

SAXUM

Doel van het spel

Een speler kan het spel op 3 manieren winnen :

- * hij behaalt 177 punten ; of
- * hij behaalt 7 rij-punten ; of
- * zijn tegenstander heeft zijn 7 verzekeringsstenen verloren en heeft een achtste nodig

Spelmateriaal

- * een speelbord dat bestaat uit een centraal veld van 5 of 5, en links en rechts een score-indicator (voor punten en rijen)
- * voor elke speler : 15 speelstenen, 4 score-stenen, 7 verzekeringsstenen en 2 dobbelstenen

Spelvoorbereiding

- * Het speelbord wordt op tafel gelegd zodat elke speler de score-indicator aan zijn rechter zijde heeft.
- * Elke speler ontvangt 15 speelstenen, 4 score-stenen, 7 verzekeringsstenen en 2 dobbelstenen.
- * De 4 kleine score-stenen worden op de score-indicator en de rijen-teller op het veld 0 gezet.

Spelverloop

- * Er wordt een beginspeler aangeduid. Om beurten gooit een speler met zijn 2 dobbelstenen. De gegooide ogen geven de beide velden op het speelbord aan waarop de speler actief kan zijn. Hij moet er zich één uitkiezen. Bij een dubbelworp (twee dezelfde cijfers) heeft de speler geen keuze uit 2 velden. Er staat hem dan slechts één veld ter beschikking.
- * De velden of het veld waaruit de speler kan kiezen, kan of vrij of bezet zijn. Als een speler kan kiezen uit een vrij of een bezet veld, dan moet hij het vrije veld kiezen.
- * **Vrij** : De speler zet er gewoon één van zijn eigen speelstenen op.
- * **Bezet** : Het veld kan bezet zijn met een eigen of een vreemde steen.
 - * **Eigen steen** : Als het gekozen veld bezet is door een eigen steen, dan brengt de speler geen nieuwe steen op het speelbord. De speler ontvangt even veel punten als de groep, waartoe de eigen steen op dat veld behoort, groot is. Een groep bestaat uit stenen die horizontaal of verticaal met elkaar verbonden zijn (niet diagonaal !).
 - * **Vreemde steen** : Als het gekozen veld bezet is door een vreemde steen, dan wordt deze steen van het speelbord verwijderd en teruggegeven aan de eigenaar ervan. Het vrijgekomen veld wordt ingenomen door een eigen speelsteen. De speler die de vreemde steen verving door een eigen steen moet echter wel even veel punten betalen als de groep waartoe de vreemde steen behoorde groot is. Kan of wil een speler geen punten afgeven, dan mag hij een verzekeringssteen afgeven. Beschikt een speler over onvoldoende punten, dan is hij verplicht om een verzekeringssteen af te geven. Als een speler meer punten moet afgeven dan hij bezit

en hij heeft ook geen verzekeringsstenen meer, dan verliest hij het spel. Ingezette verzekeringsstenen verdwijnen uit het spel.

- * **Alle speelstenen zijn in gebruik** : Als een speler al zijn 15 speelstenen op het speelbord heeft staan, en hij gooit de cijfers van een leeg veld of een veld waarop zich een vreemde steen bevindt, dan kan hij dit veld niet innemen. Hij kan dan immers geen nieuwe speelsteen meer inzetten. Als er zich op het gegooide veld een eigen speelsteen bevindt, kan hij zijn zet wel gebruiken om punten te verzamelen.
- * **Rijen** : Als een speler er in slaagt om door het inzetten van een eigen speelsteen een horizontale of verticale rij te vormen, dan duidt hij dit aan op zijn score-indicator in de kolom 'R' door de markeringssteen één veld omhoog te schuiven. Slaagt hij er in om met één speelsteen in één zet een horizontale én verticale rij te vormen, dan levert hem dit 3 rij-punten op. De speler die er in slaagt om 7 rij-punten te verzamelen, wint het spel.
- * **Het cijfer '6'** : Als een speler een '6' gooit, mag hij nogmaals gooien. Indien gewenst mag hij de dobbelsteen echter ook op een cijfer naar keuze leggen. Dit kost hem 6 punten. Het is niet toegestaan om hiervoor een verzekeringssteen in te zetten. Gooit een speler twee '6'-en dan mag hij 12 punten afgeven en beide dobbelstenen leggen zoals hij wil. Een speler mag er in dit geval ook voor kiezen om eerst met één dobbelsteen opnieuw te gooien en afhankelijk hiervan te beslissen wat hij met de andere '6' doet.

Einde van het spel

Het spel eindigt zodra een speler :

- * 177 punten behaalt ; of
- * een zevende rij heeft gemaakt ; of
- * zijn tegenstander al zijn verzekeringsstenen heeft verloren en een achtste nodig heeft.

S A X U M		
Das Spiel	Sackson, Sid	199x
2 spelers	vanaf 10 jaar	60 min.

© Marc Van den Branden, Forum, 1997