

TACTRICS

VORTEX



SNAKES RED
BLUE

#11^A

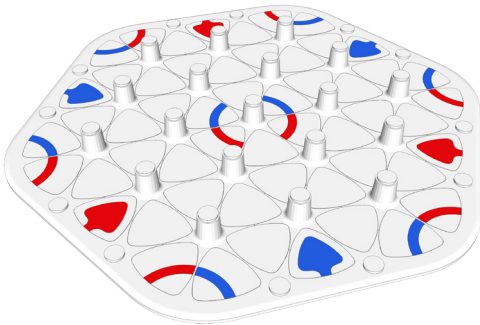
#11 SNAKES

SPELDOEL

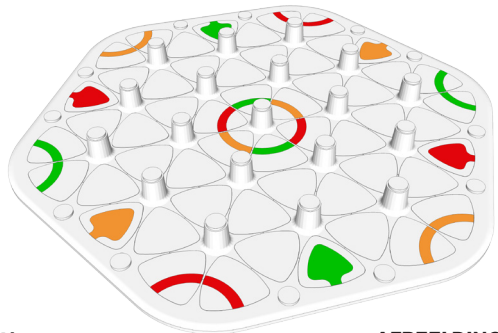
Het doel van het spel is om zoveel mogelijk punten te verzamelen door slangen te creëren. Afbeelding 4 laat een mogelijk finish zien, zie ook verdere uitleg onder 'HET SPEL'.

VOORBEREIDING

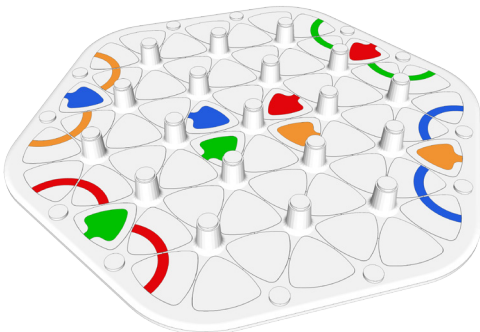
Plaats al de onderdelen op het bord, rekening houdend met het aantal spelers (2 tot 4), zie bijvoorbeeld de afbeeldingen 1 tot 3. Zolang de startpositie en het aantal onderdelen maar voor alle spelers gelijk zijn kun je hiermee naar eigen inzicht variëren.



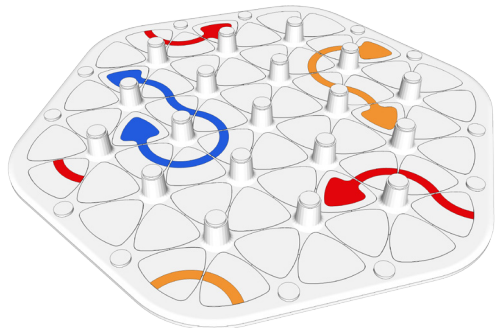
AFBEELDING 1 (A)



AFBEELDING 2 (A+B)



AFBEELDING 3 (A+B)



AFBEELDING 4 (A+B)

HET SPEL

De spelregels zijn in basis hetzelfde als bij 'Crossing', dit geldt ook voor de opstart sequentie. Je mag alleen een toren draaien wanneer je rondom deze toren een meerderheid hebt of minimaal hieraan gelijk bent. Bij 'Snakes' telt een kop echter voor 2 en een staart voor 1 punt.

Het doel van het spel is om zoveel mogelijk punten te verzamelen door slangen te creëren. Men kan op drie manieren een slang maken: een slang met (1) de staart tussen twee koppen, (2) de staart tussen één kop en de rand van het bord, of (3) de staart met beide kanten grenzend aan de rand van het bord. Wanneer op deze manier een slang is ontstaan kan deze, of een onderdeel hiervan, alleen verplaatst worden door de betreffende speler zelf. De slang staat dan vast (of: de slang is dan 'gelocked'). Een enkele kop verbonden met de rand staat dus ook vast.

Aan het einde van het spel telt men alle punten, alleen slangen zoals hierboven omschreven tellen. Een slang met twee koppen levert 2 punten op per onderdeel. Een slang met één kop levert 1 punt op per onderdeel. Een slang zonder kop heeft geen waarde op zichzelf maar kan wel helpen de contactbonus te verdienen. Deze contactbonus van 3 punten krijg je wanneer alle onderdelen deel uitmaken van een slang (en er dus geen losse einden zijn). Hiernaast kun je ook een finishbonus verdienen van 3, 2 of 1 punten, zie ook 'EINDE VAN HET SPEL'.

EINDE VAN HET SPEL

Elke speler mag tijdens zijn beurt 'finish callen' zolang diegene minimaal een slang van 4 onderdelen heeft. De eerste speler krijgt hiervoor 3 bonuspunten. De overige spelers hebben vanaf dan nog een maximum van 2 beurten met elk 4 zetten om zoveel mogelijk punten te verzamelen. Echter kunnen deze spelers er ook voor kiezen om maar 1 beurt met 4 zetten te gebruiken en zo ook aanspraak te maken op een finishbonus (respectievelijk 2 en 1 punt voor de tweede en derde finish-er). De 4 onderdelen-eis is nu niet langer van toepassing.

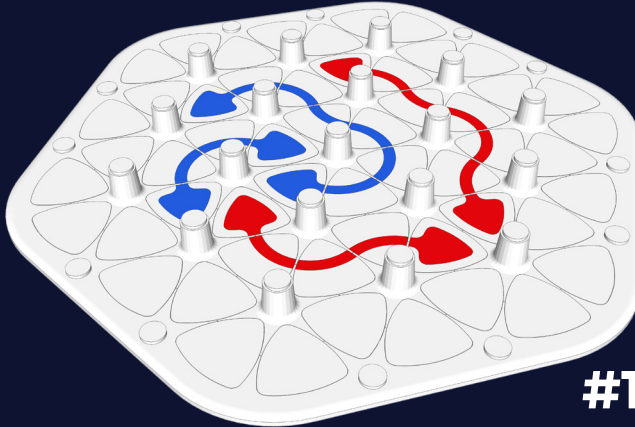
Bij het voorbeeld weergegeven in afbeelding 4, finisht rood als eerste en verdient daarmee 3 punten als finishbonus. Omdat niet alle onderdelen deel uitmaken van een slang krijgt hij geen contactbonus. De slang met één kop bestaat uit 7 onderdelen en levert dus 7 punten op. In totaal krijgt rood $3 + 0 + 7 = 10$ punten. Geel finisht als tweede in de eerstvolgende beurt met alle onderdelen aaneengesloten, hij verdient hiermee 2 punten finishbonus en 3 contactbonus, voor de tweekoppige slang met zes onderdelen krijgt geel 12 punten. De totale score is dus $2 + 3 + 12 = 17$ punten. Blauw finisht als derde en is er eveneens in geslaagd, zij het in twee beurten alle onderdelen aaneen te sluiten, zijn score is $0 + 3 + 16 = 19$ punten.

SNAKES ALS PUZZEL

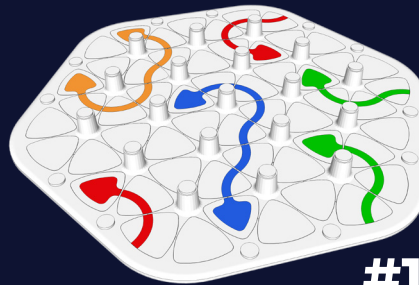
Plaats van elk van de 4 kleuren 2 koppen en 6 staarten willekeurig op het bord en probeer zo te finishen dat alle slangen dan wel tweekoppig zijn of een kop hebben en aan de andere zijde grenzen aan de rand van het bord. (zie afbeelding achterzijde). Wordt dit te makkelijk, speel dan met meer koppen en staarten..., je moet echter een genie zijn om met alle beschikbare onderdelen te finishen...!

ER IS MEER...

Voel je vrij te improviseren, er zijn veel meer puzzels en uitdagingen!



#11^A



#11^{A+B}

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

WWW.FACEBOOK.COM/TACTRICS

TACTRICS
WWW.TACTRICS.COM



CE
stock no.
TRI1002