



Jijbent.nl: spelregels Atoll

Mark Steere
Copyright 2020 Marksteeregames.com

Inhoud

Spelregels Atoll.....	1
Inleiding en doel van het spel.....	1
Normale zetten.....	1
Het einde van het spel.....	2

Spelregels Atoll

Inleiding en doel van het spel

Atoll is een spel van Mark Steere en wordt gespeeld op een hexagonaal bord. Het spel start met 8 eilanden op een verder leeg bord. Elke speler bezit de eilanden van zijn/haar eigen kleur (zwart of wit). Hieronder staat de startopstelling voor Atoll. Het doel van Atoll is om twee van jouw tegenover elkaar liggende eilanden te verbinden. De eerste speler die dat lukt met een volledig pad in de eigen kleur, wint het spel. De bedoeling is dus om een pad te maken van het dier in jouw kleur naar het eten van dat dier in jouw kleur (dus als je wit bent: een pad van de witte kat naar de witte graat of een wat van het witte konijn naar de witte wortels). Je hoeft maar 1 pad te maken en dus maar 2 tegenover elkaar liggende eilanden te verbinden.



Normale zetten

De spelers plaatsen om de beurt een steen van de eigen kleur op een lege plek. Zwart is de startende speler. Omdat de eerste speler een voordeel heeft, wordt er gespeeld met de zogenaamde 'taart regel' (pie rule). Dit houdt in dat wit in zijn/haar eerste zet (zet 2, eerste beurt), mag kiezen: of hij legt een witte steen op een lege plek en dan gaat het spel normaal verder of hij wil van kleur wisselen en als zwart verder gaan. Als je dat wilt, moet je op de steen klikken die zwart in de eerste beurt heeft gelegd. De spelers wisselen dan van kleur en wit (die eerst zwart was) is aan beurt.

Het einde van het spel

De speler die als eerste 1 doorlopend pad in de eigen kleur heeft tussen 2 tegenovergestelde eilanden, heeft gewonnen (oftewel een pad heeft van 1 van de dieren in zijn kleur naar het favoriete eten). In de onderstaande figuur heeft wit gewonnen omdat er een wit pad is van het witte konijn naar de witte wortels.



