, eindigt het spel. Genoemde speler is de winnaar.

Strategie en tactiek

Stel, je grootste schijf (deze heet de *fat man*) bevindt zich op een, onveilig, paars punt. De tegenstander heeft maar liefst vier schijven waarmee hij jouw schijf kan begraven. Dus dat gebeurt.

Wat nu? Wel, eerst moet je de schijf die jouw *fat man* begraven heeft slaan, tenminste, als hij onder slechts één schijf begraven is. Dat kunnen er best meer zijn! Vervolgens, na het slaan sta

je met een eigen kleinere schijf op je eigen *fat man*. Deze moet je dus eerst weer wegschuiven voordat je je *fat man* bewegen kunt.

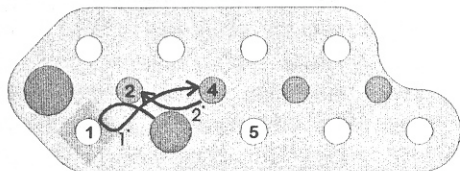
Alleen met een dubbel is het mogelijk om dit alles in één beurt te doen, maar zeker niet vanuit elke positie.

Vergelijk dit eens met de situatie dat je kleinste schijf (de *runner*) op een onveilig punt staat. De *runner* kan niet begraven worden, en alleen de *runner* van je tegenstander kan jouw *runner* slaan. Maar tegelijk blokkeert jouw *runner* wel de route van alle andere schijven van je tegenstander.

Wat een verschil met de *fat man*!

Conclusie: zet je *fat man* niet op een onveilige plaats, behalve als je tegenstanders al schijven in het finishvak aan het schuiven zijn, en veel meer letten op snelheid dan op verdedigen. Maar dan ben je sowieso al aan het verliezen. Meer in het algemeen geldt dus: plaats grotere schijven veilig, en gebruik kleinere om de onveilige plaatsen te controleren en de tegenstander te blokkeren.

Op tactisch gebied hebben beginnende spelers de neiging om de mogelijkheden van achteruit spelen en terugkaatsen te onderschatten of te overzien. Let op:



een schijf van de speler staat op vak 3, en hij wil ermee naar vak 2. Hij heeft 2 en 5 gegooid. Het lijkt nu onmogelijk om vak 3 te bereiken, maar ... eerst speelt hij de 5 *achteruit*. De schijf kaatst terug, en komt op vak 4 terecht.

Vervolgens speelt hij de 2 ook *achteruit*, en de schijf staat op vak 2!

Tot slot nog een tip om het tellen te vereenvoudigen: met een even worp blijf je met je schijf altijd op hetzelfde soort veld: geel blijft geel, paars blijft paars. Met een oneven worp komt de schijf op een veld met een andere kleur!

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

Spelconcept en regels: ontworpen door
Christian Freeling,
© 1997 Pseudon Producties.