

PIPELINE

Voor 2-4 spelers
Vanaf 6 jaar

Inhoud:

1 spelbord, 80 leidingstukken (van elk 20 stuks, in 4 verschillende kleuren), 1 dobbelsteen, spelregels.

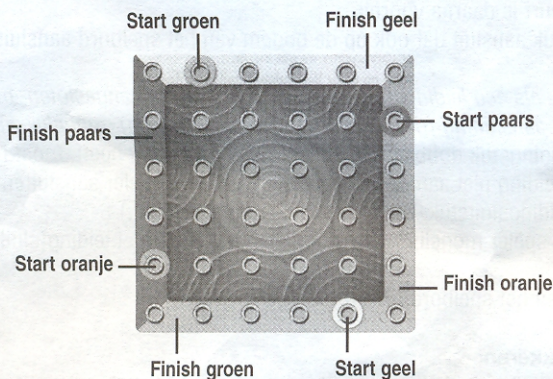
Doel van het spel:

Met een pijplijn van een bepaalde kleur als eerste de overkant van het spelbord bereiken.

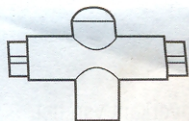
Spelonderdelen

Het spelbord:

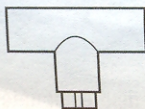
De randen van het spelbord hebben een kleur. Dit is de overkant of te wel het eindpunt dat bereikt moet gaan worden. Aan de tegenoverliggende kant bevindt zich het startpunt van deze kleur (aangegeven met een rondje in deze kleur). Het paarse rondje in de oranje rand is dus het startpunt van paars. De overkant, de hele paarse rand is het einddoel. Er zijn 5 mogelijke eindpunten aan de overzijde van het spelbord, die dezelfde kleur hebben als het startpunt. In iedere hoek van het spelbord kunnen 2 kleuren eindigen. Op het vlak in het midden bevinden zich 16 overige verbindingspunten waar iedere speler zijn leiding op aan mag sluiten.



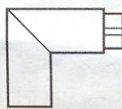
De leidingstukken: per kleur zijn er qua vorm 3 verschillende tussenleidingstukken en 2 verschillende leidingsluitstukken.



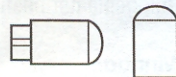
Kruising
4 per kleur



T-stuk
4 per kleur

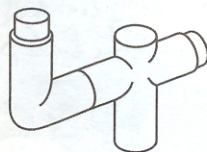
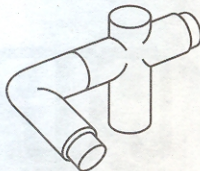
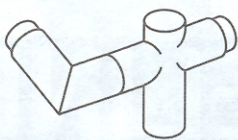
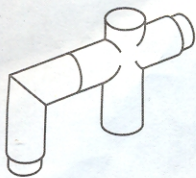


Hoek
8 per kleur



2 sluitstukken
elk 2 per kleur

Ieder leidingstuk kan op vier verschillende wijzen worden aangesloten.



De dobbelsteen:

Hierop staan de afbeeldingen van de verschillende leiding(sluit)stukken.

Spelvoorbereiding:

Iedere speler kiest een kleur en legt de leidingstukken van zijn kleur naast zich neer. Let op: het omcirkelde rondje in de gekozen kleur is het startpunt.

Speel je Pipeline met 2 personen, dan speelt ieder met 2 kleuren: de kleur voor die voor je ligt en de aangrenzende kleur aan de linker- of rechterkant. Bijv.: speler A speelt met oranje en geel en speler B met paars en groen.

Spelverloop:

Het spel wordt kloksgewijs gespeeld.

De jongste speler begint. Hij dobbelt, neemt het leidingstuk van zijn kleur dat de dobbelsteen aangeeft en plaatst dit op zijn startpunt.

Opmerking: Indien de dobbelsteen bij de eerste beurt een sluitstuk aangeeft, moet de speler nog een keer dobbelen.

Een speler heeft in zijn beurt de keuze om 1) te dobbelen en daarmee aan zijn leiding te bouwen óf 2) zijn beurt te gebruiken om een (door een tegenspeler in zijn pijplijn geplaatst) sluitstuk te verwijderen. De beurt is daarna voorbij.

Als een speler een stuk aansluit dat ook op de bodem van het spelbord aansluit, dan krijgt hij een extra beurt.

Opmerking: als een leidingstuk op het spelbord wordt aangesloten, moet er wel een aansluiting (om de pijplijn verder te bouwen), mogelijk zijn.

Als een speler een leidingstuk dobbelt, dat hij niet meer voorradig heeft, moet hij een beurt overslaan.

Een speler mag zijn leiding niet aan de leiding van een andere speler aansluiten (hij mag hem wel blokkeren met een leidingsluitstuk. Zie: Sluitstukken en blokkeren.)

Alle punten waar een speler mogelijk kan eindigen, mogen niet met leiding(sluit)stukken worden geblokkeerd.

Een leiding mag buiten het spelbord om worden gebouwd.

Sluitstukken en blokkeren:

Als een speler een sluitstuk dobbelt, mag hij hiermee de leiding van een tegenspeler blokkeren. Deze geblokkeerde tegenspeler kan het sluitstuk verwijderen als hij aan de beurt is (zijn beurt is hierna voorbij, hij mag dus niet meer dobbelen), of hij kan besluiten via een andere weg verder te bouwen aan zijn leiding. Een leidingsluitstuk dat wordt verwijderd, gaat terug in de voorraad van de speler die het sluitstuk geplaatst heeft.

Winnaar

De winnaar is diegene die het eerst zijn leiding op één van de 5 eindpunten aan de overkant van het spelbord aansluit.