

TACTRICS

by Hans Beeftink

# VORTEX



NL

ADVANCED & MEER

# #1 CROSSING (UITGEBREIDE REGELS)

&

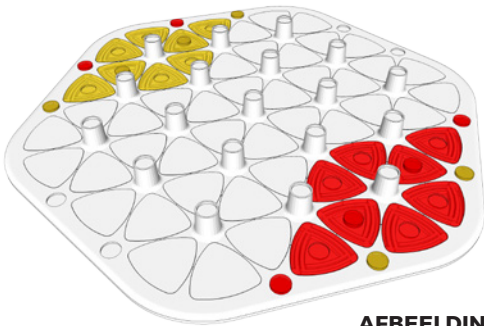
# #2 CROSSING ADVANCED

## SPELDOEL

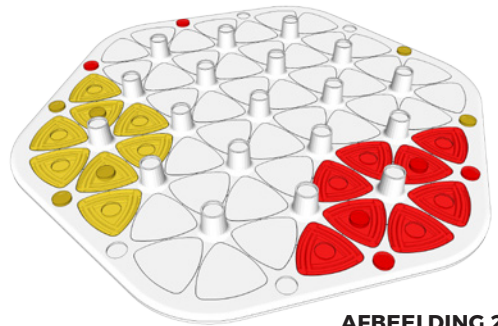
Zoals uitgelegd in 'basis regels'.

## SET-UP

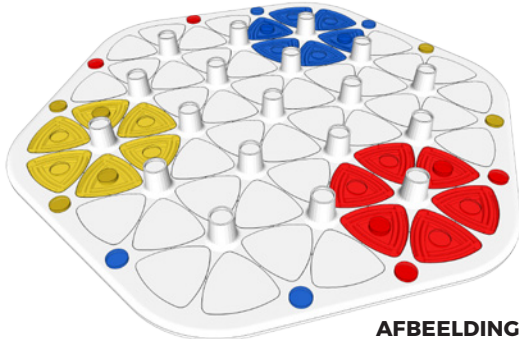
Zoals uitgelegd in 'basis regels'. Zie ook de hieronder afgebeelde suggesties voor alternatieve startposities (afbeelding 1 t/m 8). De doelgebieden zijn hetzelfde als de startposities maar dan gelegen aan de overzijde van het bord. Je zou alternatieve finishes kunnen definiëren, bijvoorbeeld met slechts een deel van je routers. Dit zou eveneens je tegenstander ervan weerhouden een blokkerend spel te spelen, dat wil zeggen, geen pogingen te doen zelf te winnen maar alleen anderen hiervan weerhouden (afbeelding 9 t/m 12). Wanneer je met meer dan zes routers wilt spleen dan ben je aangewezen op rood, geel of blauw. De op de routers geplaatste controllers worden gebruikt bij Crossing Advanced, zoals verder uitgelegd onder 'Acties'.



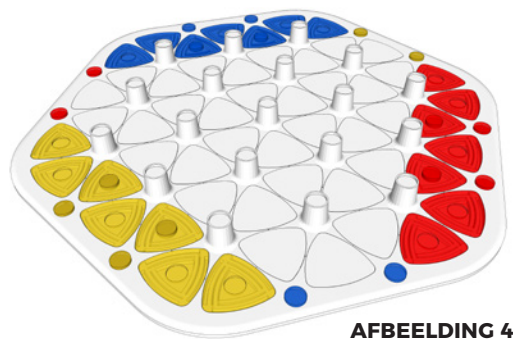
AFBEELDING 1



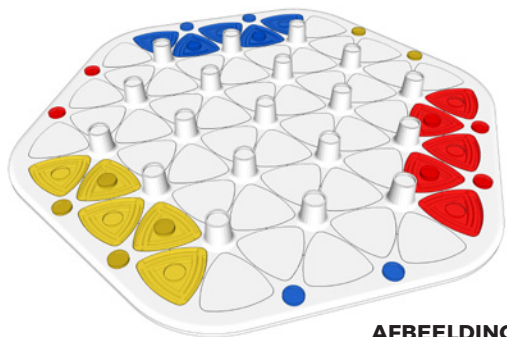
AFBEELDING 2



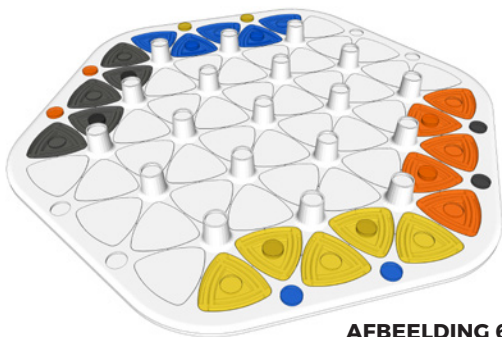
AFBEELDING 3



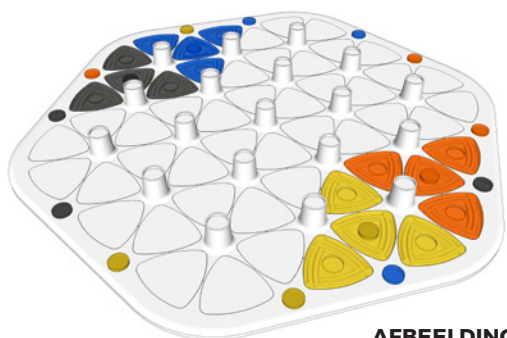
AFBEELDING 4



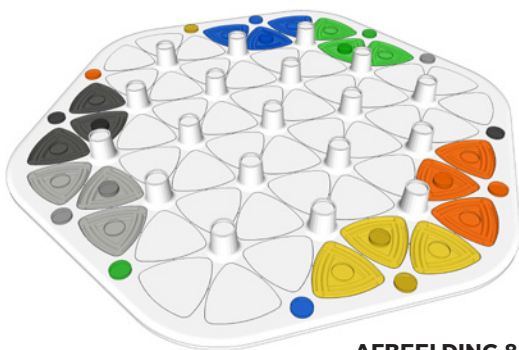
**AFBEELDING 5**



**AFBEELDING 6**

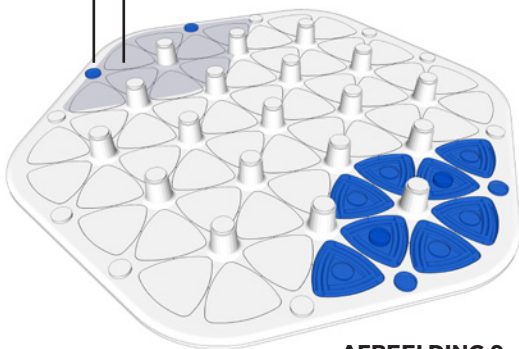


**AFBEELDING 7**



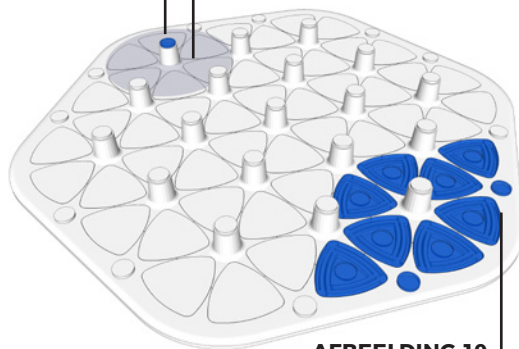
**AFBEELDING 8**

DOEL CONTROLLER CROSSING ADVANCED  
MOGELIJKE DOELZONE (8 OF 8)



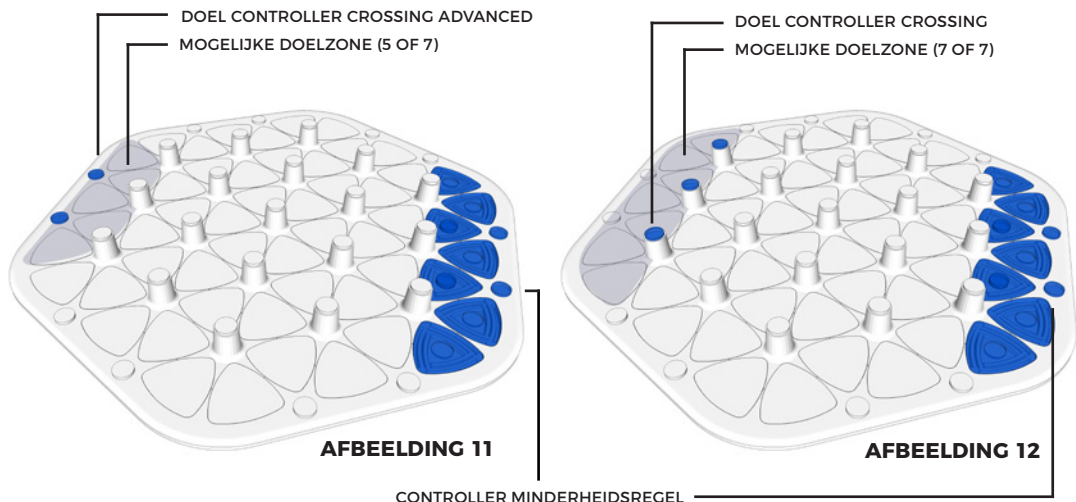
**AFBEELDING 9**

DOEL CONTROLLER CROSSING  
MOGELIJKE DOELZONE (6 OF 8)



**AFBEELDING 10**

CONTROLLER MINDERHEIDSREGEL



## HET SPEL

Zoals ook uitgelegd in 'basis regels', in aanvulling hierop is er een optionele 'minderheid rotatie regel', wanneer de spelers, voorafgaand aan de start van het spel, er voor kiezen met deze optie te spelen, dan plaatsen ze elk twee controllers achter of zo dicht mogelijk bij de startpositie, wanneer er niet voldoende plaats is, bijvoorbeeld bij een spel met zes spelers leg ze dan voor je op tafel.

Spelers mogen, door één van de controllers op te offeren eveneens een toren draaien waar ze niet beschikken over een (gedeelde) meerderheid, in geval van Crossing Advanced mag je op deze manier ook een door één van je tegenspelers geclaimde toren draaien, in beide gevallen moet je in ieder geval één router naast de toren hebben staan. Gebruik je deze mogelijkheid wanneer je zowel in de minderheid als naast een geclaimde toren staat dan kost dit onveranderd slechts één controller.

Spelers mogen beide controllers in één beurt gebruiken wanneer ze dit wensen. Daar elke speler, in de basis, maar beschikt over twee controllers, kan de 'minderheid rotatie regel' in elk spel slecht twee keer per speler worden gebruikt.

## ACTIES

---

De eerste mogelijke actie en de start sequentie is uitgelegd in de 'basis regels', wanneer je Crossing speelt is dit de enig mogelijke actie, bij Crossing Advanced zijn er drie mogelijke acties meer, zie hieronder.

1. Een tweede mogelijke actie bestaat uit het claimen van een toren, of het (terug)veroveren van een toren van één van je tegenspelers, dit doe je door één van je controllers op de betreffende toren te plaatsen. Je kunt alleen een toren claimen wanneer je minimaal één controller op één van je routers rondom de toren hebt en een absolute meerderheid ten opzichte van elk van je tegenspelers aan router. Herover je een toren op één van je tegenspelers, dan plaats je de vrijkomende controller op een router van dezelfde kleur naar jouw keuze.
2. Een derde mogelijke actie is het verplaatsen van een controller van één router naar een andere. Dit kan over een langere afstand, zolang de routers maar zijdelings aaneengesloten liggen en zo een pad creëren waarlangs de controller zich kan verplaatsen.
3. De vierde mogelijke actie stelt een speler in staat een controller van een geclaimde toren terug in het spel te brengen door deze op één van zijn of haar routers te plaatsen. Dit kost dan echter wel een gehele beurt (4 acties).

## SPEEL HET SPEL

---

Zoals uitgelegd in de 'basis regels', met vier of zes spelers kun je het best teams formeren (afbeelding 6, 7 en 8). Op deze manier speel je met twee of drie teams die elk bestaan uit twee spelers, de regels blijven echter onveranderd voor elke speler individueel.

Twee spelers uit één team kiezen verwante kleuren om mee te spelen, bijvoorbeeld groen-blauw, oranje-geel of grijs-zwart, en starten en finishen naast elkaar. De normale speelwijze, met de klok mee, maakt dat spelers uit één team direct na elkaar spelen.

Het spel eindigt direct wanneer één van de spelers de laatste router in de doelzone plaatst, wanneer in teams wordt gespeeld wint het team waarvan het eerst beide spelers zijn gefinist.

# #3 CAT & MOUSE

## SPELDOEL

De muis probeert in de keukenkast te komen, achter de grijze controllers (waar de kaas ligt...). De katten proberen dit te verhinderen en de muis klem te zetten.

## VOORBEREIDING

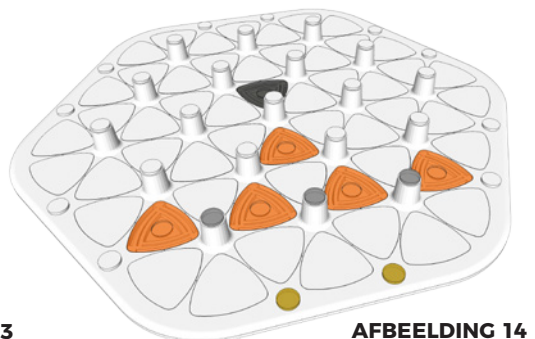
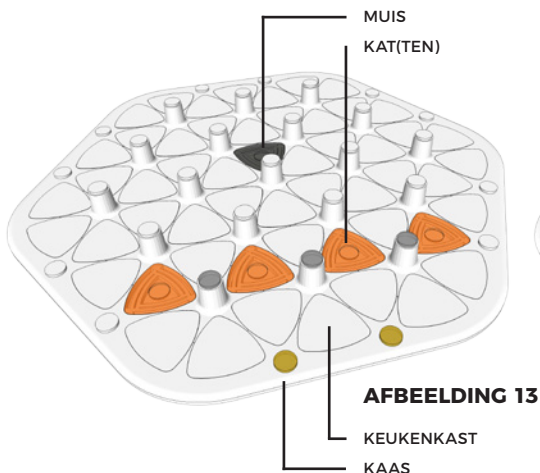
Plaats de gekleurde routers en controllers zoals afgebeeld. Ofwel het 4-katten scenario (afbeelding 13) of het 5-katten scenario (afbeelding 14).

## HET SPEL

De muis kan vrij over het bord bewegen en elke toren meermaals draaien. De beurt van de muis eindigt wanneer één van de katten bij (de laatste) draaiing meebeweegt. De muis kan maar één kat over één positie draaien. Zijn er meerdere katten rondom een toren dan moet de muis een andere uitweg zoeken. De katten kunnen maar één toren over één positie draaien, de laatste draaiing van de muis mag hierdoor niet ongedaan gemaakt worden. Wanneer de muis en de vier katten vergelijkbaar slim zijn dan zal uiteindelijk de muis winnen. Nodigen we de kat van de burens uit om te helpen dan keren de kansen van de muis....

## EINDE VAN HET SPEL

Ofwel de muis bereikt de keukenkast, één van de zeven posities achter de grijze controllers, en wint, of de muis wordt door de katten gevangen. De muis is gevangen wanneer volledig omsingeld door katten, dat wil zeggen dat er geen toren gedraaid kan worden doordat alle aangrenzende torens bezet zijn door twee (of meer) katten.



# #4 SOLITARY

## SPELDOEL

---

Het verzamelen van alle gekleurde routers rond de toren van hun kleur, zo snel mogelijk, met zo weinig mogelijk rotaties, of gewoon ter ontspanning.

## VOORBEREIDING

---

Plaats zes routers van elke kleur en twaalf witte stukken, willekeurig op het bord en op zeven, niet aan elkaar grenzende, torens een controller van de zeven verschillende kleuren.

## HET SPEL

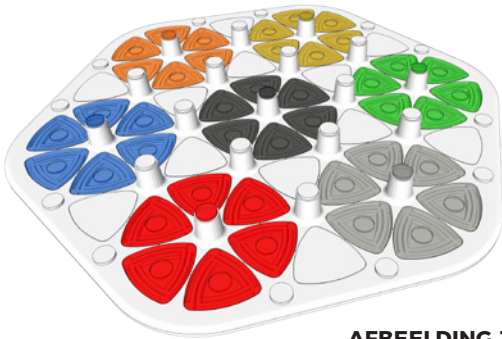
---

Dit is een spelvariant voor een solitaire speler, elke toren kan net zo vaak draaien als nodig is om te finishen.

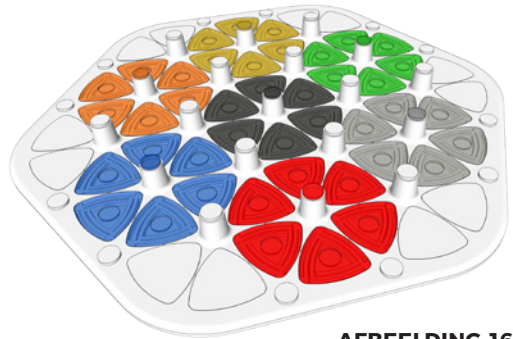
## EINDE VAN HET SPEL

---

Alle routers zijn verzameld rondom de toren met dezelfde kleur controller, zie afbeelding. Ofwel het gespreide scenario (afbeelding 15) of het geclusterde scenario (afbeelding 16).



**AFBEELDING 15**



**AFBEELDING 16**

## **ER IS MEER...**

---

Voel je vrij te improviseren, er zijn veel mogelijke starts en finishes!  
Check onze website voor verschillende extra en concept spellen.  
En stel je als eerste op de hoogte van toekomstige uitbreidingen!

**MELD JE AAN VOOR ONZE NIEUWSBRIEF  
EN VOLG ONS OP FACEBOOK!**

[WWW.FACEBOOK.COM/TACTRICS](http://WWW.FACEBOOK.COM/TACTRICS)

**TACTRICS**  
[WWW.TACTRICS.COM](http://WWW.TACTRICS.COM)