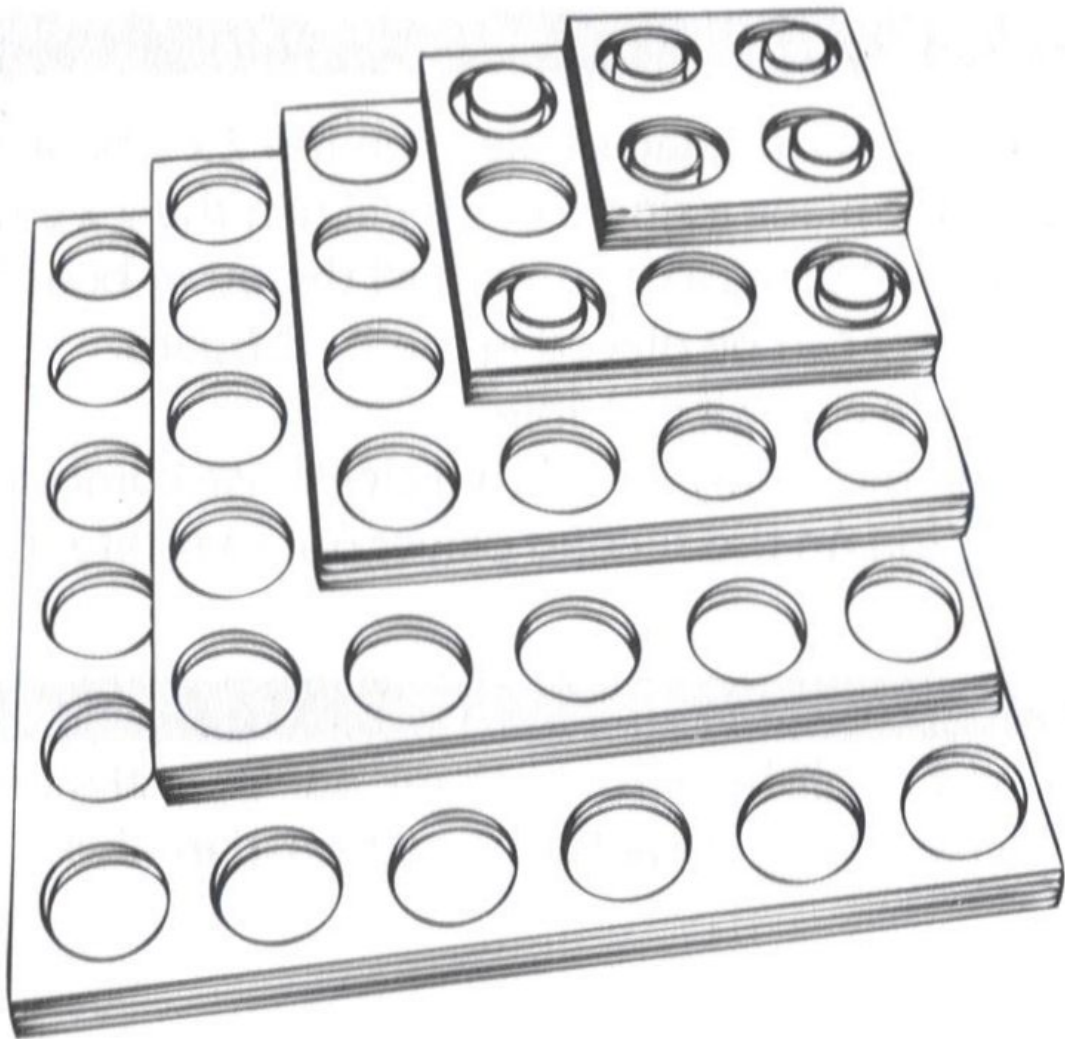




Quinamid
Third Dynasty Games, 2006
Anthony BROWN
2 spelers vanaf 10 jaar
± 30 minuten



QUINAMID

EIN SCHRITT IN DE KUNST DER STRATEGIE

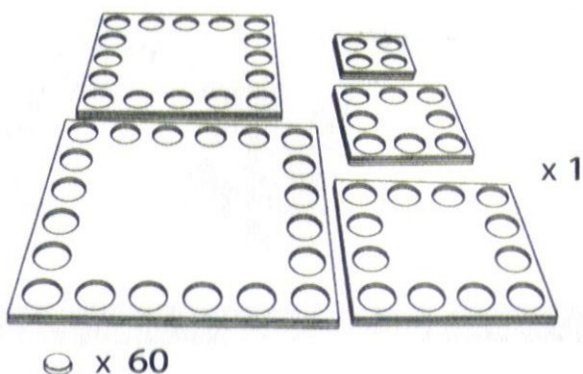
Doel van het spel

De speler die als eerste een rij kan bouwen die uit minstens vijf speelstenen bestaat, wint.

Spelmateriaal

Het spel bestaat uit de volgende onderdelen:

- **5 speelborden** in afnemende grootte



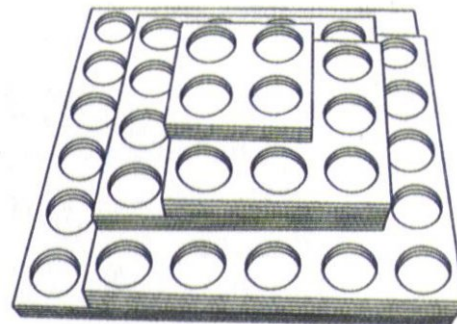
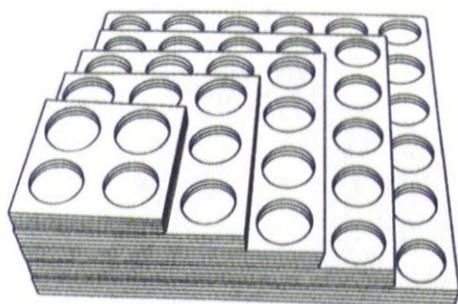
- **60 speelstenen**
(telkens 30 stenen in de kleuren rood en blauw)

- **1 handleiding**

De piramide bouwen

Men begint met het grootste speelbord als grondvlak. Daarbovenop worden telkens in afnemende grootte de andere speelborden geplaatst.

Eén van deze twee uitgangsposities wordt aanbevolen voor de beginner.



Zodra de spelers wat meer ervaring hebben opgedaan, kunnen ze naar believen andere constructies van de piramide uitproberen.

Het spel

In de ronde van een speler is telkens **één actie** mogelijk. De speler kan:

- ⇒ Een steen in één van de lege en vrije gaten van een speelbord leggen.
- ⇒ Een bord in een rechte hoek over één veld bewegen (voorwaarts, achterwaarts, links en rechts).
- ⇒ Een bord (met uitzondering van het basisbord) om 90° graden draaien in een richting naar keuze (optioneel zijn er uitgebreide spelfuncties).

OPMERKING

- *Geen enkel speelbord mag op geen enkel moment uitsteken over de rand van het onderliggende speelbord.*
- *Bewegingen of draaiingen die zijn begonnen, moeten ook beëindigd worden.*
- *Speelborden die verschoven of gedraaid werden, mogen door de volgende speler in zijn ronde niet bewogen of niet gedraaid worden.*

Als een speler zijn ronde beëindigt, is de volgende speler aan de beurt.

Een speelbord verschuiven

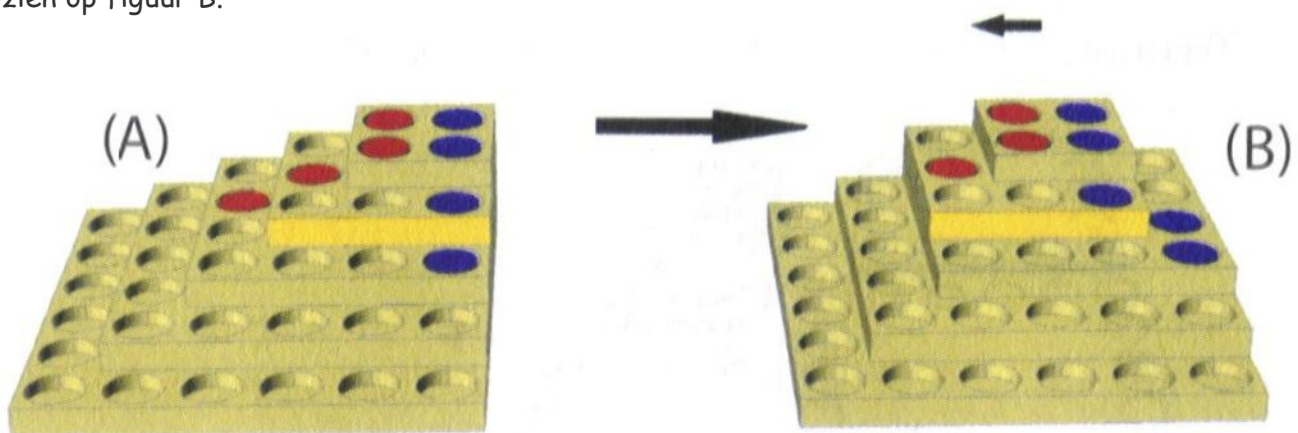
In plaats van een steen in een gat op een vrij liggend speelbord te plaatsen, kan een speler ook één van de speelborden (inclusief de stenen en de zich daarboven bevindende speelborden) in een rechte hoek om één veld verschuiven ten opzichte van de huidige positie.

AANDACHT

Een kleiner speelbord moet steeds binnen de grenzen blijven van het speelbord dat er direct onder ligt.

Voorbeeld

Het voorbeeld toont een mogelijke zet van de rode speler als hij wordt geconfronteerd met de situatie van figuur A om zo te verhinderen dat de blauwe speler vijf blauwe stenen op een rij heeft. Het tweede bord (aangeduid met de gele streep) wordt één veld naar links verschoven zoals is te zien op figuur B.



Een speelbord roteren

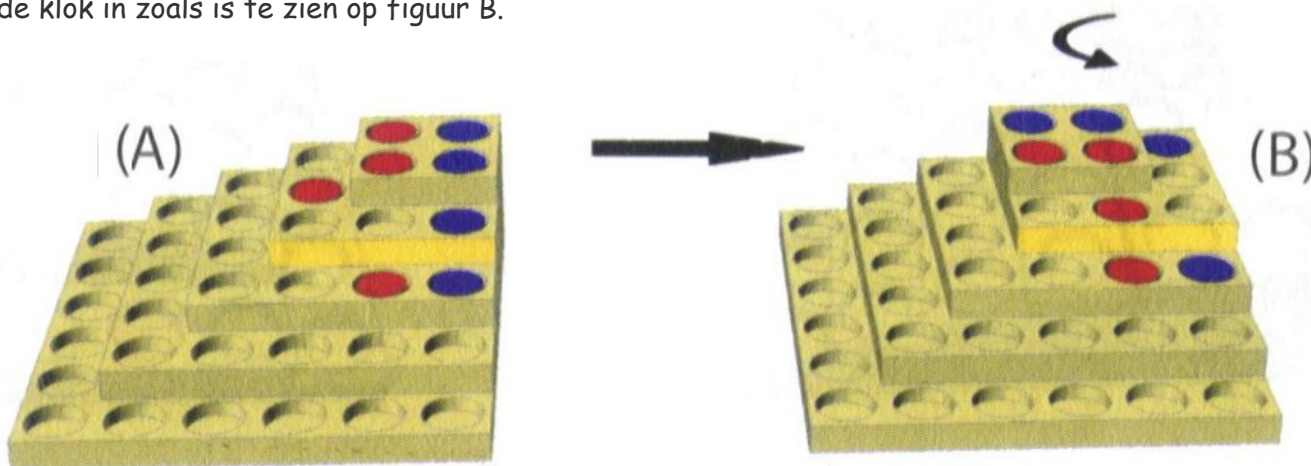
In plaats van een steen in een gat op een vrij liggend speelbord te plaatsen, kan een speler ook één van de speelborden (inclusief de stenen en de zich daarboven bevindende speelborden) om 90° graden draaien in een richting naar keuze.

AANDACHT

Na het draaien moet het speelbord exact dezelfde velden bezetten als vóór het draaien.

Voorbeeld

Het voorbeeld toont een mogelijke zet van de rode speler als hij wordt geconfronteerd met de situatie van figuur A om zo te verhinderen dat de blauwe speler vijf blauwe stenen op een rij heeft. Het tweede bord (aangeduid met de gele streep) wordt 90° graden gedraaid tegen de wijzers van de klok in zoals is te zien op figuur B.



Strategische tips

- ⇒ Probeer zo snel mogelijk zoveel mogelijk speelstenen van de tegenstander te bedekken vooraleer de tegenstander deze posities goed kan inprenten.
- ⇒ Probeer zelf zoveel mogelijk groepen van twee of drie stenen te vormen die dan later kunnen worden samengevoegd.
- ⇒ Probeer niet alleen vooruit te denken wat de eigen positie betreft maar probeer ook te voorzien wat de denkwijze van de tegenstander is.
- ⇒ Probeer zoveel mogelijk lijnen in verschillende richtingen te vormen zodat de tegenstander in verwarring wordt gebracht.

Varianten

- A. De eerste speler mag in zijn eerste ronde geen steen op een 2x2-bord leggen.
- B. De spelers mogen maar één steen plaatsen op een 2x2-bord.
- C. Alle spelers moeten eerst telkens één steen op alle andere speelborden hebben geplaatst vooraleer ze een steen op het 2x2-bord mogen plaatsen.
- D. Indien mogelijk probeert men rijen van zes stenen te vormen.
- E. De speelborden mogen enkel gedraaid worden met de wijzers van de klok mee. Bovendien mag de tweede speler in zijn volgende ronde hetzelfde bord draaien zoals zijn voorganger.

18 maart 2009