

SAMSARA

Introductie

Bij dit spel gaat het er om, zoveel mogelijk knikkers van de tegenpartij uit de vakjes te laten rollen, door handig gebruik te maken van de zwaartekracht. Maar de eigen knikkers moeten zo worden geplaatst, dat die er in blijven. Wie dat als eerste lukt, is winnaar.

Opbouw van het spel

1. Pak het rad en het voetstuk uit de doos en zet ze in elkaar, zoals aangegeven in fig. 1. De vier lippen onderaan het rad moeten stevig in de gleuven van het voetstuk worden gedrukt. Het is belangrijk, dat ze stevig in de gleuven zitten, want alleen dan staat het rad in de goede stand voor het spel en kan het niet gaan wankelen.
2. Leg de stalen knikker in de ronde uitsparing aan de voorzijde van het voetstuk en het magnetische staafje daarbij, zoals aangegeven in fig. 2.
3. Het aantal knikkers voor elke speler hangt af van het aantal medespelers:
Bij 4 spelers
krijgt ieder 4 knikkers van dezelfde kleur.
Bij 3 spelers
krijgt ieder 5 knikkers van dezelfde kleur.
Bij 2 spelers
krijgt ieder 7 knikkers van dezelfde kleur.
De knikkers kunnen in de daarvoor bestemde vakken van het voetstuk gelegd worden (fig. 2).
4. De spelers zitten in een halve cirkel om het spel Samsara, zodat ieder dit goed ziet en bereiken kan.

Spelregels

1. De spelers draaien om de beurt de pijl van de draaischijf. Wie het hoogste cijfer heeft, begint met het spel. De anderen volgen „met de wijzers van de klok mee“.
2. De eerste speler draait de pijl opnieuw. Hij moet zijn knikker in hetzelfde gekleurde en genummerde gebied van het rad plaatsen als door de pijl op de draaischijf wordt aangewezen. Als de knikker is geplaatst, en het rad tot stilstand is gekomen, is de volgende speler aan de beurt.

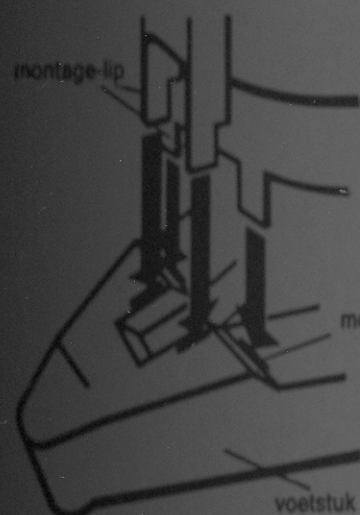


Fig. 1



Fig. 2

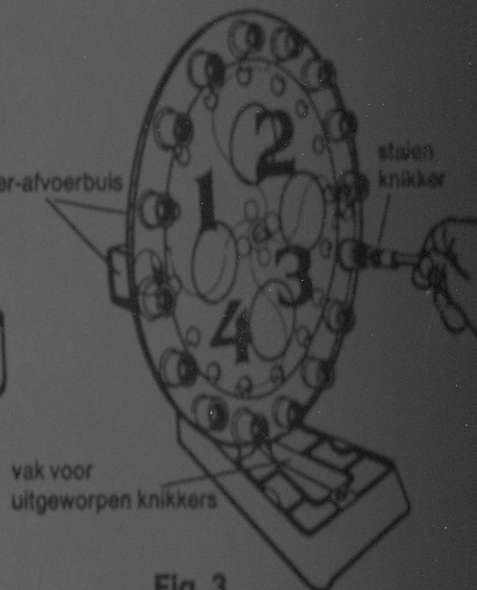


Fig. 3

3. De knikkers worden in de 16 vakjes gelegd, die langs de 4 genummerde gebieden draaien en dus steeds van plaats veranderen. Bij ieder gebied horen vier vakjes. Deze staan soms stil op de grens van twee gebieden. Aan de binnenrand van het doorzichtige rad bevinden zich kleine openingen met pijlen. Elke opening hoort steeds bij een knikkervak en helpt in twijfelgevallen de juiste plaats te bepalen.

4. Als het rad draait, kunnen de knikkers door de beide openingen, die links en rechts in het midden van het rad zijn aangebracht, vallen en dan via de buizen in het vak voor uitgeworpen knikkers rollen. Elke speler haalt zijn eigen knikkers daaruit en gebruikt ze later weer in het spel.

5. Is het gebied, waarin een speler zijn knikkers moet leggen, al vol met andere knikkers dan mag hij in die ronde geen knikker plaatsen en moet hij zijn beurt voorbij laten gaan.

6. Als een speler op „keuze” komt, mag hij zijn knikker in het vak van zijn keuze plaatsen.

7. Als een speler op de bliksemflits komt, wordt de stalen knikker in het spel gebracht. Hij neemt deze van het voetstuk en plaatst hem in een vak naar eigen keuze. Het ge-

wicht van deze knikker brengt het rad volkomen uit zijn evenwicht. Het kan zelfs gebeuren, dat het rad via het plaatsen van de stalen knikker meerdere malen voor- en/of achterwaarts draait, voor het weer tot stilstand komt. De stand van het spel is dan meestal ingrijpend gewijzigd.

8. Als het rad tot stilstand is gekomen en de stalen knikker is niet via één der buizen in het voetstuk teruggerold, dan neemt de speler, die de stalen knikker plaatste, met het magnetische staafje de knikker uit het vak, zoals aangegeven in fig. 3. Door het weg nemen van de zware stalen knikker kan het rad opnieuw uit zijn evenwicht raken. Het rad gaat daardoor weer draaien en veroorzaakt een verdere verandering in de stand van het spel.

9. De stalen knikker en het magnetische staafje worden weer op hun oorspronkelijke plaatsen teruggelegd en het spel gaat verder.

10. Als het een speler lukt al zijn knikkers in het rad te plaatsen en het rad is tot stilstand gekomen zonder dat één van zijn knikkers in het voetstuk is teruggerold, dan is het spel uit. Deze speler is dan winnaar.