



On Top
Kosmos, 2008
Günter BURKHARDT
2 - 4 spelers vanaf 8 jaar
± 45 minuten

ONTOP



Het heerlijke en spannende legspel

Spelidee

De spelers proberen de onderdelen zo geschikt mogelijk aan te leggen en wel zo dat de eigen kleur in de meerkleurige kringen het vaakst vertegenwoordigd is.

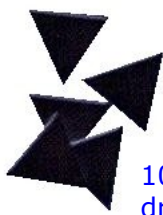
Zodra een kring wordt gesloten, worden de speelstenen van de betreffende spelers op elkaar gestapeld. De speler die met zijn kleur de kring domineert, ligt met zijn speelsteen aan de top en ontvangt als enige punten. Hoe hoger de toren is, hoe meer punten de speler ontvangt.

Spelmateriaal

Het goudgele randbereik zorgt voor dubbele punten.

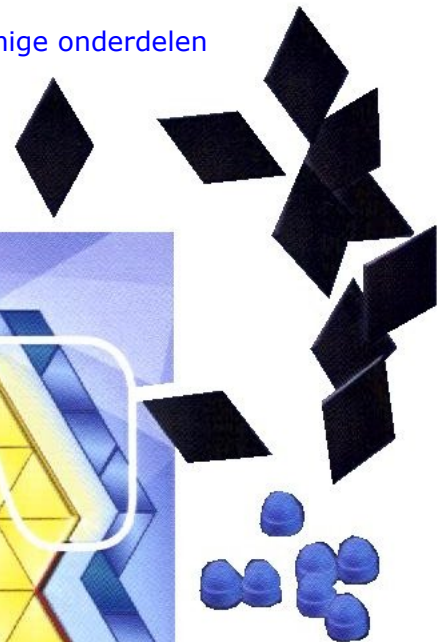


84 speelstenen
(telkens 21 in 4 kleuren)



10
driehoeken

34 ruitvormige onderdelen



1 speelbord



scoretabel

startveld van de
scoretabel

Spelvoorbereiding

Het speelbord wordt in het midden van de tafel gelegd. Op de beide rode driehoeksvelden wordt telkens één van de **zwarte driehoeken** gelegd. De overige zwarte driehoeken worden naast het speelbord gelegd.

Iedere speler ontvangt de **21 speelstenen** van zijn kleur. In een spel met 2 of 3 spelers worden ook de overige kleuren, die niemand heeft gekozen, gesorteerd en klaargelegd. Zij spelen als neutrale kleur mee een rol bij het plaatsen van de speelstenen (zie verder in de handleiding onder het hoofdstuk: ' Speelstenen plaatsen ').

Iedere speler plaatst één van zijn speelstenen als puntenmarker op het rode veld van de **scoretabel**.

De **ruitvormige onderdelen** worden verdekt zeer grondig gemixt (met de zwarte zijde naar boven) en naast het speelbord klaargelegd.

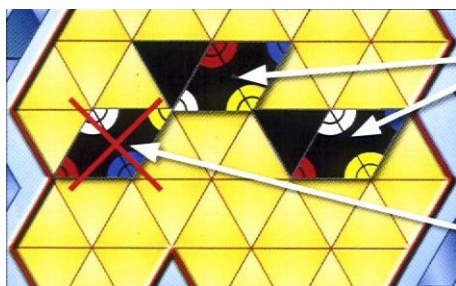
Spelverloop

De jongste speler begint en legt één ruitvormig onderdeel bloot. Dit onderdeel legt hij op één van de gele driehoeksvelden van het speelbord. Daarna komt de volgende speler aan de beurt. Er wordt gespeeld met de wijzers van de klok mee.

De volgende spelregels gelden:

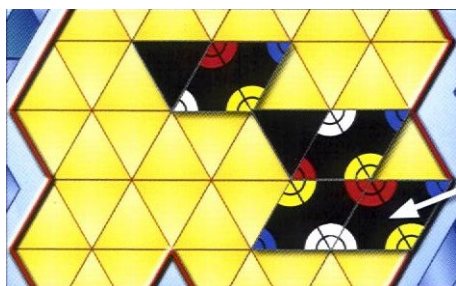
- Het eerste onderdeel moet met één zijde grenzen aan één van de beide zwarte driehoeken.
- In het verdere spelverloop moet een onderdeel steeds met minstens één zijde grenzen aan een al neergelegd onderdeel of aan een zwarte driehoek.
- Als er bij het plaatsen van een onderdeel een lege holte ontstaat waarin geen onderdeel meer kan worden gelegd, wordt deze holte onmiddellijk opgevuld met een zwarte driehoek.
- Als bij het plaatsen van een onderdeel een kleurenkring wordt gesloten (dit betekent dat een kruispunt volledig is belegd), mogen de spelers hun speelstenen plaatsen volgens de meerderheidsverhouding (zie verder onder het hoofdstuk: ' Speelstenen plaatsen ').

Voorbeelden



Het aanleggen is toegelaten omdat het onderdeel met een zijde grenst aan een zwarte driehoek.

Het aanleggen is hier niet toegelaten omdat het onderdeel alleen diagonaal (met één punt) aan een zwarte driehoek (of een ander onderdeel) aangrenst.



Het aanleggen is toegelaten omdat het onderdeel aan een al afgelegd onderdeel (of aan meerdere) grenst.



Een holte wordt onmiddellijk belegd met een zwarte driehoek.

Bij het neerleggen van de ruitvormige onderdelen worden de kruispunten stilaan gevuld. Zodra alle gele velden rondom een kruispunt zijn belegd, worden op dit kruispunt speelstenen geplaatst die meteen worden gewaardeerd.



Voorbeelden

Een kruispunt in het midden

Een kruispunt is gevuld omdat het compleet door onderdelen is omringd. Het kruispunt wordt gewaardeerd.



Een kruispunt aan de rand

Rondom dit kruispunt bevinden zich geen velden meer die met onderdelen kunnen worden gevuld. De holte wordt met een zwarte driehoek gevuld en het kruispunt wordt gewaardeerd.

Speelstenen plaatsen

Alleen die spelers mogen een speelsteen plaatsen die op het kruispunt **het sterkst** en **het tweede sterkst** zijn vertegenwoordigd.

⇒ Als eerste plaatst de speler die **het tweede sterkst** is vertegenwoordigd zijn speelsteen op het kruispunt.

Als er meerdere spelers zijn die de tweede sterkste kleur hebben, plaatsen zij hun speelstenen op elkaar. De volgorde van hun speelstenen speelt hierbij geen enkele rol.

⇒ Daarna plaatst de speler wiens kleur het sterkst is vertegenwoordigd zijn speelsteen op de top van deze toren.

AANDACHT

Aangezien bovenaan maar één steen aan de top kan staan, geldt de volgende regel: als er meerdere spelers zijn die evenveel aandelen hebben in het kruispunt en zodus de eerste plaats behalen, worden er helemaal geen speelstenen gezet, ook niet voor de tweede plaats. Het kruispunt blijft dan leeg.

BELANGRIJK

- **Neutrale kleuren**

Als er maar twee of drie spelers meespelen, worden toch ook de overige speelstenen als neutrale speelstenen, volgens de gekende spelregels, geplaatst zowel als sterkste en als tweede sterkste vertegenwoordiger.

- *Alle kruispunten die door een onderdeel zijn omringd, worden gewaardeerd.*

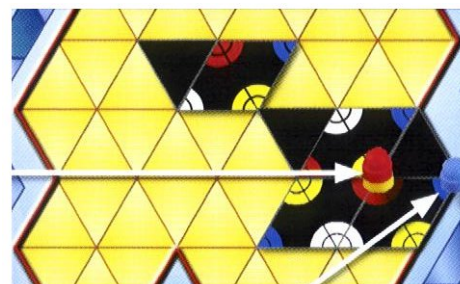
Een ruitvormig onderdeel zetten en speelstenen plaatsen

Voorbeeld

Hier worden twee kruispunten voleindigd.

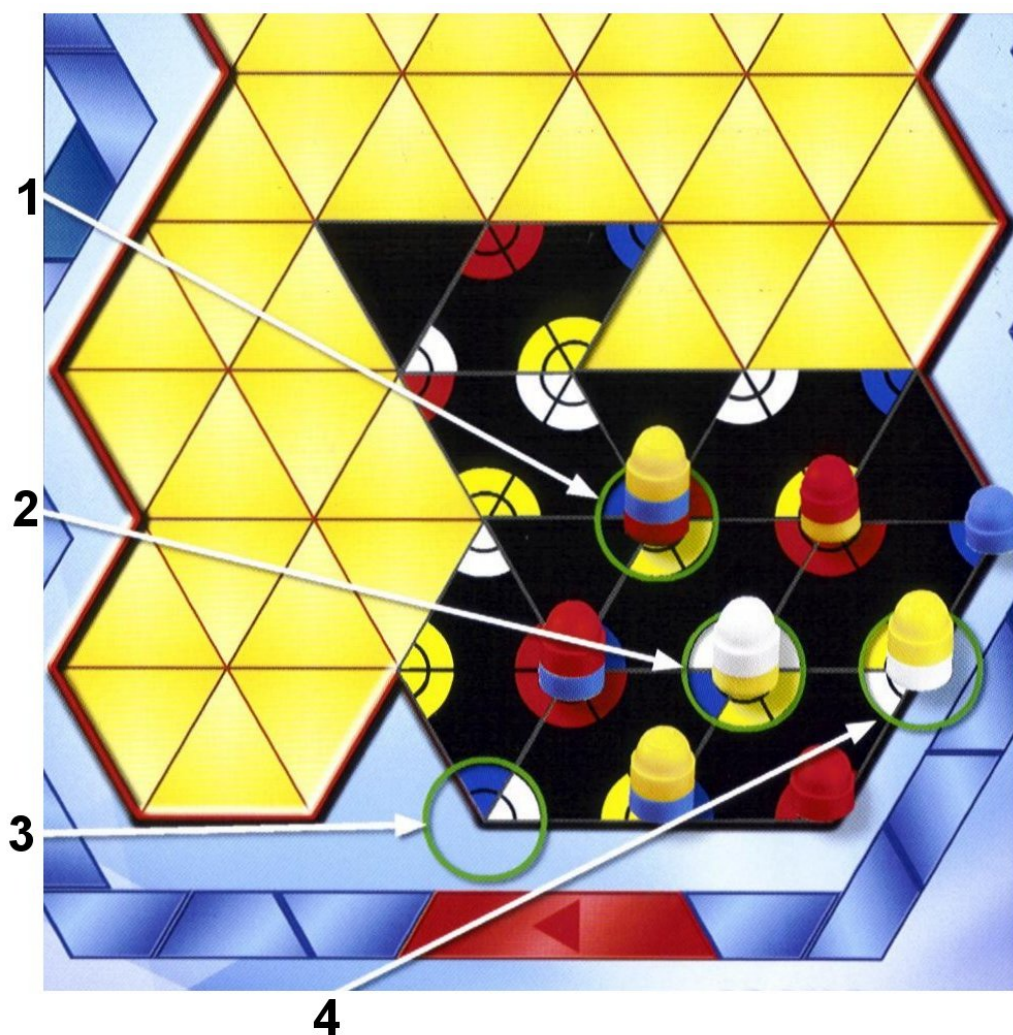


Speler Geel is met twee segmenten in de kleurenkring vertegenwoordigd en plaatst zijn speelsteen als eerste. Speler Rood is met drie segmenten in de kleurenkring vertegenwoordigd en plaatst zijn speelsteen aan de top.



Speler Blauw is als enige vertegenwoordigd aan het randkruispunt. De zwarte driehoek wordt bij de bepaling van de sterkste niet in rekening gebracht. Speler Blauw mag hier dus één speelsteen plaatsen.

Nog enkele voorbeelden

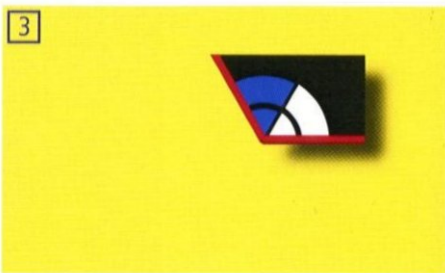




1. Blauw en Rood zijn met telkens één segment als tweede sterkste in het kleurenkruispunt vertegenwoordigd en plaatsen elk hun speelsteen. Geel is met twee segmenten in de kring het sterkst vertegenwoordigd. Geel plaatst zijn speelsteen aan de top.



2. Geel heeft met twee segmenten de tweede sterkste kleur en plaatst zijn speelsteen als eerste. Wit heeft met drie segmenten de sterkste kleur en plaatst zijn speelsteen aan de top.



3. Blauw en Wit hebben de sterkste kleuren en zijn beiden even sterk. Niemand mag een speelsteen plaatsen.



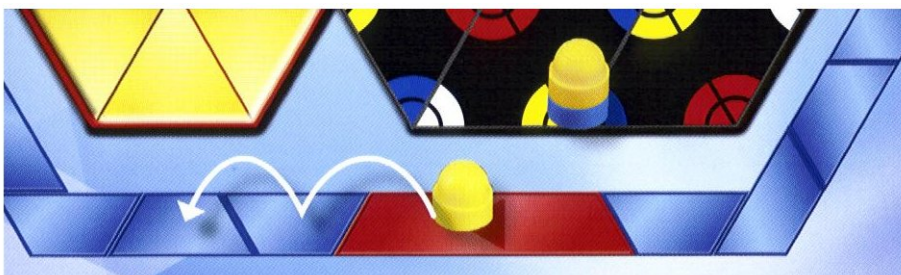
4. Wit heeft met één segment de tweede sterkste kleur en plaatst als eerste zijn speelsteen. Geel heeft met twee segmenten de sterkste kleur en plaatst zijn speelsteen aan de top.

TIP

Niet geplaatste speelstenen leveren aan het einde van het spel minpunten op. Daarom is het toch lonend om ook speelstenen te plaatsen als tweede sterkste kleur. Deze speelstenen leveren dan wel geen punten op, maar ze besparen de speler minpunten aan het einde van het spel.

De telstenen op de scoretabel

Alleen de speler aan de top ontvangt punten. Een toren telt zoveel punten als het aantal speelstenen dat hij bevat. De telsteen (de speelsteen op de scoretabel) wordt het desbetreffende aantal velden verder gezet (met de wijzers van de klok mee). Op één veld mogen ook meerdere speelstenen staan.



Voorbeeld

Bestaat een toren maar uit één speelsteen dan ontvangt de speler 1 punt. Bestaat een toren uit drie stenen dan ontvangt de speler wiens speelsteen aan de top staat drie punten.

Het goudgele randbereik

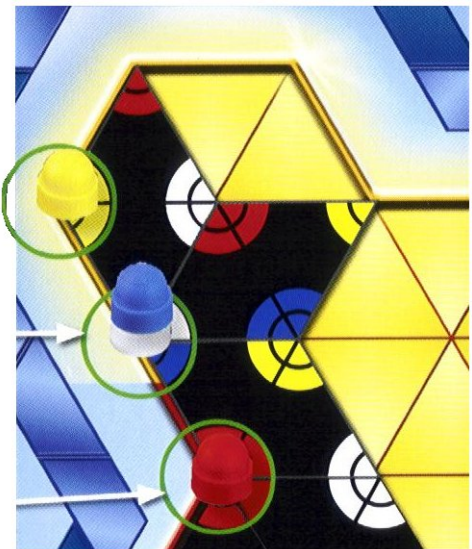
Als een toren of een afzonderlijke speelsteen op het goudgele randbereik staat, tellen de punten hier dubbel. Als de toren bijvoorbeeld uit twee speelstenen bestaat, ontvangt de speler wiens speelsteen zich op de top bevindt 4 punten en mag hij zijn telsteen vier velden vooruit schuiven op de scoretabel.

Voorbeelden

Geel ontvangt aan de goudgele rand het dubbele puntenaantal, dus 2 punten.

Blauw ontvangt aan de goudgele rand voor zijn toren van twee het dubbele puntenaantal, dus 4 punten.

Speler Rood ontvangt aan de gewone rand 1 punt.



Einde van het spel

Het spel eindigt als geen enkel ruitvormig onderdeel meer kan worden gelegd.

Nu gaat iedere speler na hoeveel speelstenen hij nog heeft. Dit aantal moet hij met zijn telsteen op de scoretabel teruggaan.

De speler die de meeste punten heeft behaald (wiens telsteen het verst naar voor staat op de scoretabel), wint het spel. Bij een gelijke stand wint van die spelers de speler die nog de minste speelstenen heeft.

UITZONDERING

Het spel eindigt voortijdig als een speler al zijn speelstenen heeft kunnen plaatsen. In dit geval wordt hij automatisch de winnaar. De punten op de scoretabel spelen dan geen rol.

Tips

- ➔ Als een speler bij het plaatsen van het laatste onderdeel ook zijn laatste speelsteen kan plaatsen, wint hij onmiddellijk.
- ➔ Als in een spel met twee of drie spelers alle speelstenen van een neutrale kleur zijn geplaatst, eindigt het spel. De speler met de meeste punten wint het spel.
- ➔ De neutrale speelstenen worden, volledig normaal zoals de andere speelstenen, als sterkste of als tweede sterkste geplaatst. De telsteen van deze kleur wordt niet verplaatst op de scoretabel.
- ➔ Als in een zeldzaam geval de zwarte driehoeken zouden uitgeput zijn vooraleer het laatste onderdeel op het speelbord is geplaatst, blijven de ontstane driehoeksvelden gewoon leeg. Bij het bepalen van de sterkste en de tweede sterkste worden deze driehoeksvelden behandeld alsof er een zwarte driehoek zou liggen.
- ➔ Tactische tip: Als een speler aan een kruispunt toch niet meer als sterkste kan liggen, kan hij de medespelers misschien toch hinderen (pesten) door een onderdeel zo te plaatsen dat twee medespelers de meerderheid hebben zodat geen van hen punten ontvangt.

Varianten

Teamspel

Het spel met vier spelers kan ook als partnerspel worden gespeeld. De spelers die tegenover elkaar zitten, vormen een team en aan het einde van het spel worden hun punten samengeteld.

Variabele spelvoorbereiding

Ervaren spelers kunnen de driehoeken in de spelvoorbereiding ook op een andere plaats leggen; ook meer dan twee driehoeken plaatsen is mogelijk.

16 juni 2008