

# Een doolhofspel voor twee spelers

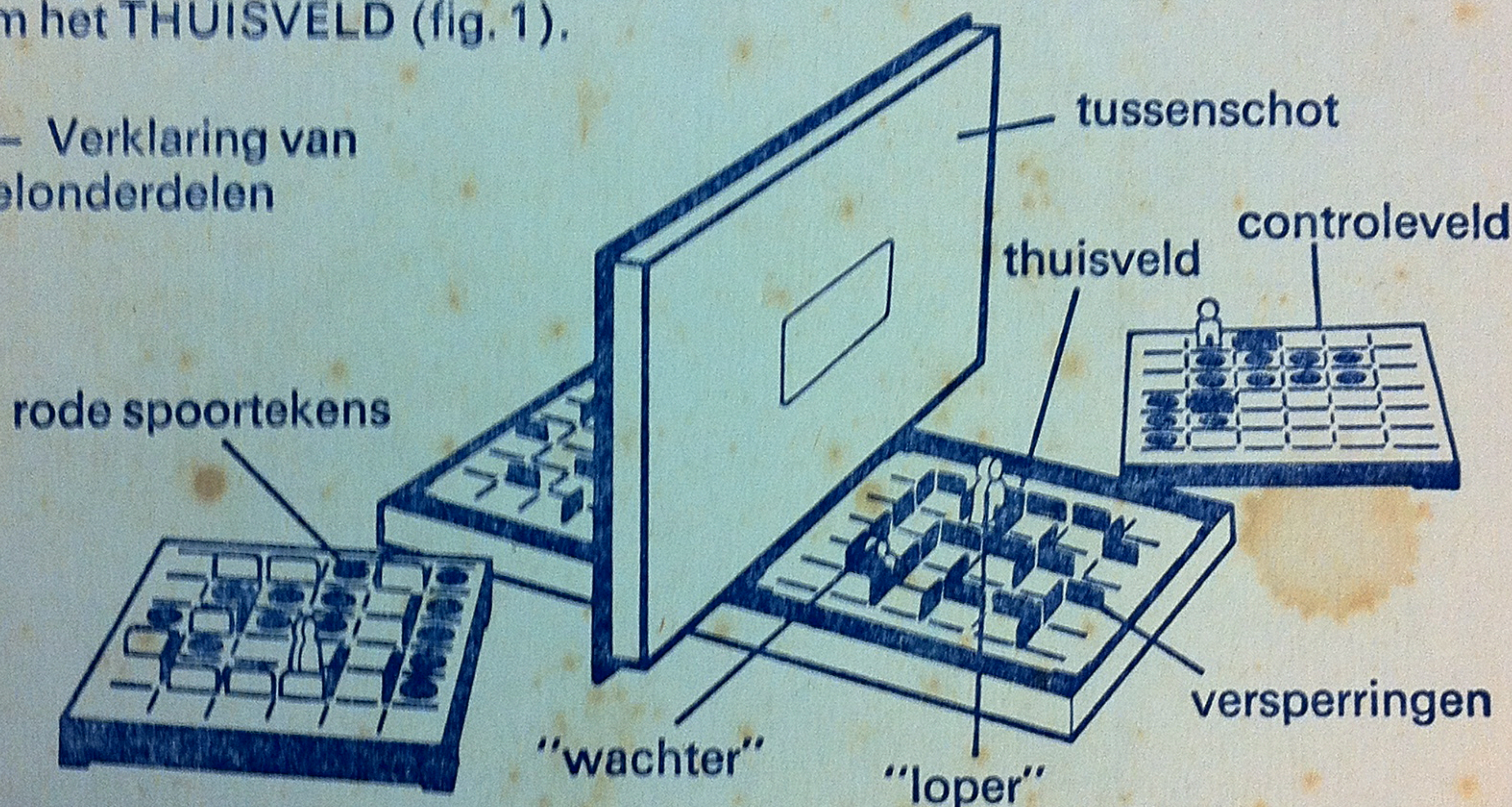
## Spelregels

### Inhoud

- |   |                         |
|---|-------------------------|
| 1 blauwe basis met 2 oranje thuisvelden             | 1 blauw tussenschot     |
| 4 (lange) gele "lopers"                             | 2 blauwe controlevelden |
| 2 (korte) gele "wachters"                           |                         |
| 2 sets blauwe versperringen (voor het thuisveld)    |                         |
| 2 sets oranje versperringen (voor het controleveld) |                         |
| rode spoortekens                                    |                         |

Alle spelonderdelen kunnen in de kunststof draagcassette worden opgeborgen. Tijdens het spel dient de deksel als TUSSENSCHOT en is de bodem het THUISVELD (fig. 1).

fig. 1 – Verklaring van de spelonderdelen

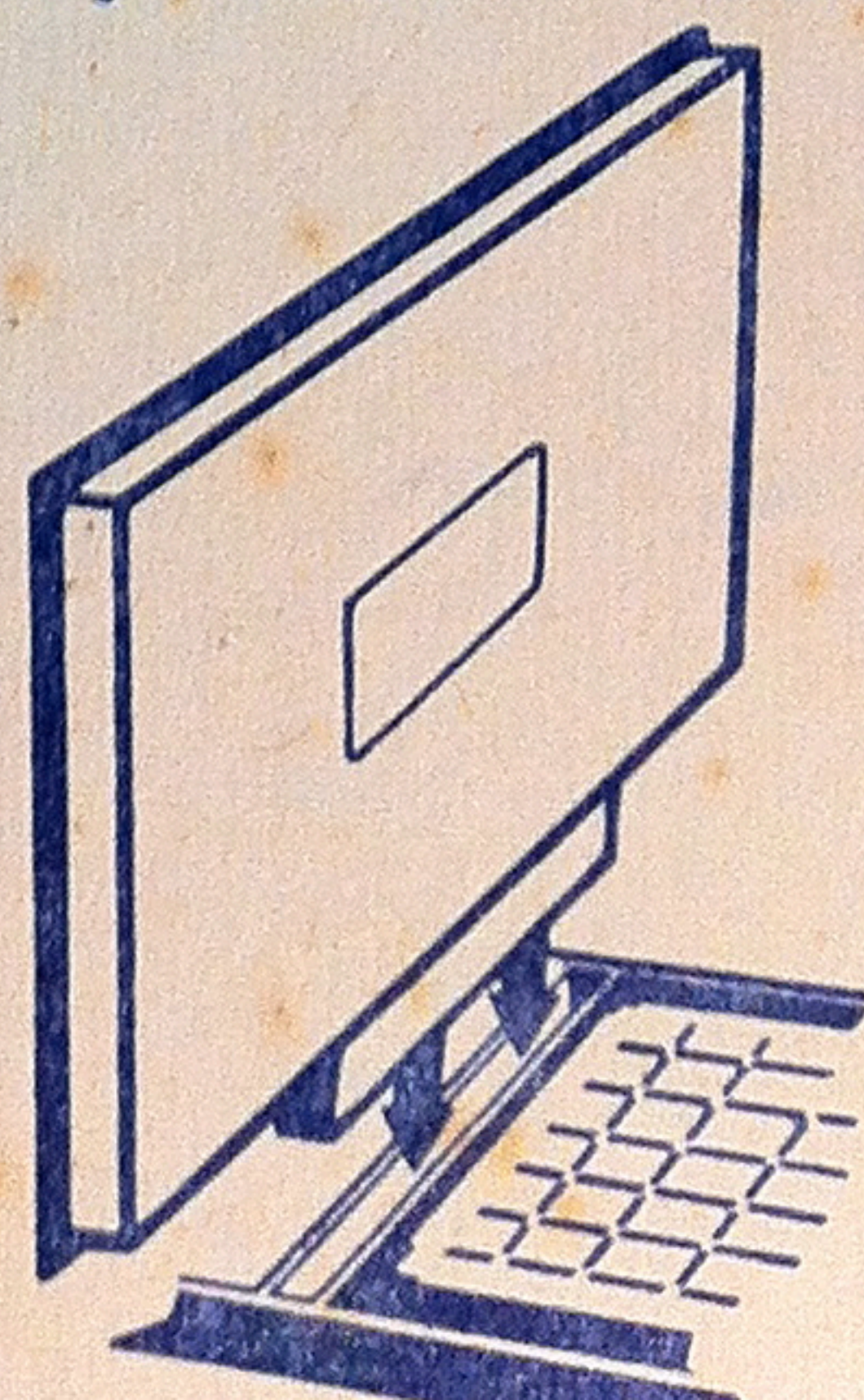


## Doel van het spel

Vind de verborgen "wachter" van Uw tegenstander, voordat hij de Uwe vindt.

## Opzetten van het spel

1. Leg de cassette neer met het etiket naar boven en haal de deksel er af door op de sluitingen te drukken, die zich aan weerskanten van het handvat bevinden.
2. Haal de twee blauwe CONTROLEVELDEN er uit en geef er één aan iedere speler.
3. Plaats het TUSSENSCHOT door het handvat van de deksel in de ruimte tussen de twee oranje THUISVELDEN te drukken (fig. 2).



## Verzamel de Speelstukken

1. Maak de versperringen, "lopers" en "wachters" voorzichtig los en haal de rode spoortekens uit het zakje.
2. Elke speler krijgt 30 blauwe VERSPERRINGEN (voor het thuisveld) en 30 oranje VERSPERRINGEN (voor het controleveld), 30 rode SPOORTEKENS, 2 lange speelfiguren ("lopers") en 1 korte ("wachter").
3. De spelers zitten tegenover elkaar, aan weerszijden van het TUSSENSCHOT, zodat zij elkaars THUISVELD niet kunnen zien.
4. Iedere speler neemt zijn eigen blauwe CONTROLEVELD naast zich.
5. Elke speler plaatst nu zijn "wachter" in een willekeurig vak op zijn oranje THUISVELD en bouwt daar omheen een doolhof door blauwe VERSPERRINGEN in de gleuven te plaatsen. Dit doolhof moet zo opgebouwd worden, dat tenminste één weg kan leiden van een vak in rij 1 naar het vak, waarin de "wachter" is geplaatst. Men mag net zoveel van de 30 blauwe VERSPERRINGEN gebruiken als men wil (fig. 3).

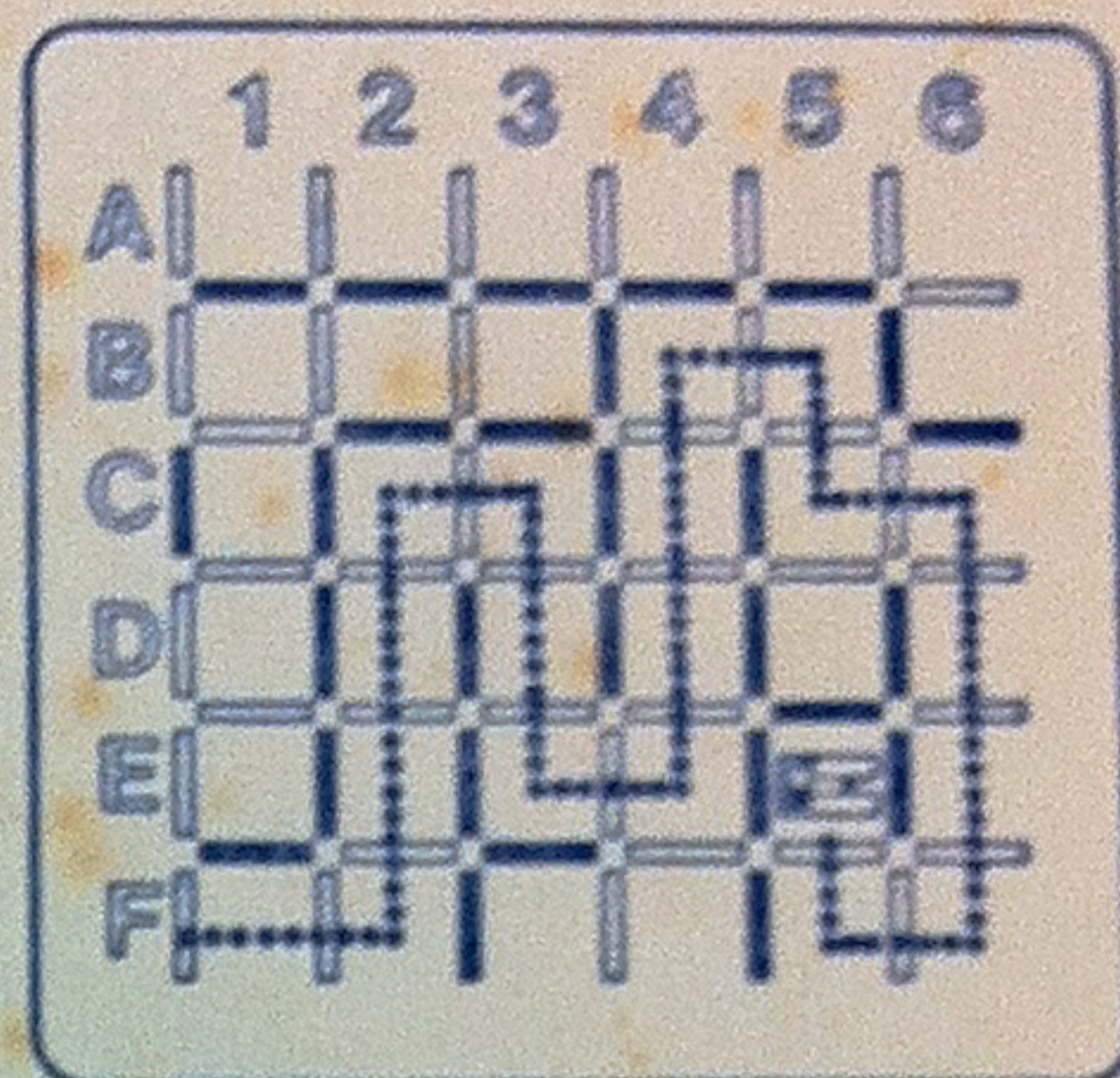


Fig. 3 – Het opbouwen van een doolhof

In dit voorbeeld geeft de stippellijn aan, dat er maar één weg leidt van vak F-1 naar vak E-5, waar de "wachter" staat. De tegenstander zou ook in het doolhof kunnen komen tussen de versperringen van vak E-1, D-1, B-1 of A-1, maar alleen via de ingang bij vak F-1 kan hij bij de "wachter" komen. De andere mogelijkheden lopen dood. Hij kan niet bij C-1 binnenkomen, omdat er aan de linkerzijde van dat vak een versperring is geplaatst.

## Het spel

1. Maak uit wie begint.
2. Gebruik het blauwe CONTROLEVELD en de oranje VERSPERRINGEN om het doolhof van de tegenstander te reconstrueren, terwijl U de juiste weg naar zijn verborgen "wachter" probeert te vinden.
3. De speler, die als eerste begint, kiest een vak in de eerste (meest linkse) rij, door het noemen van een letter en het nummer (in dit geval dus nr. 1).
4. Vraag bijvoorbeeld: Kan ik bij B-1 naar binnen? Als de tegenstander "ja" zegt, betekent dit, dat daar geen versperring is, die U belet om dat vak binnen te gaan. U plaatst één "loper" op vak B-1 van het CONTROLEVELD. U mag nu doorgaan.
5. Kies nu één van de vakken naast die waarop U nu staat. (DE "LOPER" MAG NOOIT DIAGONAAL VERPLAATST WORDEN). Als de tegenstander weer "ja" zegt, dan mag U bijvoorbeeld van B-1 naar B-2 gaan.
6. Ga zo vak voor vak verder op het CONTROLEVELD, totdat U het antwoord "NEE" krijgt omdat een versperring Uw gekozen weg blokkeert. Uw "loper" moet dan blijven staan. U plaatst nu een oranje VERSPERRING in de gleuf op Uw CONTROLEVELD (fig. 4), waar Uw doorgang werd geblokkeerd. Uw beurt is nu voorbij.

**VOORBEELD:** Fig. 4 A is een afbeelding van het THUISVELD van Uw tegenstander, met een versperring tussen vak B-3 en B-4. U heeft gevraagd om van B-3 naar B-4 te gaan en de ander heeft "NEE" gezegd. Daarom moet een oranje versperring op Uw CONTROLEVELD in de gleuf tussen B-3 en B-4 gezet worden. Leg rode SPOORTEKENS in de vakken waar U heeft gestaan, als aangegeven in fig. 4 B.

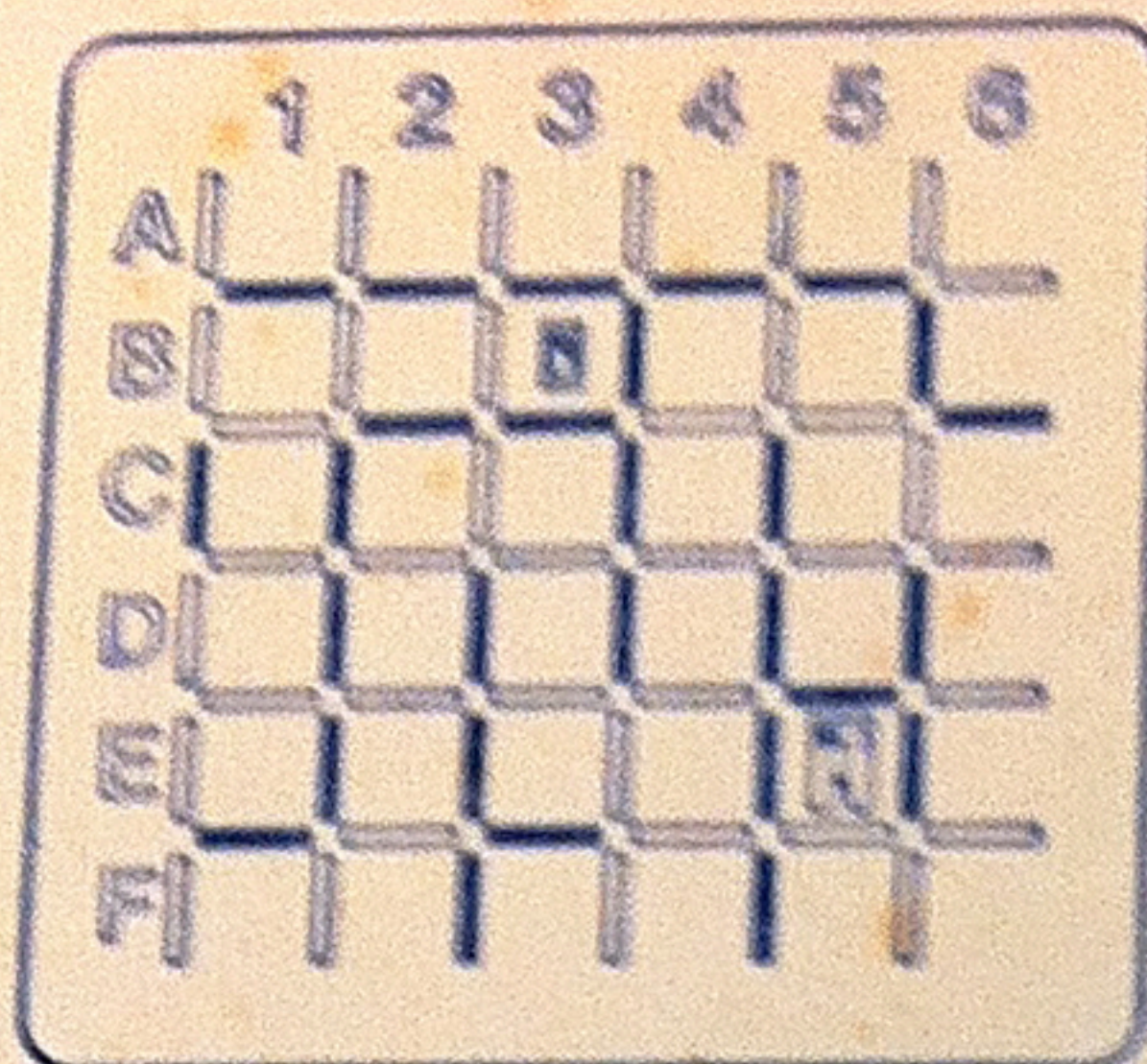


Fig. 4 – Tegenkomen van een versperring

fig. 4 A  
thuisveld  
tegenstander

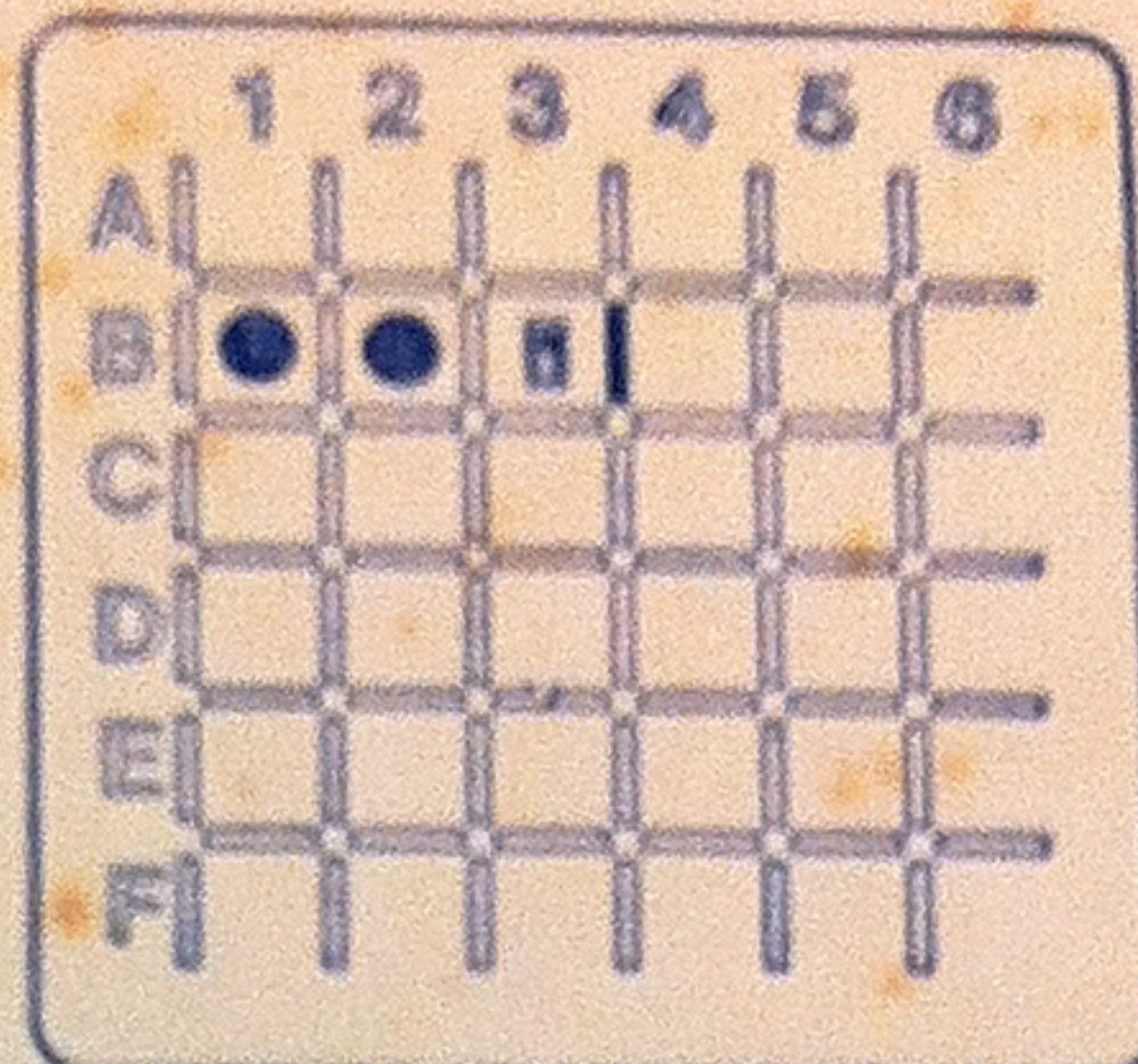


fig. 4 B  
Uw  
controleveld

7. Steeds wanneer U een vak verder gaat, moet een rood SPOORTEKEN gelegd worden in het vak, waarop U daarvoor stond. Dit is voor het geval U de zaak nog eens goed wilt bekijken.
8. U mag altijd de "loper" weer terugzetten, op dezelfde manier als waarop U vóóruit gaat, nl. door steeds letter en nummer van ieder vak te noemen. Dat gebeurt bijvoorbeeld, wanneer de speler vermoedt dat hij op een dwaalspoor is of op een doodlopende weg zit. Volg de spoortekens om een uitweg te vinden.
9. Als U helemaal teruggaat naar RIJ 1 en besluit daar naar buiten te gaan, is Uw beurt voorbij. Bij de volgende beurt kunt U via een ander vak in rij 1 weer het veld op gaan.  
N.B. : Bent U in een vak in de eerste rij en krijgt U te horen, dat U niet naar een aangrenzend vak in de eerste rij kunt gaan, dan moet U wachten tot de volgende beurt om weer naar buiten te gaan. Bijv. : Als U in C-1 bent en niet naar B-1, D-1 of C-2 kunt gaan, moet U tot de volgende beurt wachten om het veld te kunnen verlaten en tot de dááropvolgende beurt om weer ergens anders in rij 1 naar binnen te gaan.
10. Terwijl de tegenstander van vak naar vak gaat, op zoek naar Uw verborgen "wachter", volgt U zijn vorderingen op Uw oranje THUISVELD met Uw overgebleven "loper" (fig. 5).
11. Steeds wanneer een speler bij een versperring komt, is zijn beurt voorbij en is de ander weer aan de beurt.
12. Als een speler een vak heeft genoemd moet de ander, als dat niet versperd is, zeggen of de verborgen "wachter" er op staat.

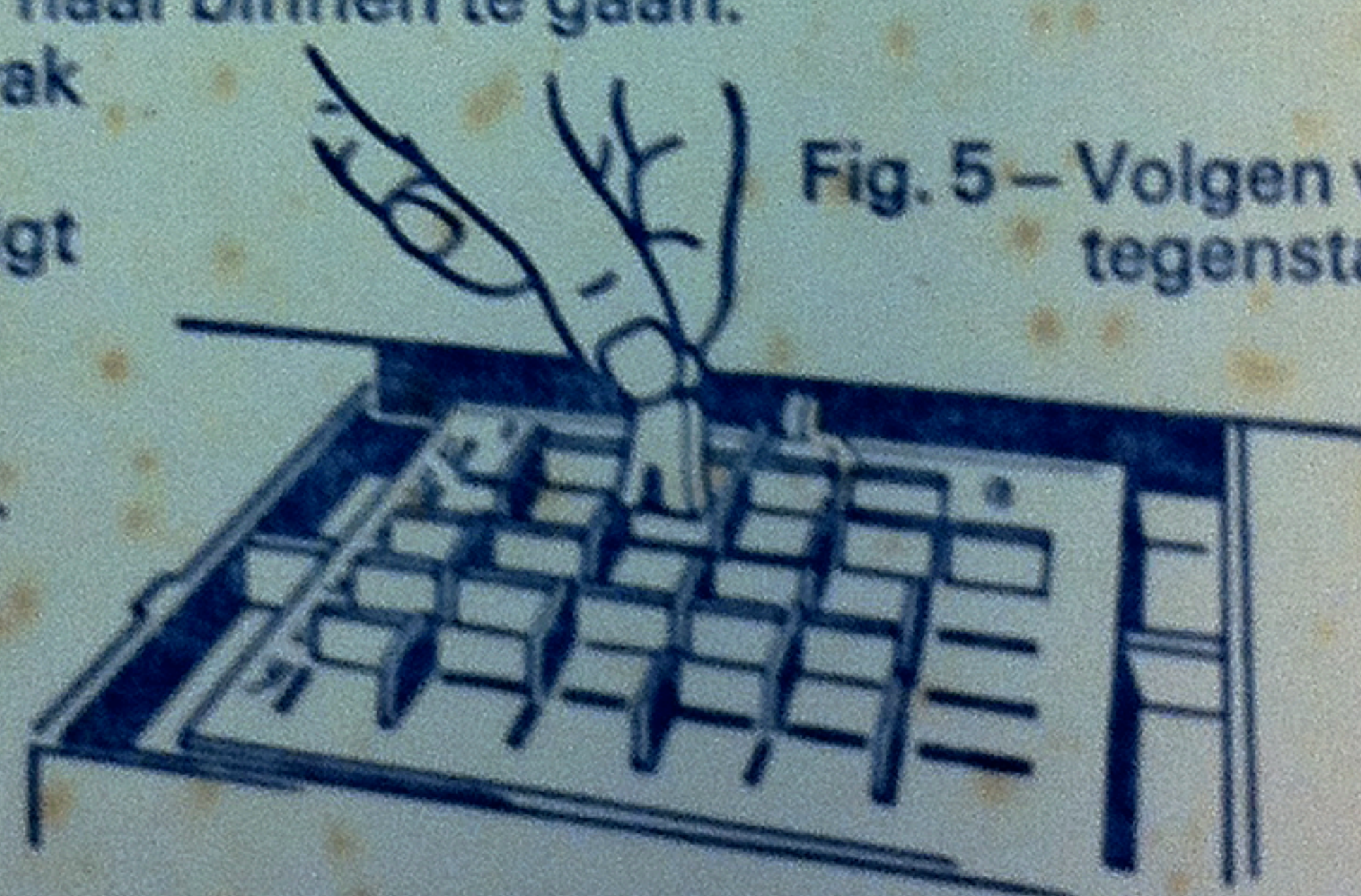


Fig. 5 – Volgen van de tegenstander

WINNAAR is de speler, die als eerste de uitweg naar de verborgen "wachter" van de tegenstander heeft gevonden.

### Voorbeelden van een doolhof

Dit zijn enkele voorbeelden van een doolhof, als hulp voor beginnende UITWEG spelers.

