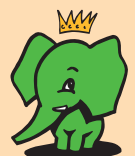
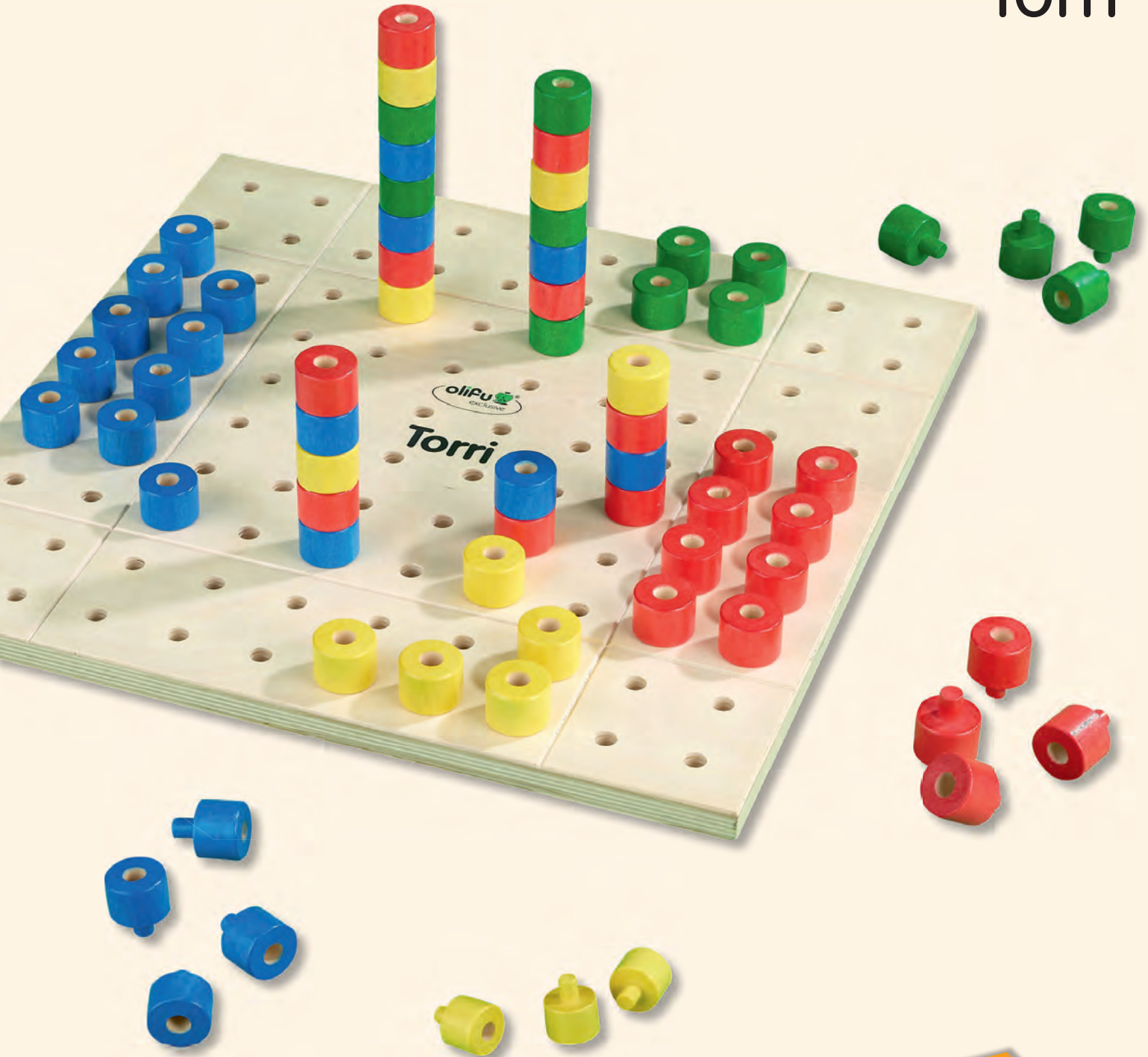


Torri



Inhoud

Dit spel bestaat uit:

- Een houten speelbord
- 13 gele pionnen
- 13 groene pionnen
- 21 rode pionnen
- 21 blauwe pionnen
- Dobbelstenen
- Een handleiding

Beschrijving

Torri is een strategisch bordspel.

Torri is door zijn eenvoudige spelregels een goede voorbereiding op andere strategiespellen, zoals Via Ligni, dammen en schaken.

Leeftijd: vanaf 4 jaar.

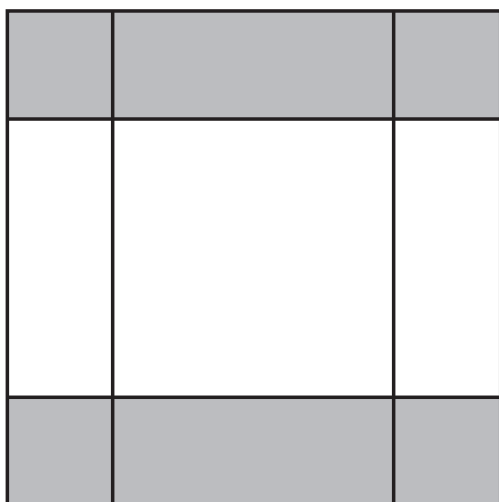
Het kan worden gespeeld door 2 tot 4 spelers.

Voordat je start met spelen, zet je alle pionnen klaar:

- 2 personen: Elke speler krijgt 20 pionnen (rood of blauw), die volgens figuur A worden geplaatst in de grijs gekleurde vakken.
- 3-4 personen: Elke speler krijgt 12 pionnen van dezelfde kleur die in de grijs gekleurde vakken (figuur B) worden geplaatst. De hoeken blijven leeg.

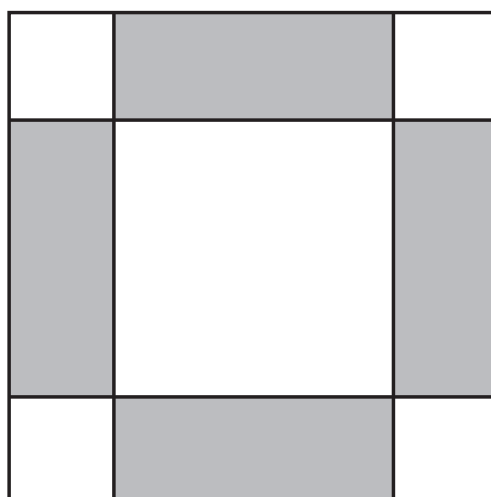
figuur A (2 spelers)

De verticale lijnen zijn niet van belang.



figuur B (3-4 spelers)

De vier hoeken blijven leeg.



- De pionnen in je honk moeten naar het speelveld in het midden.
- Gooi de dobbelsteen. Kies een pion van jezelf. Het aantal gegooide ogen bepaalt hoe ver de pion(toren) verplaatst mag worden, horizontaal of verticaal. Dus niet diagonaal of de 'paardensprong'.
- Lukt het je om met je pion bovenop de pion van een tegenstander te gaan staan? Dan heb je een toren gevormd.
- Pas op! Eén van je tegenstanders mag zijn/haar pion hier weer bovenop plaatsen en heeft dan de toren overmeesterd.
- Maar jij kunt 'm weer terug veroveren.....
- Probeer uiteindelijk de toren terug in je eigen honk te plaatsen. Voor elke pion die je binnen haalt krijg je 1 punt.
- Doel van het spel is dus zoveel mogelijk pionnen van de tegenstander binnen te halen. Dit doe je door torens die op het speelveld staan naar je honk te halen. Hoe hoger de toren, hoe meer punten deze waard is.

Spelregels

- Als je een pion of toren van een tegenstander tegen komt, mag men zijn pion hier bovenop zetten en zo de toren in bezit nemen. De bovenste pion bepaalt wie de 'eigenaar' van de toren is. De toren kan uiteraard door een tegenstander worden heroverd.
- Het springen over de pionnen of torens is toegestaan. Maar je mag niet over je 'eigen' pion of toren springen.
- De pion/toren blijft in het speelveld.
- Het gemarkeerde veld in figuur A oftewel figuur B is het honk. Je mag nooit honk van je tegenstander betreden.
- De pion(toren) kun je terug halen naar je honk door het juiste aantal punten te gooien. Zo gauw je je eigen pion(toren) terug haalt naar je honk ontvang je het aantal punten die de pion(toren) waard is. De waarde is het aantal stenen die de toren hoog is.
- Als de toren eenmaal terug is in je honk mag deze niet meer in het speelveld terug worden gezet.

Enkele pionnen mogen wel terug worden gezet in het speelveld. Enkele pionnen mogen ook in je honk worden verplaatst.

Details

- Een toren mag niet hoger zijn dan 12 spelstenen. Ontstaat er een toren hoger dan 12 pionnen, dan moet deze worden gesplitst. Het onderste gedeelte blijft op de plek staan, het bovenste deel wordt naar een direct aangrenzende plek gezet. Dit kan op een vrije plek zijn of op de pion/toren van een tegenstander. Let op, de volgende toren mag ook niet hoger dan 12 zijn.
- Het spel is afgelopen als iemand geen zet meer kan doen. Dat betekent, dat hij/zij niet meer een enkele steen in zijn bezit heeft en al zijn torens in het eigen honk heeft gebracht. De ronde moet worden afgemaakt.
- Ieder zet nu alle pionnen/torens die in zijn bezit zijn in zijn honk. Ook die op het speelveld staan. Winnaar is degene met de meeste pionnen (ongeacht kleur). Tel de pionnen of stapel de pionnen bijvoorbeeld op elkaar en de hoogste toren heeft gewonnen.

Spelvarianten

- Verander de maximale hoogtelimiet.
- Laat de maximale hoogtelimiet helemaal weg.
- De torenhoogte bepaalt (in plaats van de dobbelsteen) hoe ver de pion(toren) verplaatst mag worden. Dat betekent: met een enkele spelsteen mag men 1 zet verplaatsen, met een toren van 2 spelstenen 2 zetten, met een toren van 3 spelstenen 3 zetten, etc.
- Aan het eind van het spel tellen alleen de torens die in het honk staan voor het eindresultaat, dus niet de pionnen/torens op het speelveld.
- Spelers mogen in hetzelfde spel wisselend zelf kiezen voor de dobbelsteen of de optie torenhoogte om te bepalen hoeveel plaatsen ze de pion/toren mogen verzetten.
- De pionnen/torens mogen ook diagonaal en/of volgens de paardensprong verplaatst worden.
- Beëindig het spel bij een gekozen aantal punten van torens die terug gehaald zijn naar het honk.
- Je kunt het aantal ogen wat je gooit, verdelen over meerdere pionnen.
- Je kunt op een toren gaan staan en dan gelijk weer teruglopen. Bijvoorbeeld drie stappen heen, drie terug.
- Je kunt alle pionnen waar je overheen loopt, meenemen.

Opmerkingen

Voor alle leeftijden geldt: Torri is goed voor de ontwikkeling van het **strategisch denken**. Specifiek bij jonge kinderen (4 - 6 jaar) zijn de volgende aspecten heel leerzaam:

- Motoriek: Oog-handcoördinatie.
- Rekenontwikkeling: **Synchroon** tellen. Dat wil zeggen: tellen en zetten tegelijk.
- Sociale ontwikkeling: Leren op je **beurt** wachten.
- Emotionele ontwikkeling: Omgaan met winnen en **verliezen**.

Ervaringen

Torri is getest met meerdere kinderen in de leeftijd van 4 - 6 jaar. Ze vonden het erg leuk. Na enkele potjes zie je dat de kinderen steeds meer doorkrijgen wat wel en niet handig is. Het heeft bijvoorbeeld weinig zin om helemaal naar de overkant te lopen. Voor erg jonge kinderen is het handig als er de eerste keren een volwassene bij zit, zodat de spelregels er goed inslijpen.

De kinderen hebben ook veel schik gehad met 'vrij' bouwen met de pionnen. Ze gingen seriëren (torens van rood, blauw, rood, blauw, etc.). En uiteraard wilden ze testen hoe hoog de toren kon worden voor hij omviel. Dat is enorm hoog!

Colofon:

Spel

Totaalconcept/spelidee

Oliver Funk

Spelregels

Tekst: olifu GmbH

Druk/vormgeving: arte logo gmbh

2012

Alle rechten, in het bijzonder het recht op vermenigvuldiging, distributie en vertaling, voorbehouden. Geen onderdeel van dit werk mag op enigerlei wijze (door fotokopie, microfilm of een ander proces) zonder schriftelijke toestemming worden gereproduceerd of met gebruikmaking van elektronische systemen verwerkt, vermenigvuldigd of gedistribueerd worden.



Article no.: 20270
olifu GmbH | Eiserne Hand 19 | D-35305 Grünberg
Phone +(49) 6401 / 22850 | info@olifu.com | www.olifu.com



Caution!

Not suitable for children under age 3.
Small parts. Risk of suffocation.



olifu Nederland

Woestendijk 8
7641 PD Wierden

Tel. 06 5135 9098

info@olifu.nl
www.olifu.nl