

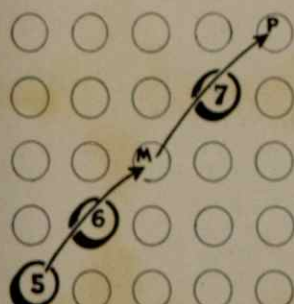
Spelreglement

ROBIJNSPEL

Toebehoren: 1 speelbord met gekleurde vakken
40 schijven, genummerd 2 × één tot twintig.

- A. Begin van het spel.** Het spel wordt gespeeld door 2 personen. Bij de aanvang zet men de schijven op de witte vakken en wel zo, dat de rode schijven (of de schijven met een rood nummer) komen te liggen op de witte vakken met een rood nummer, bruine schijven op de vakken met de bruine nummers, en zo vervolgens.
- B. Het doel.** Het doel van het spel is om de schijven zo snel mogelijk op de overeenkomstige nummers aan de overzijde van het bord te brengen. Dus schijf 11 op nummer 11 aan de overzijde, enz. Er mogen nimmer 2 schijven op elkaar op één nummer geplaatst worden.
- C. Spelregels.** De schijven mogen in elke richting verplaatst worden, dus: naar voren of naar achteren(!), naar links of naar rechts en ook diagonaal, op die voorwaarde dat men steeds terecht moet komen op een vak van dezelfde kleur als de schijf waarmee men speelt.
- Bij dit verplaatsen heeft men de keuze uit 3 mogelijkheden, namelijk:
1. Een **Schuif**, d.w.z. een schijf mag één vakje verplaatst worden in elke richting (zie C). Per beurt mag maar één schuif plaats vinden.
 2. Een **Sprong**. Men maakt een sprong door een schijf over een andere schijf op een aangrenzend vakje, heen te plaatsen, waarbij men dan terecht moet komen op een open vak, dat vlak achter de schijf ligt, waarover men heen gesprongen is.
Kan men nog verder springen (dus telkens over 1 schijf tegelijk) dan is dit toegestaan, mits men uiteindelijk maar terecht komt op een vak van dezelfde kleur als de schijf waarmee men speelt, of op een wit vak. Voorbeelden volgen bij G.
 3. Een **Schuif-sprong**. Men mag ook een schuif-sprong maken, dat is dus een combinatie van de zo juist genoemde 2 mogelijkheden. Let echter wel op: **éerst schuiven, daarna springen**. Omgekeerde volgorde is niet toegestaan. Voorbeeld G₂ en G₄.
- D. Belangrijk:** Men mag alléén schuiven, springen of een schuif-sprong maken, indien men daarbij terecht komt op een vak van gelijke kleur als de schijf waarmee men speelt. Een rode schijf staat gedurende het spel dus steeds op een rood vak, een blauwe schijf op een blauw vak, enz.
Op de witte vakken mogen schijven van elke kleur terecht komen.
Wanneer U een sprong maakt, of een schuif-sprong en U kunt meteen nog verder door springen over andere schijven, dan geeft het niet welke kleur de vakken hebben, waarop U onderweg een tussenlanding maakt, als U maar tenslotte Uw schijf kunt neerzetten op een vak van dezelfde kleur als de schijf waarmee U speelt.
Dit betreft natuurlijk de vakken die U passeert tijdens één beurt.
Voorbeeld G-4.
- E. Witte vakken.** Zie regel A. Bij de aanvang staan dus alle schijven precies op de vakken van dezelfde kleur en nummer.
Tijdens het spelen zijn deze vakken volkomen neutraal en mogen schijven van elke kleur en getal er op geplaatst of verschoven worden.
Tenslotte moet U echter trachten het doel te bereiken, zie regel B.
- F. WINNAAR.** Wie het doel van het spel (zie B) het eerst bereikt heeft, is winnaar.

G. VOORBEELDEN VAN VERSCHILLENDE ZETTEN.



Indien schijf 5 dezelfde kleur heeft als vak P (P mag ook wit zijn), dan kunt U met schijf 5 daarheen springen, namelijk eerst over schijf 6 naar M en meteen door, over schijf 7 naar vak P. (de kleur van vak M, dat U onderweg passeert, doet niet ter zake).

