

Xe Queo !

Auteur: Alex Randolph

Uitgegeven door Drei Magier Spiele, 1998

Wie houdt wie voor de gek? Een tactisch bluffspel voor twee spelers vanaf 10 jaar. Vrij vertaald in het Nederlands door Thierry De Maesschalck (Brugge, België).

Xe Queo ! " betekent " Die is het ! " in het Venetiaans.

Inhoud

- Spelregels in het Duits en in het Engels.
- Speelbord: 7 velden op 7 velden.
- 2 reeksen (licht of donker) van 7 gekleurde schijven (rood, roos, lila, donkerblauw, lichtblauw, groen & oranje).
- 7 gekleurde pionnen (idem).
- 7 koperen ringen.

Vorbereitung van het eerste spel:

Vooraleer het eerste spel te spelen worden de 14 schijven voorzichtig uit het karton los gemaakt.

Doel van het spel

Een spel wordt over verschillende ronden gespeeld. Bij elke ronde wordt een ring veroverd. Wie het eerst 4 ringen heeft veroverd is de winnaar van het spel.

Vorbereitung van de eerste ronde

- Elke speler krijgt een reeks van 7 schijven (licht of donker).
- De 7 pionnen worden willekeurig over het bord verdeeld.
- Eén van de spelers plaatst een ring op een vrij veld dat niet aan een pion grenst.
- Elke speler kiest zonder medeweten van de tegenspeler één gekleurde pion op het speelbord. De schijf met de overeenkomstige kleur plaatst hij onderaan de stapel van gekleurde schijven voor hem.

Vorbereitung van de volgende ronden

- De 7 pionnen blijven op het bord zoals ze lagen op het einde van de vorige ronde.
- De verliezer van de vorige ronde plaatst een nieuwe ring op het speelbord (op een vrij veld dat niet grenst aan een pion).
- Elke speler kiest opnieuw (in het geheim) een gekleurde pion op het bord (en plaatst de schijf met dezelfde kleur onderaan de stapel voor hem).

Eerste zet

- De speler die de ring niet plaatste begint de eerste ronde.
- De volgende rondes begint de winnaar van de vorige ronde.

Volgende zetten

Om beurt verplaatst elke speler een pion naar keuze:

- ofwel naar een vrij aanliggend veld (zoals de koning in het schaken (recht of diagonaal))
- ofwel springt de pion over een aanliggende pion (zoals in chinees dammen (recht of diagonaal)). Meerdere sprongen na elkaar zijn toegestaan.

Je moet echter steeds naar de ring toe spelen, of m.a.w. je pion moet op het einde van een beurt dichterbij de ring zijn dan voordien. Een diagonale afstand wordt als groter beschouwd dan een rechte afstand.

Zie het voorbeeld in de handleiding:

Het aantal velden tussen A en de ring en B en de ring is gelijk, nochtans wordt B als dichterbij de ring gerekend dan A. Zo ook is D dichterbij de ring dan C.

Je mag dus een pion verplaatsen van A naar B of van C naar D, maar niet omgekeerd (van B naar A, of van D naar C).

Veroveren van de ringen

Een ring kan op drie wijzen veroverd worden:

- Speel je pion in de ring en toon je overeenkomstige gekleurde schijf.
- Indien je tegenspeler dezelfde kleur gekozen heeft, dan is hij de winnaar.
- Een derde manier is je tegenspeler uitdagen wanneer je aan de beurt bent met die pion aan te duiden die zijn kleur zou zijn, en uit te roepen "Xe Queo". Heb je de juiste kleur aangeduid, dan heb je de ring veroverd, zoniet is de ring voor je tegenspeler.

Einde van het spel

Wie het eerst 4 ringen heeft veroverd is de winnaar.

Thierry De Maesschalck.

Brugge, 26 mei 1999.