

Kopf oder Knopf

Auteur: Manfred Ludwig

Uitgegeven door F.X.Schmid, 1992

Een boeiend taktiekspel met knopen voor 2 spelers vanaf 10 jaar.

Vertaald in het Nederlands door [Hendrik Cornilly](#) (Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

Schrijf je reacties en suggesties naar pnotebaert@unicall.be.

SPELMATERIAAL:

- een speelbord
- 14 rode en 14 blauwe speelstenen

DOEL:

Rode en blauwe knopen worden voortdurend op het speelbord verplaatst. Daarbij verandert voortdurend hun reikwijdte. Er mogen echter nooit meer dan twee knopen van eenzelfde kleur naast elkaar liggen. Wie uiteindelijk als eerste 10 knopen van de tegenstander kan slaan, wint dit spel.

VOORBEREIDING:

De spelers plaatsen hun knopen in een vierkant en dit in afwisselende volgorde op de velden van de tweede rij van buitenaf gezien. (Zie ook de figuur op p.2) De knopen op de hoekvelden hebben daarbij telkens dezelfde kleur als de kleur van de cirkeltjes in de hoeken van het speelbord.

REGELS BIJ HET VERPLAATSEN:

1. Rood begint. Daarna wordt afwisselend steeds één knoop verplaatst. Elke speler is verplicht bij zijn beurt een knoop te verplaatsen.
2. De reikwijdte van een knoop wordt bepaald door het aantal knoopsgaten op het vakje onder de knoop. 1 tot 3 knoopsgaten zijn vaste reikwijdtes. Bij velden met 4 knoopsgaten geldt een variabele reikwijdte van 1 tot 4 velden. De speler mag dit zelf bepalen.
3. Een knoop wordt steeds in horizontale, verticale of diagonale richting verplaatst. Het eindveld moet steeds vrij zijn. Men mag over eigen of vreemde knopen heen springen. (Zie ook bovenste figuur p.3)
4. Er mogen nooit meer dan twee knopen van eenzelfde kleur op aangrenzende vakjes liggen. Vakjes zijn aangrenzend als ze met een hoek of een zijde naast elkaar liggen. (Zie ook onderste figuur p.3) Overtreed een speler deze regel, dan mag de tegenspeler bij het begin van zijn beurt een willekeurige steen uit zo'n combinatie wegnemen.

REGELS VOOR HET SLAAN VAN VREEMDE KNOPEN:

1. Een aanval gaat steeds uit van een knopenpaar. Dit zijn twee knopen die horizontaal, verticaal of diagonaal naast elkaar liggen. Dit knopenpaar vormt dan een bedreiging voor vreemde knopen binnen hun slagreichwijdte.

2. De slagreichwijdte van een knopenpaar wordt bepaald door de som van de knoopsgaten eronder. Deze slagkracht werkt aan beide kanten van het knopenpaar. (Zie ook de figuren p.4)
3. Enkel de dichtstbijliggende knoop van de tegenspeler (en dit aan beide kanten) kan geslagen worden. De andere knopen binnen de slagreichwijdte zijn voorlopig nog veilig. Tussen het aanvallende knopenpaar en de bedreigde knoop van de tegenspeler mogen wel geen knopen van de aanvalskleur liggen.

DE AANVAL ZELF:

Een aanval gebeurt steeds in drie fasen: de actieve bedreiging - de reactie - het slaan.

- Een actieve bedreiging ontstaat wanneer een speler een knopenpaar vormt waardoor vreemde knopen bedreigd worden.
- Als reactie kan de tegenspeler één van zijn bedreigde knopen verplaatsen.
- Een bedreiging kan passief worden wanneer de tegenspeler een andere knoop in de gevarenzone plaatst. Deze moet dan eerst geslagen worden.
- Het slaan zelf neemt plaats bij het begin van de beurt van de aanvallende speler. Deze mag nu alle vreemde knopen wegnemen die volgens de spelregels bedreigd zijn door een of meerdere van zijn knopenparen.
- Bij het slaan worden dus geen eigen knopen verplaatst. Alle knopenparen blijven hierbij liggen.
- Na het wegnemen van geslagen knopen moet de aanvallende speler nog een normale zet doen. Hij kan echter pas opnieuw slaan bij het begin van zijn volgende beurt.

TACTIEK:

Het uitbouwen van een bedreiging heeft vooral zin als meerdere vreemde knopen tegelijkertijd in de gevarenzone komen te liggen. Dit kan zowel door een bedreiging naar beide kanten (zie voorbeeld A op de figuur p.6) of door een bedreiging van verschillende stenen aan één kant (zie voorbeeld B). Bij dit laatste voorbeeld kan de tegenspeler slechts één knoop redden.

SPELEINDE:

- Het spel eindigt zodra een speler 10 knopen heeft kunnen slaan.
- Om een korter spel te bekomen kan het volstaan om bvb. 8 knopen te slaan.

pnotebaert@unicall.be

Date Last Modified: 06-03-1998

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief