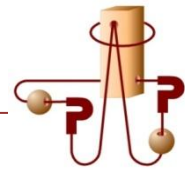


GIPF project 6 leuke spellen voor 2



GIPF

...Is een spel dat klassieke elementen koppelt aan totaal nieuwe spelregels. Om de beurt moeten de spelers een stuk in het spel brengen met het doel 4 stukken op een rij te vormen. Wanneer een speler daarin slaagt, mag hij de rij van het bord nemen en ook de stukken van de tegenspeler slaan die in het verlengde liggen van deze rij. Hierdoor ontstaan er snel wisselende spelsituaties die het verloop voortdurend doen kantelen.

De onverwachte wendingen en de onuitputtelijke mogelijkheden maken van GIPF een uitdaging voor zowel "zo-nu-en-dan" als fanatieke spelers.



TZAAR

...is een spel waarin het maken van keuzes centraal staat. De spelers beginnen met elk 30 stukken op het bord, verdeeld in 3 soorten: 6 Tzaars, 9 Tzarras en 15 Totts. Het doel is ofwel het laatste stuk van één van de 3 soorten van de tegenspeler te slaan, ofwel hem in een situatie te plaatsen waant hij geen stuk van jou meer kan slaan. De keuze die je elke beurt opnieuw moet maken is: zul je een stuk van de tegenspeler slaan (waardoor je hem verzwakt), of op een stuk van jezelf springen (waardoor je jezelf versterkt). Als je te vaak op een stuk van jezelf springt, dan krijgt je tegenspeler mogelijk een positioneel overwicht, sla je te vaak een stuk, dan is het goed mogelijk dat je eigen stukken niet sterk genoeg zijn voor het eindspel. En dat is een dilemma...



ZERTZ

... is een kort en krachtig spel! Het wordt gespeeld met 6 witte, 8 grijze en 10 zwarte knikkers. Het doel is de meerderheid van de knikkers van één kleur te pakken te kringen of minstens 3 van elke kleur. Knikkers slaan doe je door erover te springen. Het vreemde is echter dat het bord almaar kleiner wordt en dat je met dezelfde knikkers speelt als je tegenspeler. Het is dus niet eenvoudig om te controleren wat er op het bord gebeurt. Pas goed op: als je op het verkeerde moment gevaar voor je tegenspeler creëert, dan zal je daar zelf de gevolgen van ondergaan...



DVONN

... is een stapelspel met zeer eenvoudige regels. Probeer zoveel mogelijk stapels te maken en bewaar het contact met de rode DVONN-stukken.

Doe je dat niet dan is de, dan is de kans groot dat je plots een aantal van je stapels van het bord ziet verdwijnen. Probeer te voorzien wat je tegenspeler kan doen, maar houd ook goed in het oog welke kanten je zelf nog uit kunt. Als je dat niet doet? Dan is de kans groot dat je op het einde net die zetten moet doen die je had willen vermijden en dan kunnen er vreemde dingen gebeuren.



YINSH

...is een zeer turbulent spel! Je begint met elk 5 ringen op het bord. Wanneer een ring wordt verplaatst, laat hij een marker achter. Markers hebben een witte en een zwarte kant. Wanneer een ring over markers springt, moeten ze omgedraaid worden en veranderen ze van kleur. Je moet proberen 3 rijen van 5 markers te maken. Elke keer dat je zo een rij vormt, mag je één van de ringen van het bord nemen. Het doel is als eerste 3 ringen van het bord te nemen. M.a.w. elke rij van 5 markers brengt je dicht bij de overwinning, maar tegelijk verzwakt het je positie, want je hebt dan telkens één ring minder op het bord! Een vervelend probleem!



PÜNCT

... is een connectie-spel. Het doel is twee tegenover elkaar liggende zijden te verbinden. Als je aan de beurt bent, heb je 2 mogelijkheden: je brengt een nieuw stuk in het spel of je speelt met een stuk dat al op het bord ligt. Maar! Bij elk nieuw stuk komt je tegenspeler ook altijd iets te weten over wat je plan is. Je moet dus proberen je stukken zodanig in het spel te brengen dat je tegenspeler vermoedt dat je iets anders zal doen dan wat je werkelijk in gedachten hebt. In die optiek gaat PÜNCT niet alleen over het maken van een verbinding, maar ook over het misleiden van je tegenspeler, je zult subtiel te werk moeten gaan!