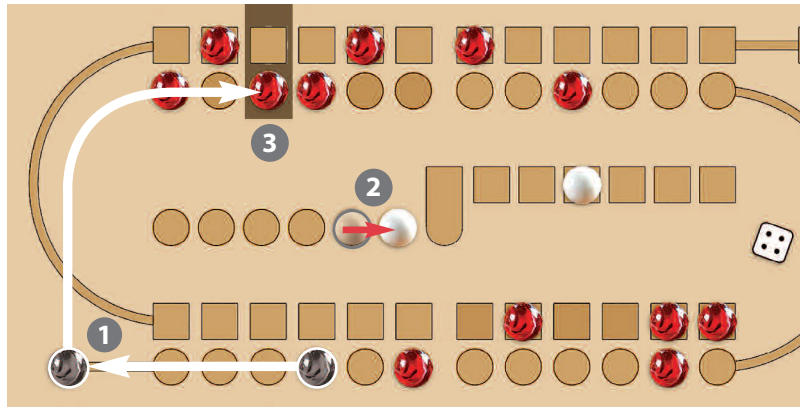


Het gaat rond en rond ... maar wie zal als eerst het midden bereiken?



Afbeelding 5

1. Je hebt een 4 gegooid en kan dus het doelvak bereiken
2. Verplaats de scoremarker 1 stap vooruit
3. Verplaats de knikker van het doelvak naar het eerste lege dubbele vak aan de zijde van je tegenstander.

Scoren

Beide puntensporen eindigen in het middenvak. De eerste speler die het middenvak bereikt wint.

Samsara kan als enkel spel gespeeld worden, of wat sportiever, met de volgende toernooiregels:

Een toernooi bestaat uit twee spellen, beide speler mogen een keer beginnen. Als de startspeler als eerst in het middenvak uitkomt, heeft de andere speler ook nog 1 beurt om dit te bereiken.

- Als één speler in het middenvak is geëindigd, krijgt hij het aantal punten dat de andere speler nog verwijderd is van het middenvak.
- Als beide spelers in het middenvak zijn geëindigd, wint de speler met de meeste knikkers aan zijn zijde. Het aantal punten is gelijk aan de knikkers aan zijn zijde minus het aantal knikkers aan de andere zijde.
- Als beide spelers in het middenvak zijn geëindigd en allebei 6 knikkers aan hun zijde liggen, dan is het gelijk spel.

Als het onmogelijk is om te bewegen: Moksha!

Heel soms komt het voor dat een speler geen knikker kan verplaatsen. Het spel eindigt dan in een gelijk spel met 4 punten per speler, ongeacht de stand van het puntenspoor.

Nederlandse vertaling: Guido Castagna

© 2014 Clemens Gerhards KG / Thomas Weber
Geproduceerd door:



Uitgever en distributeur:
Rielekst



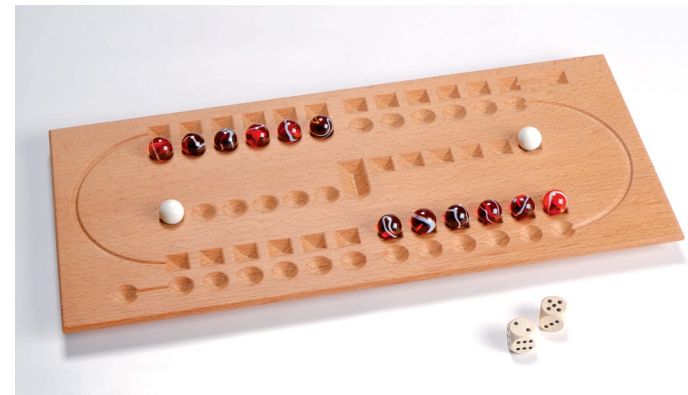
SAMSARA

Auteur: Thomas Weber

Wissel tactisch en slim van baan om bij je doel te komen!

In het Sanskriet betekent Samsara "in cirkels ronddraaien" en staat voor de eeuwige cyclus, het levenswiel.

Alle speelstukken bewegen voortdurend in een cirkel. Wie creëert zijn eigen mogelijkheden en komt uit bij zijn doel door te wisselen van baan?



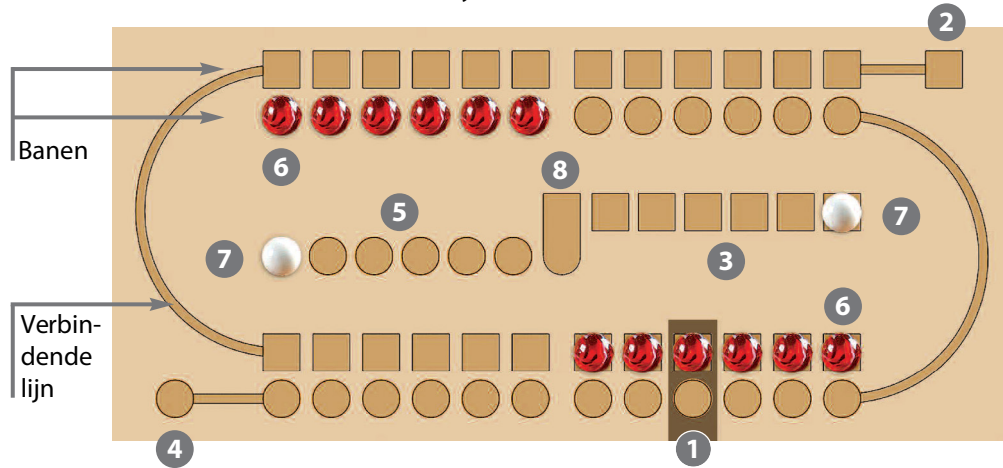
Spel inhoud:

- - 18 x 39 x 2 cm spelbord van massief beukenhout, behandeld met beschermende olie
- - 12 rode knikkers
- - 2 witte knikkers voor de puntentelling
- - 2 dobbelstenen

Waarschuwing! Niet geschikt voor kinderen onder de 36 maanden. Verstikkingsgevaar!

erst Rekt

De eindeloze cyclus, het "Levenswiel"



Afbeelding 1: Spelelementen

- | | | | |
|----|---|----|--|
| 1. | 1 dubbel vak (bestaande uit een vierkant en rond vak) | 5. | Puntenspoor voor speler B |
| 2. | Doelvak voor speler A | 6. | 6 speelstukken in startopstelling (aan beide zijden) |
| 3. | Puntenspoor voor speler A | 7. | Scoremarkers |
| 4. | Doelvak voor speler B | 8. | Middenvak |

Spelbord en startopstelling

Op het spelbord zie je een baan van 24 dubbele vakken. Elk dubbel vak bestaat uit een vierkant en een rond vakje. Elke speler heeft een eigen doelvak linksonder op het spelbord. Voor de één is dat doelvak vierkant, voor de ander rond. Bij de doelvakken horen twee puntensporen in het midden van het bord.

De rode knikkers mogen door beide spelers gebruikt worden. Je mag ze alleen in de richting van de klok verplaatsen; richting het doelvak.

Doel van het spel

De speler die als eerste met zijn scoremarker het middenvak bereikt, wint het spel.

Vorbereiding

De spelers zitten tegenover elkaar aan de lange zijden van het spelbord. Voor beide is het doelvak links te vinden. Plaats aan beide zijden 6 knikkers op de startvakken op de binnenste baan (zie afbeelding 1). Leg de scoremarkers op de buitenste vakken van het scorespoor. Bepaal wie er mag beginnen.

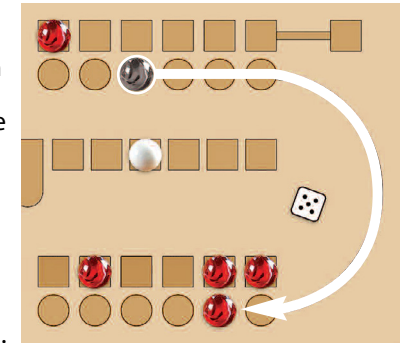
Verplaatsen

Werp beide dobbelstenen. Voor beide getallen moet je een knikker evenzoveel plaatsen bewegen. Dit mag twee keer dezelfde knikker zijn. Knikkers mogen elkaar passeren.

Je moet het aantal stappen zetten dat de dobbelsteen aangeeft, beide dobbelstenen moeten gebruikt worden. Je mag zelf kiezen welke dobbelsteen je als eerst gebruikt.

De knikkers bewegen altijd met de klok mee over het spelbord. Je mag elke knikker verplaatsen, ook als deze aan de kant van je tegenstander ligt. Knikkers bewegen van de ene naar de andere kant van het bord via de verbindende lijn. Het kost 1 stap om over de lijn naar de andere kant te verplaatsen (voorbeeld: zie afbeelding 2).

De startpositie van de speelstukken ligt op de binnenste baan. Het doelvak bevindt zich aan het einde van de buitenste baan. Je kunt knikkers aan de kant van je tegenstander in de binnenste baan via de verbindende lijn naar de buitenste baan aan je eigen kant verplaatsen. Zo breng je ze naar je doelvak. Er is echter ook een tweede manier om knikkers in de buitenste baan te krijgen. Knikkers kunnen op twee manieren wisselen van baan. Zowel van buiten naar binnen als andersom.



Afbeelding 2: Speler A gebruikt de verbindende lijn om een knikker naar de andere kant van het bord te verplaatsen.

Van baan wisselen

Deze speciale beweging is het cruciale element in Samsara!

Het is belangrijk om alle mogelijkheden te zien: omdat beide spelers elke knikker mogen verplaatsen, kun je elkaar goed dwarsbomen door knikkers die bijna bij het doelvak zijn van baan te laten veranderen en naar je eigen zijde te spelen.

Van baan wisselen mag alleen vóór een verplaatsing of erna. Als je een 5 gooit, mag je een knikker dus niet twee vakjes verplaatsen, van baan wisselen en dan nog eens drie vakjes verplaatsen. Het wisselen van baan telt niet als stap, dus als je 4 gooit, mag je van baan wisselen, vier stappen lopen en eventueel weer van baan wisselen.

Van baan wisselen na een verplaatsing

Als je met een knikker eindigt op een vak waar al een knikker ligt, leg je knikker dan in de baan ernaast. (Afbeelding 3) Is dat vak ook bezet, dan kun je deze zet niet doen.

Van baan wisselen vóór een verplaatsing

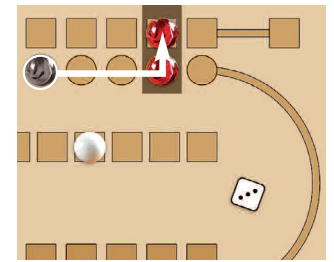
Als er twee knikkers naast elkaar in een van de 24 dubbele vakken liggen, dan mag je één van beide pakken en er in de andere baan mee verder lopen. (Afbeelding 4)

Het wisselen van baan mag op alle 24 dubbele vakken, dus ook de vakken voor het doelvak zijn niet veilig.

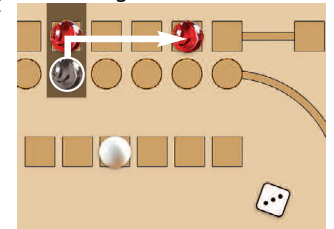
Doelvak en puntenspoor

De buitenste baan leidt naar het doelvak.

Je kunt het doelvak alleen bereiken door er precies op uit te komen. Als je worp te hoog is, kun je je knikker dus niet naar het doelvak verplaatsen. Als je het doelvak hebt bereikt, zet je je scoremarker een stap vooruit op het puntenspoor. Daarna pak je de knikker van het doelvak en plaats je deze aan de kant van je tegenstander op het eerste dubbele vak waarvan zowel binnen- als buitenvak leeg is. Als je jouw doelvak vierkant is, leg je de knikker op een vierkant vak in de baan. Als jouw doelvak rond is, leg je de knikker op een rond vak in de baan.



Afbeelding 3



Afbeelding 4