



## **Jijbent.nl: spelregels Kruissom**

Bram Schoonhoven  
Copyright 2021 Cwali

# Inhoud

<b>Spelregels Kruissom.....</b>	<b>1</b>
Inleiding en doel van het spel.....	1
Vorbereiding.....	1
Complete sommen.....	2
Delen van sommen.....	2
Score:.....	2
Fiches wisselen.....	2
Het einde van het spel.....	2

# Spelregels Kruissom

## Inleiding en doel van het spel

Kruissom is een spel van Cwali (Corné van Moorsel). Spelers halen punten in hun speelbeurten door het neerleggen van sommen. Deze sommen maak je met de cijfers en reketekens op de fiches. Je kunt een deel van je fiches op tafel leggen als je daarmee in combinatie met andere fiches op tafel een nieuwe som maakt. Deze som moet compleet zijn en de fiches die al op tafel liggen mag je nooit verplaatsen of weghalen. Je fiches worden, na je beurt, weer (random) tot 8 aangevuld met fiches uit de voorraad. Hieronder staat een voorbeeld van een compleet gespeeld spel.

0 9 7 8 = 0 x [Kies fiches die je wilt wisselen.](#)

Spel: 9137028 zet: 13... w 135 114 Aantal resterende fiches: 0

## Vorbereiding

Er zijn 127 cijfers en reketekens fiches:

- 8 keer de 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9 en 7 keer de '-', de '+', de ':' en de 'x'.
- 19 keer de '='. In het midden van het speelveld van 25x25 wordt een '=' teken neergelegd. Beide spelers krijgen random 8 fiches en de overige 110 fiches zijn de voorraad. De tegenstander kent jouw fiches niet. Klik eerst op een fiche boven het bord om het te selecteren en daarna op de plek

waar het op het bord moet komen. Als je een al geplaatst fiche weer terug wilt plaatsen boven het bord, kun je er 1x op klikken.

## Complete sommen

Voor een complete som geldt:

- sommen worden gelezen van links naar rechts of van boven naar beneden.
- er staat één '='-teken in de som.
- de fiches van de som liggen in een ononderbroken rechte lijn.
- achter het '='-teken staat één getal (bestaande uit 1 of meer cijfers).
- voor het '='-teken staan 2 of meer getallen (elk bestaande uit 1 of meer cijfers) met daartussen '+', '-', 'x' of ':'.
- De rekenregels gaan volgens de moderne regels op Wikipedia. Vermenigvuldigen en delen gaan voor optellen en aftrekken. Gelijkwaardige bewerkingen worden van links naar rechts uitgevoerd. Zo is bijvoorbeeld de som '70+118:2=129' mogelijk. (Deze voorbeeldsom bestaat uit 12 fiches, dus minimaal 4 al op tafel in combi met je fiches. Zeldzaam!)
- Een 0 mag niet voor een getal staan, dus  $15+12=027$  mag niet.  $8-8=0$  mag natuurlijk wel.
- voor en achter elke complete som wordt een grijs fiche neergelegd.

## Delen van sommen

Bij het neerleggen van een som mogen de fiches die je neerlegt in andere richtingen ook sommen en ook delen van sommen maken met de fiches die al op tafel liggen. De complete sommen leveren daarbij ook punten op.

Bij zo'n aaneengesloten reeks cijfers en reketekens welke geen complete som vormen, gelden verder geen regels. Alles mag (dit is een gewijzigde spelregel sinds 2 december 2009).

## Score:

Bij het neerleggen van sommen krijg je punten voor elke som die je compleet maakt.

De punten zijn gelijk aan alle cijfers (0-9) in de som. De som ' $2 \times 3 = 6$ ' levert dus 11 punten op. De som ' $65 + 2 \times 0 = 65$ ' levert dus 24 punten. De som ' $5 + 74 = 79$ ' levert 32 punten op.

## Fiches wisselen

Als je geen sommen kunt of wilt maken, kun je je beurt gebruiken om fiches te wisselen. De fiches die je kwijt wilt, worden dan weggelegd. Deze gaan uit het spel, dus niet terug in de voorraad. Voor deze fiches krijg je random evenveel nieuwe fiches.

## Het einde van het spel

Zodra een speler na z'n beurt nog maar 4 of minder fiches heeft, heeft deze speler z'n laatste zet gedaan en is alleen de andere speler nog 1x aan de beurt. Degene met de meeste punten wint het spel.