

Quatana

Geraffineerde vierkantcombinaties voor 2 t/m 4 verkijkende spelers.

Hier gaat het om de blik op het wezenlijke. Wie met zijn figuren de meeste vierkanten vormt, wint. Dat klinkt eenvoudiger dan het is, omdat je met zoveel mogelijkheden snel de meest eenvoudige oplossing over het hoofd ziet. Een spel voor mensen met strategische handigheid en een zintuig voor ongewone gezichtshoeken!

Spelers:	2 t/m 4 spelers
Inhoud:	Speelbord (30 x 30 cm), 48 spelfiguren, 28 overwinningspunten (houten schijven), goed leesbare spelregels
Auteur:	Gattermeyer & Kapp

Doel van het spel

Het is het doel van elke speler om met zijn spelfiguren zoveel mogelijk vierkanten te vormen. De speler met de meeste vierkanten wint.

Vorbereiding op het spel

Elke speler krijgt twaalf spelfiguren van één kleur. Het speelbord wordt goed zichtbaar voor iedereen midden op tafel gelegd. De overwinningspunten komen onder handbereik daarnaast te liggen.

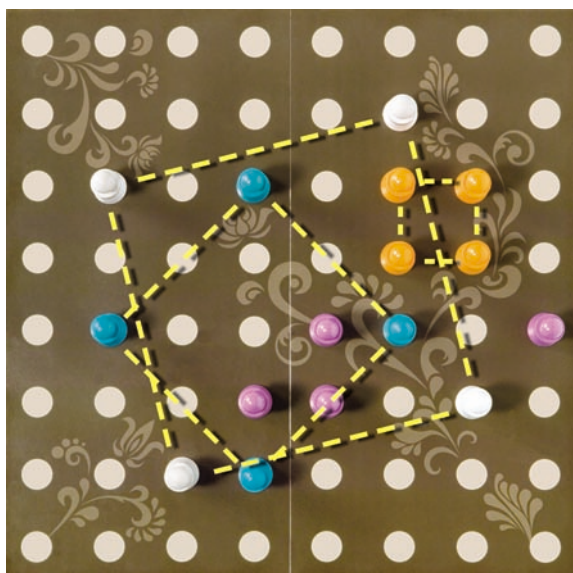
Spelverloop

De jongste speler begint en zet één van zijn spelfiguren op een willekeurig

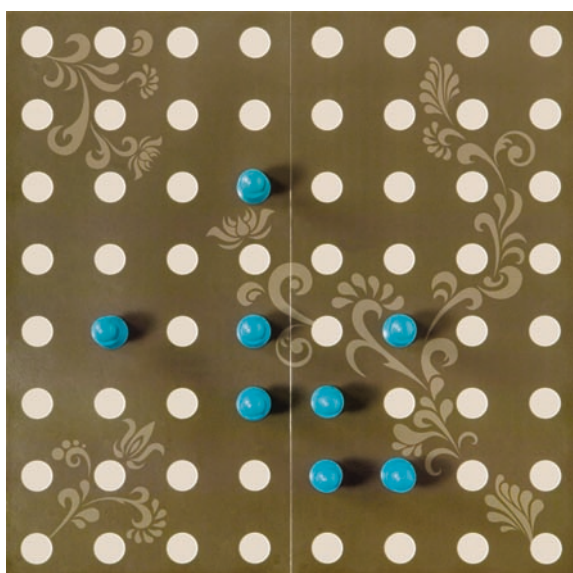
vrij veld. Dan is de volgende speler aan de beurt. Er wordt om de beurt gespeeld. Het doel is om zo vaak mogelijk met 4 spelfiguren van de eigen kleur een vierkant te vormen.

Hierbij mag uiteraard een vierkant van de tegenstander worden verhinderd. Voor elk gevormd vierkant krijgt de desbetreffende speler een overwinningspunt. Vierkanten mogen horizontaal, verticaal, diagonaal en scheef worden gemaakt (**afbeelding 1**). De grootte van de vierkanten speelt hierbij geen rol.

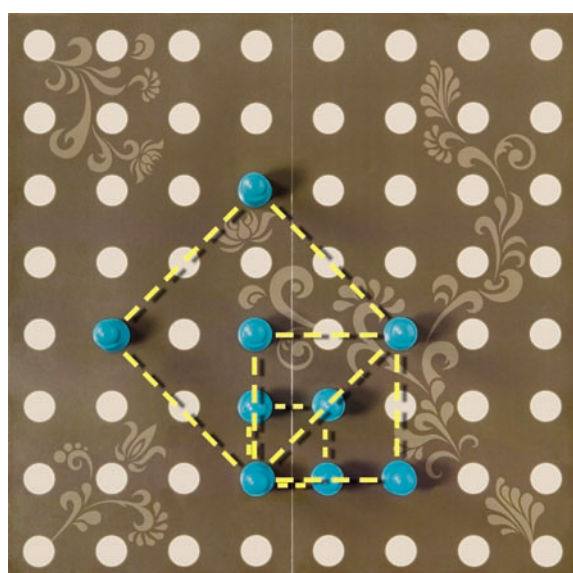
Als bij het neerzetten van een spelfiguur meerdere vierkanten worden afgerond, krijgt de speler per vierkant elk één overwinningspunt (**afbeelding 2 en 3**).



Afbeelding 1



Afbeelding 2



Afbeelding 3: De speler krijgt
3 overwiningspunten

Einde van het spel

Het spel eindigt als alle spelfiguren neergezet zijn. De speler met de meeste overwiningspunten wint.

Doorgaande variant bij twee spelers

Wie zin heeft mag na het neerzetten van alle spelfiguren ook nog doorspelen. Om de beurt wordt nu telkens één eigen spelfiguur verzet, met als doel natuurlijk om nieuwe vierkanten te vormen. Hierbij mogen ook figuren uit bestaande vierkanten worden verplaatst om daarmee nieuwe vierkanten te vormen. Wie erin slaagt om een nieuw vierkant te maken, mag een spelfiguur bij zijn tegenspeler wegpakken. Dit mag echter geen onderdeel van een vierkant zijn.

Het spel is afgelopen zodra één van de spelers nog maar drie spelfiguren bezit. De andere speler wint het spel.