

© 1975 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Delta

Zwei fesselnde Brettspiele



Otto Maier Verlag Ravensburg

Ravensburger

Delta
Ravensburger, 1975
BRUNNER Erich
2 spelers vanaf 8 jaar
± 30 minuten

Het totale spelmateriaal

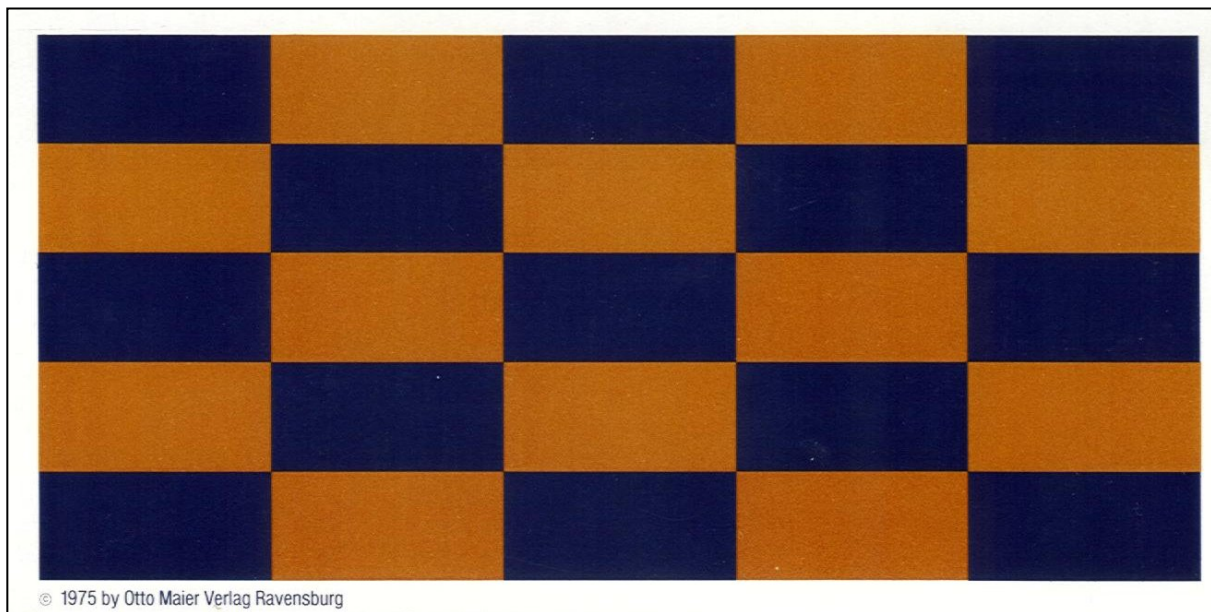
- 2 speelborden ;
- 19 speelstenen : 9 zwarte, 9 witte en 1 rode.

Delta en de daarvan afgeleide variant Neo-Delta zijn de creaties van de Zwitserse schaakprobleemkunstenaar Erich BRUNNER. Het spel verscheen jaren geleden in een artisanale en waardevolle uitgave. Sinds 1975 verscheen dit spel bij Ravensburger.

Delta

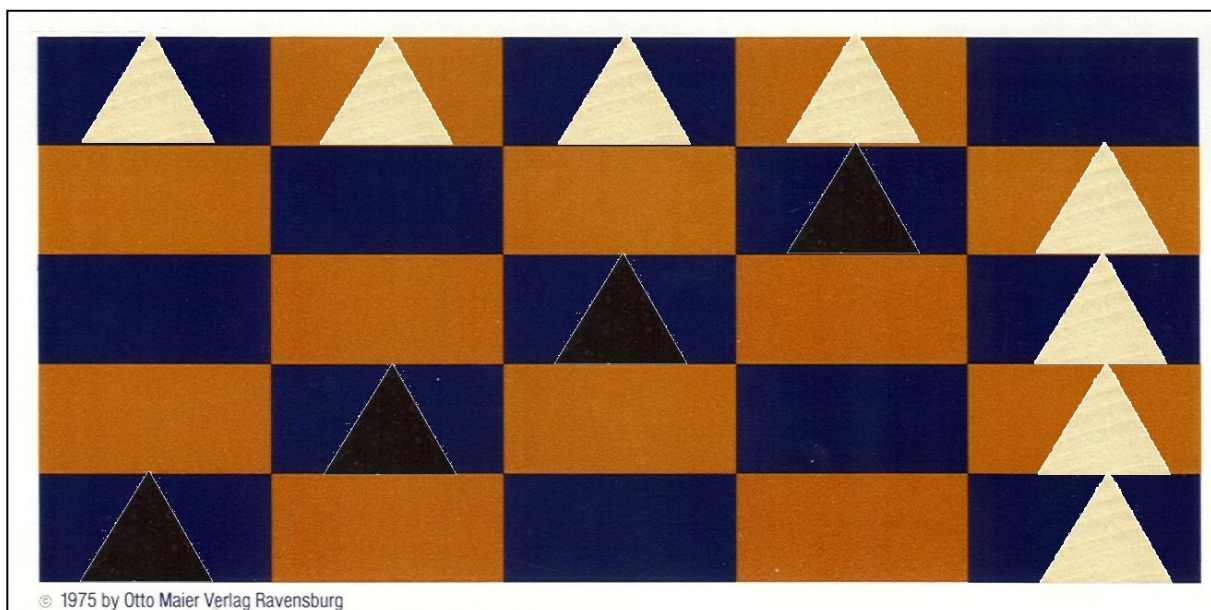
Spelmateriaal

- het speelbord met 5 x 5 rechthoekige velden ;
- 9 donkere stenen en 9 lichte stenen.



Doel van het spel

Iedere speler probeert om met zijn stenen een aaneengesloten team op het speelbord te vormen. Dit betekent een rij van vier gelijkgekleurde stenen op vier naburige velden. Dit kan zowel in horizontale, verticale of diagonale richting.

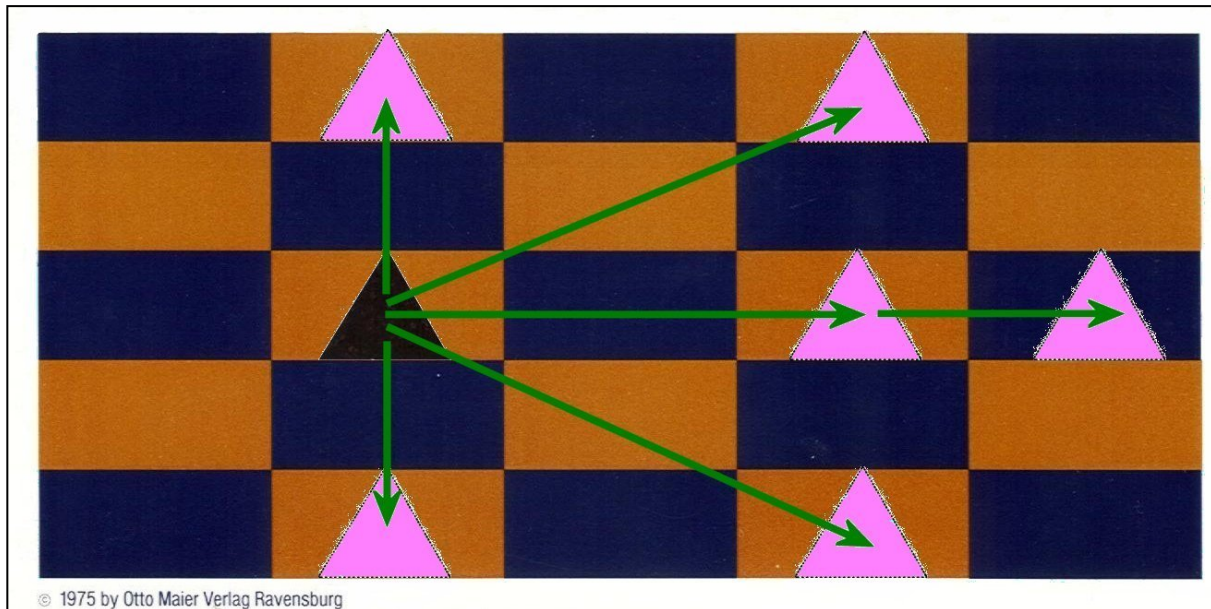


Opening van het spel

Speler Wit begint en zet een één steen op een willekeurig veld op het speelbord. Daarna zet speler Zwart eveneens een steen op een willekeurig vrij veld van het speelbord.

Spelbeurt

De steen die in het begin werd gezet wordt een willekeurig aantal velden, maar minimaal 2, in horizontale, verticale of diagonale richting verplaatst.



De velden waarover de steen wordt verplaatst duiden later de punten aan. De verplaatste steen wordt **de voorloper** genoemd. Onmiddellijk achter de verplaatste steen wordt op het laatst overschreden veld een nieuwe steen geplaatst, dit wordt **de naloper** genoemd.

Elke speelbeurt bestaat dus uit het verplaatsen en het zetten van telkens 1 steen.

Voor de tweede speler (speler Zwart) geldt er **bij de eerste beurt een uitzondering**. Hij mag de eerst geplaatste steen laten staan en een tweede steen plaatsen op een willekeurig vrij veld. Dit geldt enkel voor de eerste beurt !

Spelverloop

Na de openingszet spelen de spelers afwisselend. Ze benutten één willekeurige steen als voorloper (bij de eerste beurt is dat de steen die al allereerste werd gezet) voor zover hij minstens 2 velden ver kan worden gezet en plaatsen een nieuwe steen daarachter. Bezette velden mogen noch oversprongen noch betreden worden.

De winnaar van het spel wordt die speler die als eerste een aaneengesloten team van vier stenen op het speelbord kan plaatsen. Hij wint met zoveel punten als er nog lege velden op het speelbord zijn.

Winnaar van het spel wordt ook de speler die zijn tegenstander klem heeft gezet. Dit betekent dat de speler die klem werd gezet met geen steen nog twee velden ver kan zetten. Deze winst wordt maar beloond met 1 punt.

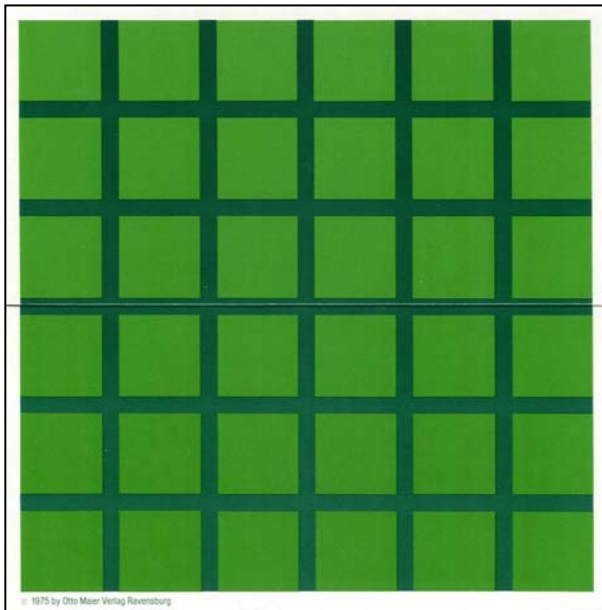
Als de spelers al hun stenen op het speelbord hebben gezet en er is nog geen winnaar dan wordt er verder gespeeld. De speler zet één van zijn stenen als voorloper, zoals voorheen al werd beschreven, en als naloper neemt hij één van zijn stenen van het speelbord en plaatst hem achter zijn voorloper. In dit geval kan de speler nog 7 punten winnen.

Voor het spel wordt er afgesproken hoeveel partijen er worden gespeeld. Afwisselend spelen de spelers met wit en zwart. De speler met de grootste totaalscore wint het spel.

Neo-Delta

Spelmateriaal

- het speelbord met 6 x 6 rechthoekige velden ;
- 9 donkere stenen, 9 lichte stenen en 1 rode steen.



Neo-Delta heeft hetzelfde doel, dezelfde spelbeurt en nagenoeg hetzelfde spelverloop als Delta. In het spel Neo-Delta speelt naast de lichte en donkere stenen ook de rode steen mee.

Opening van het spel

Speler Wit kan als eerste steen de rode steen op het speelbord brengen. Als hij daaraan verzaakt dan moet hij de rode steen als eerste naloper inzetten.

Spelverloop

De rode steen mag, van zodra hij op het speelbord werd gezet, door de beide spelers worden gebruikt. De beide spelers mogen de rode steen als voorloper of als naloper benutten. De rode steen mag ook door de beide spelers als lid van het aaneengesloten team worden gebruikt. Een aaneengesloten team kan daardoor uit drie eigen en één rode steen bestaan.

Het kan gebeuren dat men met de rode steen een aaneengesloten team van de tegenstander compleet maakt en zelf verliest. Maar het kan ook gebeuren dat men met de rode steen zowel voor zichzelf als voor de tegenstander een aaneengesloten team compleet maakt. In dit geval eindigt de partij onbeslist.

Als de spelers er de voorkeur aan geven om enkel voor wist en verlies te spelen en geen puntentelling te doen voor de lege velden dan geldt de telling zoals bij het schaken : 1 punt voor winst en een half punt voor een klemsituatie.

