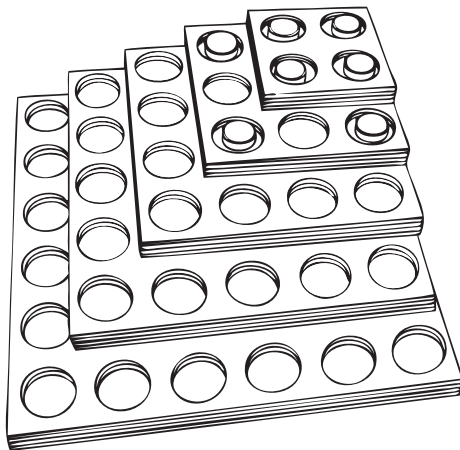


# QUINAMID

DE KUNST VAN STRATEGIE OP EEN HOGER NIVEAU



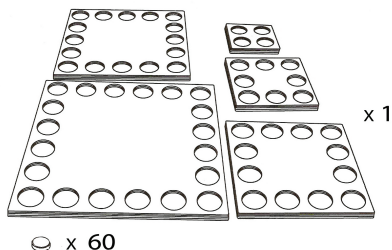
## HET WINNEN VAN HET SPEL

Winnaar is de speler die als eerste 5 of meer schijven op een rij heeft.

## LIJST VAN ONDERDELEN

Het spel bestaat uit de volgende onderdelen

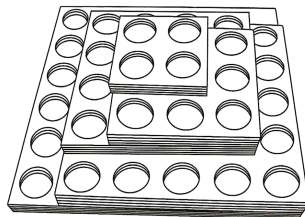
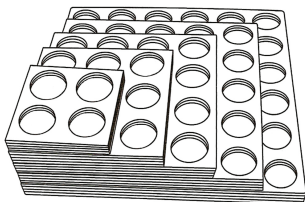
- 5 speelborden in verschillende grootten
- 60 schijven in twee kleuren (30 schijven per kleur)



## CONSTRUEREN VAN DE PIRAMIDE

Het spel moet zo opgesteld worden dat het grootste speelbord de basis vormt en de overige speelborden in aflopende orde van grootte op het grootste speelbord geplaatst worden.

Wij adviseren beginners met een van deze twee opstellingen te beginnen.



Naarmate uw ervaring vordert kunt u verschillende opstellingen uitproberen.

## SPELEN VAN HET SPEL

U kunt kiezen uit **EEN** van de volgende zetten tijdens uw beurt:

- Plaats een schijf in een lege zichtbare opening in een van de speelborden.
- Verschuif een speelbord 1 kolom (voorwaarts, achterwaarts, links/rechts, maar nooit diagonaal)
- Draai een willekeurig speelbord (niet het basis speelbord) 90 graden in een willekeurige richting.

### **Opmerking:**

- Tijdens het spel mag geen enkel bord buiten het onderliggende bord uitsteken.
- Zodra een beweging of rotatie is ingezet moet deze voltooid worden.
- Zodra een speelbord is verschoven of gedraaid mag hetzelfde bord in de daaropvolgende beurt niet wederom verschoven of gedraaid worden.

Wanneer uw beurt voltooid is de volgende speler aan de beurt.

## VERPLAATSEN VAN HET BORD

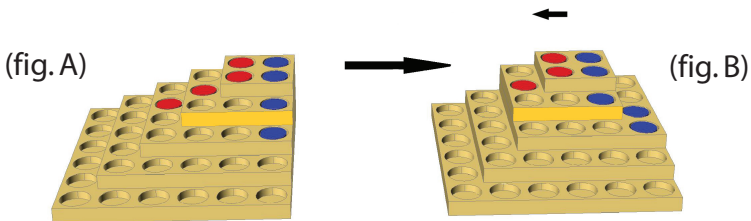
In plaats van een schijf te plaatsen in een van de beschikbare openingen, kunt u er voor kiezen om een van de speelborden te verschuiven inclusief de inmiddels geplaatste schijven en bovenliggende borden.

### **ONTHOUD:**

Een kleiner speelbord dient te allen tijde binnen de randen van het onderliggende bord te blijven.

### Voorbeeld

De onderstaande tekening toont een mogelijke zet van de rode speler bij een situatie zoals in fig. A. Om de blauwe speler te beletten 5 op een rij te behalen, schuift hij het tweede bord van boven 1 kolom naar links, zoals in fig. B.



## DRAAIEN VAN HET BORD

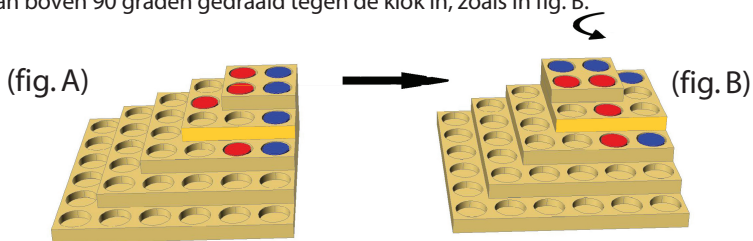
De speler kan ervoor kiezen het bord 90 graden te draaien (inclusief alle geplaatste schijven en bovenliggende borden) in plaats van een schijf te plaatsen

### ONTHOUD

Het speelbord moet na het draaien evenveel vlakken bezetten als ervoor.

### Voorbeeld

De onderstaande tekening toont een mogelijke zet van de rode speler bij een situatie zoals in fig. A. Om de blauwe speler te beletten 5 op een rij te behalen, wordt het tweede bord van boven 90 graden gedraaid tegen de klok in, zoals in fig. B.



## STRATEGIE TIPS

- Bedek zoveel mogelijk schijven van uw tegenstander voordat deze kans krijgt de posities te onthouden.
- Probeer de schijven in groepen van twee of drie te plaatsen zodat ze op een later tijdstip bij elkaar gevoegd kunnen worden.
- Tijdens het spelen, probeer niet alleen uw eigen zetten vooruit te denken, maar ook die van uw opponent
- Probeer spellijnen te creëren die in twee verschillende richtingen lopen om verwarring en misinterpretatie te zaaien.

## VARIANTEN

- a) De speler die het eerst aan zet is mag geen schijf in het 2x2 bord plaatsen tijdens de eerste zet.
- b) Spelers kunnen alleen een enkele schijf in het 2x2 bord plaatsen tijdens het spel.
- c) Elke speler dient eerste een schijf in elk ander speelbord plaatsen alvorens een schijf in het 2x2 bord geplaatst kan worden.
- d) Probeer 6 op een rij te spelen indien mogelijk.
- e) Sta alleen het met de klok meedraaien van een speelbord toe, waarbij de beperking vervalt dat de volgende speler hetzelfde bord niet meer mag draaien in de daaropvolgende beurt.

De auteur en uitgever willen de volgende personen bedanken voor het testen van het spel  
Mike Oakes, Steve Price and Christian Alvey

Heeft u opmerkingen of suggesties gelieve ons te emailen

EMAIL: [enquiries@quinamid.com](mailto:enquiries@quinamid.com)

© Antony Brown. Octrooi Aangevraagd

© 2006 Third Dynasty Games . All rights reserved.

Alle handelsmerken zijn het bezit van hun respectieve eigenaars

