

NEDERLANDS

INLEIDING

NEDERLANDS

Brain Trainer is een concentratiespel waarbij de spelers onafhankelijk van elkaar hun logisch denken en tactisch vermogen kunnen toetsen en ontwikkelen.

Het is een typisch familiespel, waaraan allen met even veel ijver en genoegen kunnen deelnemen. Er wordt met twee personen tegelijk gespeeld. Als men zich zelf wil «uitdagen», kan men alleen spelen en de kode met zo min mogelijk zetten oplossen.

Onder het spel liggen vier kaarten in verschillende kleuren. Dit zijn de kodekaarten. Bij aanschaf ligt de groene kaart bovenop met zijde A naar boven. De pionnen worden overeenkomstig de gekleurde stippen opgesteld. Voordat U begint te spelen, moet U de groene kodekaart omdraaien zodat de achterzijde B boven komt te liggen. Nu blijken de gekleurde stippen te zijn gerangschikt in een patroon van verticale reeksen. Probeer – met zo min mogelijk zetten – de pionnen zo te plaatsen dat zij met dit patroon overeenstemmen.

SPELREGELS

De spelers zitten tegenover elkaar met het spel tussen zich in. Ieder speelt op zijn eigen helft, men mag geen zetten doen op de helft van de tegenspeler.

Begin met de bovenste pion van een willekeurige verticale rij over te brengen naar een andere willekeurige rij door hem vlak boven de zich daar bevindende bovenste pion te zetten. **NB! Er mag nooit een opening ontstaan tussen de pionnen in een verticale rij.** (Met «de bovenste pion» wordt altijd de pion bedoeld die bovenaan een rij staat – ongeacht het aantal pionnen in die rij.)

De spelers doen om de beurt een zet en kunnen slechts één pion tegelijk verplaatsen. Indien U echter tijdens het spel twee pionnen van dezelfde kleur boven elkaar geplaatst krijgt in dezelfde rij, mag U deze twee in één zet tegelijk verplaatsen, maar uitsluitend naar een pion van dezelfde kleur als de twee die U verplaatst.

Als een speler alle pionnen in het juiste patroon heeft gebracht, d.w.z. de kode heeft opgelost, worden de zetten geteld die de tegenspeler nog nodig heeft. Dit aantal zetten levert de punten op die de winnaar heeft verdiend.

Nu verwisselt U van kodekaart, en een nieuw spel kan beginnen. Door van kodekaart tot kodekaart te spelen, zijn er in totaal 56 verschillende kodes op te lossen.

Als meer dan twee personen aan het spel willen deelnemen, laat men het spel rondgaan en schrijft de punten op. Men kan volgens het seriesysteem spelen – b.v. 5 rondes met een puntentotaal r of volgens het cupsysteem – de uitvalmethode.

Indien U Uw zetten wilt noteren, kunt U de op de kodekaarten vermelde nummers gebruiken. Zie ook bijgevoegde gele kaart.

EKS. ● A – ● B: E5-D6 CORRECT, B4-D4 NOT CORRECT

E5-D6, E4-A6, E3-B6, E2-C6, D6-B7, D5-E2, D4-E3, D3-A7, D2-E4, C6+5-D2+3,
~~B4-D4~~, B1-E7, E4-D4, E3-D5, C4-E3, C3-D6, C2-E4, A7+6+5-E5+6+7, A7+6-
E5+6, A5-E7, A4-C2, ~~D6+5-A4+8~~, B7-A4, D6+5-A5+6, B6+5-C3+4, D4-C5, B4-
D4, ~~B3-D6~~, B3-D5, B2-C6, E7+6-B2+3, E5+4-B4+5, D5-E4, A6-E5, A5+4-E6+7,
A3-D5, A2-B6, E7+6-A2+3, E5-A4, B6-E5, C6-A5

