

Octiles

Auteur: Dale Walon

Uitgegeven door Pin

Een bijzondere verbindingspuzzel voor 1 tot 4 spelers vanaf 8 jaar.

Vrij vertaald in het Nederlands door Peter Vosters (Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

Octiles

Octiles is opgedragen aan Kate Jones die vanaf de eerste dag begeistert was en zich erg heeft ingezet voor de realisatie ervan.

(nvdr. Je vindt hier enkel de vertaling van het basisspel.)

Materiaal (zie fig. pag.1)

18 achthoekige houten speelstenen.

Op elke achthoek zijn 4 paden te zien. Elk pad verbindt juist geteld 2 zijden van de achthoek. Het komt vaak voor dat een pad boven of onder een ander pad loopt. Je kan het pad dus ook als een brug voorstellen. Elk pad volgt een eigen weg, totaal afzonderlijk van elk ander pad. Hierdoor zijn er geen kruispunten met een mogelijkheid tot afbuigen.

Aan elkaar grenzende achthoeken en de 8, op het speelbord, reeds afgebeelde bochten verlengen het pad en vormen een weggennet voor de speelfiguren.

1 Speelbord met 20 start/doelvelden en 16 verhoogde vierkante "stopplaatsen". De 17 achthoekige velden dienen om alle speelstenen op een na te plaatsen. De 18de speelsteen dient als "wisselsteen" en komt in de cirkelvormige uitsparing in de hoek van het speelbord te liggen

20 Speelfiguren (telkens 5 in 4 kleuren)

Ze worden langs het pad van stopplaats naar stopplaats gebracht.

Spelregels

Het basisspel.

voor 2 tot 4 spelers vanaf 8 jaar.

Speelduur ongeveer 30 tot 90 min en meer

Doel van het spel

Het doel is om alle eigen speelfiguren, net zoals bij Halma, naar de tegenoverliggende zijde in de doelvelden te brengen die op hun beurt de startvelden zijn van de speler die op de tegenoverliggende zijde van het speelbord start.

Vorbereiding

Iedere speler kiest een speelkleur. Bij een spelletje met 2 spelers is het spel korter wanneer de gekozen kleuren tegenover elkaar liggen.

De spelers bepalen hoeveel figuren per speler men wil gebruiken. Hoe minder figuren hoe korter een partij. Bij twee of drie spelers worden 4 - 5 , bij vier 3 - 4 figuren aanbevolen.

De speelfiguren worden in de openingen van de eigen startvelden geplaatst. In elk geval worden de twee buitenste velden bezet. Welke van de drie middelste velden bezet worden mag de speler zelf kiezen. Eenmaal geplaatst mogen de speelfiguren niet meer verplaatst worden van hun startvelden.

Alle achthoeken worden verdekt geschud en ook verdekt (dit is de witte zijde naar boven) op het speelbord gelegd. Eén achthoek blijft over (de wisselsteen) en deze wordt omgedraaid. Bij een spel met drie spelers worden de twee achthoeken naast de onbezette startvelden omgedraaid.

Men duidt een startspeler aan die de wisselsteen krijgt.

Verloop van het spel.

Beginnend met de startspeler voert iedere speler om beurt 2 acties door. Eerst kiest men een achthoek en vervolgens verplaatst men hierover een eigen speelfiguur.

(Opmerking : in zijn beurt mag men slechts één figuur verplaatsen)

1. Men kiest een achthoek.

De speler aan beurt legt de wisselsteen, eerst zonder verplichting, volgens een willekeurige richting op een (verdekte of open) achthoek naar keuze. Hij gaat na (met hulp van zijn medespelers) of deze zet toegelaten is (zie bij voorwaarden). Wanneer vast staat dat de zet geldig is wisselt hij de wisselsteen met de daar onderliggende achthoek.

(opmerking : openliggende achthoeken mogen noch in een andere richting geplaatst noch omgeruild worden)

2. Speelfiguur verplaatsen.

Vervolgens verplaatst de speler een van zijn speelfiguren langs het zopas gevormde pad over de net geplaatste achthoek.

De linker buur ontvangt nu de weggenomen achthoek als zijn wisselsteen.

Voorwaarden voor het verplaatsen van een figuur.

Reikwijdte : De figuur wordt zo ver verplaatst dat het ofwel een stopplaats of een doelveld bereikt. De verplaatsing eindigt tot op dit punt. (op een pad kan men dus niet stoppen)

Wisselsteen gebruiken : Een figuur mag enkel een pad gebruiken dat over de geplaatste wisselsteen voert.

Niet afslaan : Een figuur verplaatst zich steeds langs hetzelfde pad, dat boven of onder een ander pad loopt, waardoor het niet kan afbuigen.

Welk pad moet men gebruiken?

Het pad kan eveneens op het speelbord afgedrukt staan, het kan over meerdere achthoeken heen voeren en men kan zelfs meermaals over de zelfde achthoek stappen.

Enkel naar een onbezette stopplaats of doelveld.

Men mag enkel een figuur verplaatsen als het pad zonder onderbreking naar een onbezette stopplaats of naar een eigen tegenoverliggend onbezet eindveld leidt. (Een pad dat vertrek van een stopplaats en daar terug eindigt mag gebruikt worden) Hieruit volgt dat het verplaatsen naar vreemde doelvelden of eigen startvelden niet toegelaten is. Men mag niet over andere speelfiguren heenspringen, naast hen staan of van plaats wisselen met hen. Paden naar gedekte achthoeken zijn doodlopende wegen die voorlopig niet gebruikt kunnen worden.

Startvelden verlaten.

Een figuur moet, zodra dit mogelijk is, het startveld verlaten zolang er op de eigen zijde geen ander veld vrij is, hierdoor kan men de tegenspeler niet blokkeren (deze spelregel komt enkel, voor allen, in werking wanneer men met 5 speelfiguren speelt)

Wanneer je denkt dat je de eigen figuur niet kan verplaatsen dan mogen de andere spelers in jou plaats beslissen waar je naartoe moet gaan. Wanneer ze eveneens akkoord zijn dat een volledige beurt onmogelijk is dan vervalt je beurt en moet je de wisselsteen doorgeven in plaats van hem op het speelbord te leggen.

Figuur 1 Voorbeeld van een eerste zet :

Het is een goede strategie om de paden zo te leggen dat ze later nog kunnen uitgebreid worden.

Figuur 2 Voorbeeld van een tweede zet bij dezelfde speler

De speler gaat eerst over een reeds openliggende achthoek vervolgens gebruikt hij een pad op de net geplaatste achthoek (in de rechter benedenhoek) Bemerktevens dat de figuur over een op het speelbord voorgedrukt pad gaat en de eerst betreden achthoek opnieuw wordt aangedaan vooraleer hij een stopplaats bezet. Dit geeft de grote variatie aan mogelijkheden aan waarop men wegen kan vormen.

Speleinde.

Van zodra een speler al zijn figuren in de doelvelden heeft geplaatst eindigt het spel en wint deze speler. De medespelers kunnen nog verder spelen om hun rangorde van winnen te bepalen. Het spel eindigt eveneens wanneer geen enkele speler een toegelaten zet kan uitvoeren. In dit geval wint die speler die als laatste een zet heeft kunnen uitvoeren.

Variante voor 4 spelers.

Met vier kan men ook twee teams vormen. Een ploeg wint wanneer alle figuren van beide spelers hun doelvelden bereikt hebben. De spelers van elke team zullen tegenover elkaar zitten.

