

# Spelregels Cirondo

## Overzicht

Het doel van het spel is om je tegenstander te verwijderen van het bord. Dit kan bereikt worden door jouw Manen, Planeten en Melkwegstelsels met een uitgebreide verzameling van strategieën te gebruiken om je tegenstander te verslaan.

Aan het begin van het spel bezet elke speler 1 helft van het bord. Elke speler heeft een vastgesteld aantal stukken van 1 kleur (Goud of zilver).



The Cirondo board

---

## Spelregels voor 2 spelers

Aan het begin van het spel elke speler bezet 1 helft van het bord. Elke speler heeft een vastgesteld aantal stukken van 1 kleur (goud of zilver).



---

## De planeten

De planeten worden opgesteld op de buitenste ring (baan) van het bord op 1 van de helften van het bord en de manen op de volgende ring (baan) op dezelfde helft als de planeten. Melkwegstelsels komen in het spel wanneer de Manen de binnenste ring (baan) bereiken.



---

## Zetten

### Manen

Gewoonlijk kan een Maan stuk alleen 1 plek naar voren bewegen (in de richting van de leegte). De uitzondering is het slaan van een tegenstander. Een maan kan alleen slaan door zich diagonaal te verplaatsen richting de leegte.



Wanneer een maan de binnenste baan heeft bereikt wordt deze meteen de leegte in gezogen en komt terug als een melkwegstelsel op de plek waar de maan stond (de maan wordt nu van het spel verwijderd).



## Planeten

Een planeet mag alleen diagonaal verplaatst worden. Het kan wel over elk aantal plaatsen bewegen op het diagonale vlak richting of van de leegte af. Als een ander stuk in de weg staat kan het stoppen op ieder gewenste plek voor het stuk of op dezelfde plek van het stuk om het stuk te slaan. Een planeet mag niet afwijken van de diagonale weg.



## Melkwegstelsels

Wanneer een melkweg in het spel komt kan het zich bewegen in elke richting en elk gewenst aantal bijvoorbeeld in de richting van of weg van de leegte; langs de spiraal van de diagonale vlakken richting of weg van de leegte; of in een baan rondom de leegte.



## Slaan

Wanneer een speler met zijn stuk landt op die van een tegenstander, wordt deze geslagen en verwijderd van het bord. Het is dan de beurt van de volgende speler.

1. De speler met de gouden stukken maakt de eerste zet.
2. De beurt roteert met de klok mee.
3. Spelers mogen maar 1 stuk verzetten in elke beurt.
4. Een stuk mag zich maar in 1 richting bewegen gedurende 1 beurt.
5. Er mogen geen 2 stukken op 1 en hetzelfde vak staan, noch mag er over stukken heen gesprongen worden.
6. Een stuk wordt geslagen wanneer er een ander stuk erop landt.
7. De weg die elk stuk kan afleggen is beperkt door de leegte, de buitenste ring of door een ander stuk dat een plek bezet op die weg.

### Hints

Denk eraan dat dit een spel is van verdediging en aanval; wees voorbereid om gebieden te verdedigen die jij bezet door op te letten op de diagonale spiralen en de ringen. Melkwegstelsels zijn het meest destructief als ze zich bevinden op de buitenste baan van de tegenstander.

### Het spel winnen

Wanneer een speler nog maar 1 stuk op het bord heeft staan is deze verslagen als deze weer aan de beurt is, tenzij de tegenstander ook nog maar 1 stuk heeft staan. De winnaar is dan degene met het hoogste stuk (als de stukken van gelijke waarden zijn is het resultaat een gelijkspel). Een melkwegstelsel heeft de hoogste waarde, dan de planeten en dan de manen.

