

Saxum

Auteur: Sid Sackson

Uitgegeven door Das Spiel, 19??

Combineer je dobbelsteenworp in een gunstige stelling (voor twee spelers).

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

Spelmateriaal

- een spelbord met 5 keer 5 velden
- voor elke speler 15 speelstenen, 4 markeringsstenen (puntenstand), 7 verzekeringsstenen
- twee dobbelstenen

Doel van het spel

Je wint een partij als je:

- 177 punten scoort,
- of 7 rijen kan maken
- of als je tegenstander zijn 7 verzekeringsstenen moest gebruiken.

Spelvoorbereiding

- Plaats het spelbord tussen de 2 spelers.
- Elke speler krijgt zijn stenen en 2 dobbelstenen.
- De 4 kleine stenen van je kleur worden op de verschillende tabellen op 0 geplaatst.

Spelverloop

Bepaal een startspeler.

Wie aan de beurt komt, gooit de twee dobbelstenen.

De beide worpen bepalen twee velden op het spelbord.

Bij een "dubbel" is er slechts één veld beschikbaar.

Mogelijkheden:

a) vrij veld

leg je eigen steen in dat veld

b) bezet veld

Als dat veld door een eigen steen bezet is, dan plaats je geen nieuwe steen. Je krijgt punten voor de groep waartoe die eigen steen behoort.

Punten = aantal eigen steen die in verticale en horizontale richting verbonden zijn met de steen die gedobbeld werd.

Vb: figuur 1: grijs dobbelt 4/3: groep grijs scoort 5 punten

Als dat veld door een andere steen bezet is, dan mag je die steen vervangen door x punten in te leveren van je eigen score of door één van je 7 verzekeringsstenen af te geven (x = aantal stenen in de groep van die weg te nemen steen).

Als je onvoldoende punten ter beschikking hebt, dan moet je een verzekeringssteen afgeven. Heb je zo'n stenen niet meer, dan verlies je de partij. Als je echter een vrij veld kan bezetten, dan moet je dit doen.

Alle stenen in het spel

Als je 15 stenen reeds op het bord staan, dan kan je geen nieuwe steen plaatsen op een vrij gedobbeld veld en kan je geen andere steen vervangen.

Je kan enkel punten scoren indien je een eigen veld dobbelt.

Rijen

Als je door het plaatsen van een eigen steen een rij van 5 stenen (horiz. of vert.) vormt, dan scoor je een rij.

Vorm je toevallig twee rijen door één steen, dan scoor je drie rijen. Zeven rijen scoren, betekent de partij winnen.

De zes op de dobbelsteen

Als je een zes dobbelt, mag je nog eens dobbelen. Maar je kan die "6" naar een ander getal draaien als je zes punten opoffert. Je kan hier geen verzekeringssteen voor inzetten.

Als je twee zessen dobbelt, kan je 12 punten inleveren en beide dobbelstenen draaien naar eigen inzicht. Je mag ook eerst één van beide zessen opnieuw dobbelen en dan beslissen wat je met de andere doet.

Einde van het spel

Het spel eindigt als een speler:

- 177 punten of meer bereikt,
- of zeven rijen heeft kunnen vormen,
- of al zijn verzekeringsstenen gebruikt zijn.

Date Last Modified: 06-11-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief