

Spelregels **XOXO²**

Inhoud

1 speelbord

16 dubbelzijdige speelkaarten waarvan
8 kaarten met een ster en 8 kaarten met
een zeshoek.

Begin

Het spel wordt gespeeld met twee spelers.
Een van de twee spelers neemt de kaarten
met een ster voor zich en de andere speler
de kaarten met een zeshoek.

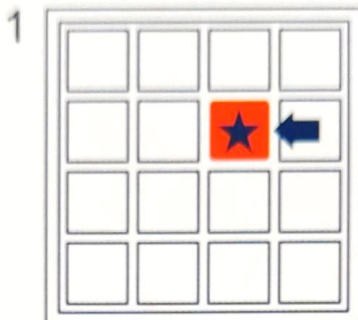
Doel

De bedoeling van het spel is drie kaarten met
hetzelfde patroon horizontaal, verticaal of
diagonaal op een rij naast elkaar te leggen.

De drie kaarten moeten dezelfde
achtergrondkleur hebben (ofwel drie groene
kaarten, ofwel drie rode kaarten).

De eerste speler die dit gelukt is, heeft het spel
gewonnen.

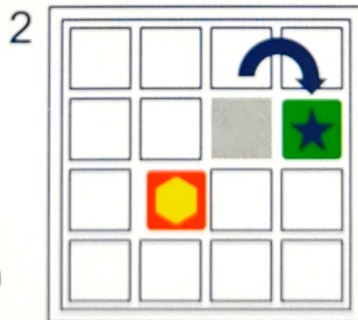
STAP 1: De eerste speler noemen we speler A,
de andere speler B. Speler A plaatst een kaart in
één van de 16 vakken van het speelbord.
Hij besluit zelf welke achtergrondkleur hij kiest
(groen of rood). Zijn beurt is nu afgelopen.
Zie afbeelding 1.



Plaatsen van kaart met een ster.

STAP 2: Speler B verplaatst, van één vak, horizontaal
of verticaal (nooit diagonaal) de kaart van speler A,
zodanig dat de onderkant boven komt. Een groene
kaart wordt dus rood en andersom. Vervolgens legt
speler B één van zijn eigen kaarten op het speelbord.
Zijn beurt is nu afgelopen.

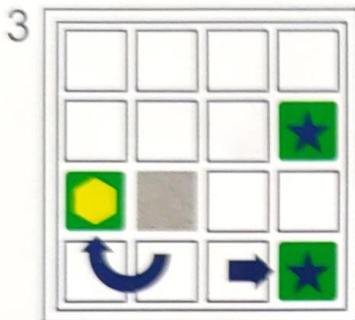
Zie afbeelding 2.



*Verplaatsen en omdraaien van een ster-kaart
en plaatsen van een zeshoek-kaart.*

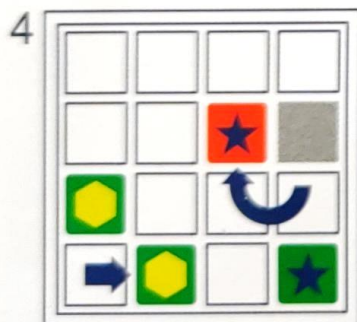
STAP 3: Speler A verplaatst een willekeurige kaart
van speler B op dezelfde wijze als in stap 2
en plaatst daar nu één van zijn eigen kaarten
op het speelbord.
Zie afbeelding 3.





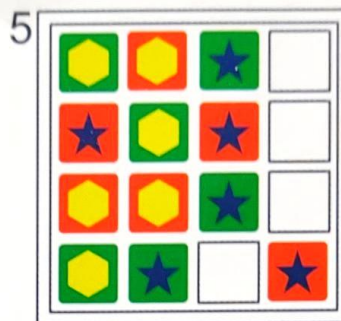
Omdraaien en verplaatsen van een zeshoek-kaart en plaatsen van een ster-kaart.

STAP 4: Het spel gaat afwisselend, op dezelfde manier voort. Opgepast! De spelers mogen helemaal zelf bepalen welke kaart ze van hun tegenspeler verplaatsen en omdraaien, dat hoeft dus niet de laatste te zijn. Zie afbeelding 4.



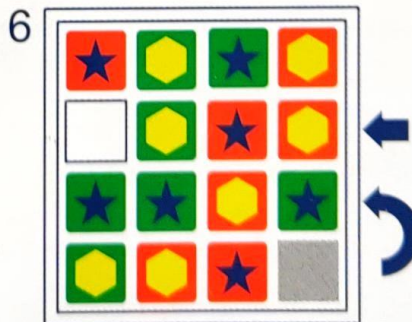
Omdraaien en verplaatsen van een willekeurige ster-kaart (om te voorkomen dat tegenspeler drie op een rij krijgt). Plaatsen van een zeshoek-kaart (om te proberen zelf drie op een rij te krijgen).

STAP 5: Bij elke beurt beginnen de spelers met een kaart van hun tegenspeler te verplaatsen en om te draaien. Als dit onmogelijk blijkt te zijn, zal de speler gewoon één van zijn kaarten op het speelbord plaatsen. Zie afbeelding 5.



Het verplaatsen van een zeshoek-kaart is onmogelijk.

STAP 6: Een speler heeft gewonnen als:
 1. hij als eerste speler drie dezelfde kaarten of horizontaal, of verticaal, of diagonaal, op één rij plaatst, heeft gelegd, die door de tegenspeler niet ongedaan gemaakt kan worden in zijn volgende beurt.
 2. de tegenspeler gedwongen wordt een kaart te verplaatsen en om te draaien, zodat er een rij van drie dezelfde kaarten bij de tegenstander ontstaat.
 Zie afbeelding 6.



Omdraaien en verplaatsen van een ster-kaart en plaatsen van een zeshoek-kaart. Drie zeshoek-kaarten liggen nu op één rij: het spel is uit.

Nota bene: Het kan voorkomen dat niemand het spel wint. Gelijkspel kan niet voorkomen.

