

# FOCUS

IM BRENNPUNKT DER TAKTIK



Focus

Parker, 1980

SACKSON Sid

2 of 4 spelers vanaf 12 jaar

± 60 minuten

# Inleiding

Focus is een spel met zeer eenvoudige spelregels. Het spel draait om het opeenstapelen van speelstenen om zo hun bewegingsmogelijkheden te verruimen. Eén steen kan één veld verder gaan, twee stenen kunnen twee velden verder gaan ... enzovoort.

Voor de beide spelers komt het er op aan om de bewegingsmogelijkheden van de stenen van de tegenstander zo veel mogelijk te beperken, liefst zelfs totdat de tegenspeler geen zet meer kan doen.

De spelregels zijn eenvoudig aan te leren. Het spel met al zijn tactische mogelijkheden volledig te kunnen beheersen, is aanzienlijk veel moeilijker.

Focus is echter wel een spel dat zich aanpast aan zijn spelers. Het kan snel en met veel tempo worden gespeeld, maar het is ook mogelijk om minutenlang over één zet na te denken.

## De spelregels voor twee spelers

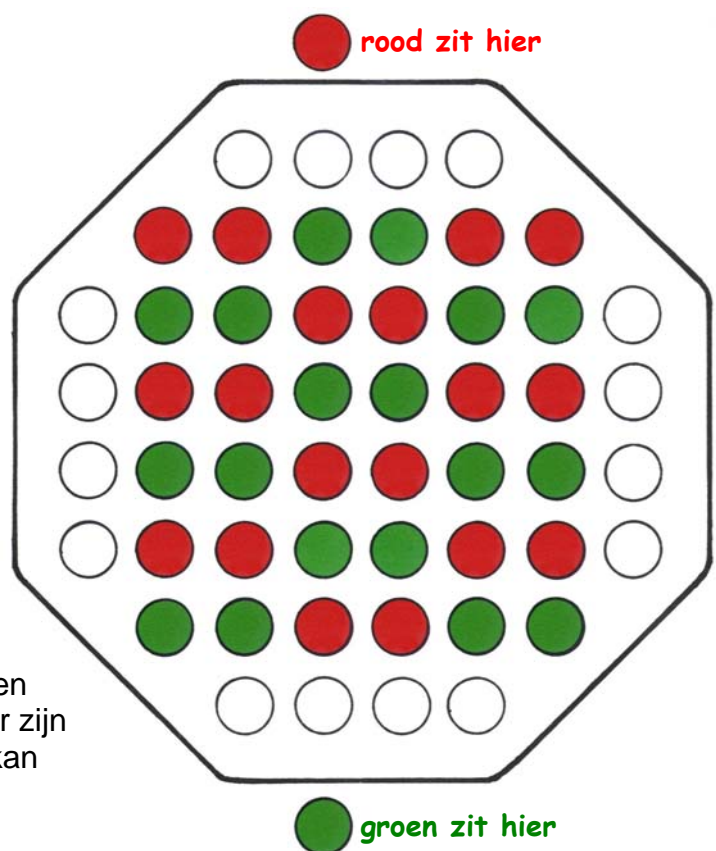
### Spelvoorbereiding

Eén speler ontvangt 18 groene, de andere speler ontvangt 18 rode speelstenen.

De opbouw van het speelbord gebeurt zoals op de tekening hiernaast is aangegeven.

#### De startspeler wordt geloot.

De spelers kiezen elk een kleur. Eén speler neemt in de ene hand een rode en in de andere hand een groene speelsteen. De andere speler kiest een hand en die kleur mag als eerste het spel beginnen.



### Doel van het spel

Elke speler probeert de bewegingsmogelijkheden van de andere speler zodanig in te perken (door zijn stenen te vangen of te slaan) dat hij niet meer kan bewegen.

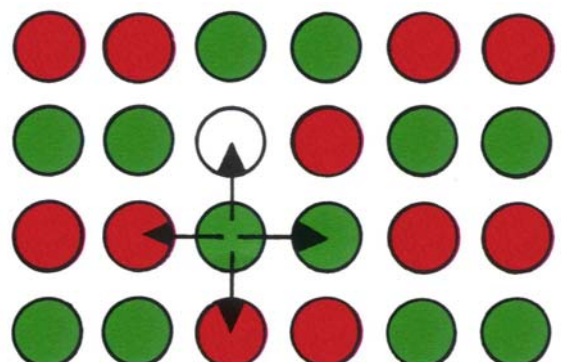
### Spelverloop

Iedere speler maakt afwisselend een zet. De startspeler doet de eerste zet.

#### Het bewegen van één speelsteen

De speler springt met één steen naar een horizontaal of verticaal aangrenzend veld. Men mag alleen in een rechte lijn springen, diagonaal springen is dus niet toegelaten.

Eén speelsteen mag één veld ver springen. Hij mag op een leeg veld springen maar ook op een veld waarop zich al een andere steen bevindt, waarbij de kleur en het aantal geen rol speelt.



## Het bewegen van een toren

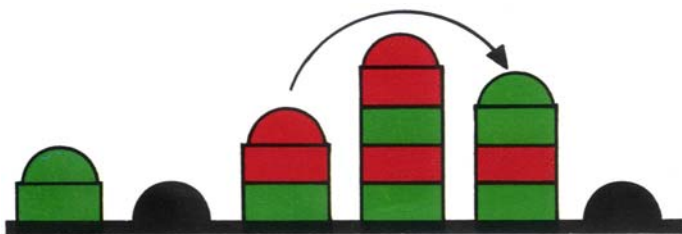
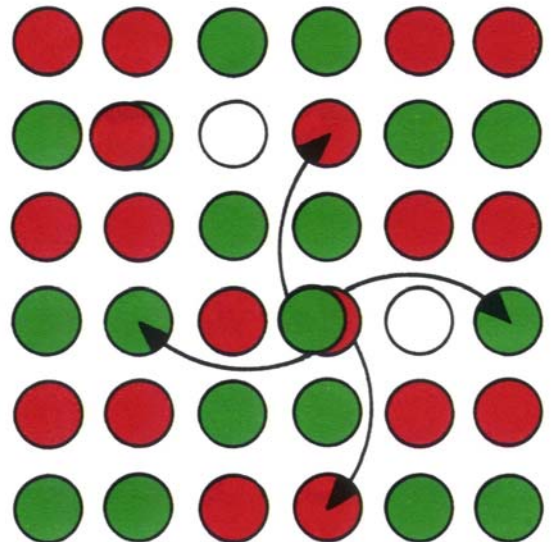
Door het springen op andere speelstenen ontstaan er zeer snel torens. De torens kunnen zowel enkel eigen stenen maar ook stenen van de tegenstander bevatten. De toren is eigendom van de speler die bovenaan zit.

De speler aan wie de toren behoort, kan met de toren springen.

Een toren beweegt steeds even veel velden als de toren hoog is. Zo beweegt een toren van 2 stenen 2 velden ver, een toren van 4 stenen hoog 4 velden, ... enzovoort.

Ook een toren mag alleen in een rechte lijn springen, diagonaal springen is dus niet toegelaten.

De velden, die worden oversprongen, om het even of deze bezet zijn of niet, spelen geen enkele rol en hebben geen invloed op de zet.



### Voorbeeld

Speler Rood is aan de beurt. Hij springt met zijn toren van twee over een toren van vier en landt op de groene toren van drie.

## Stenen slaan en reserves opbouwen

**Torens** mogen **maximaal uit vijf stenen** bestaan. Zodra een toren door een sprong over de grens van deze vijf stenen uittorent, moeten de overtollige stenen van onderaan af worden weggenomen.

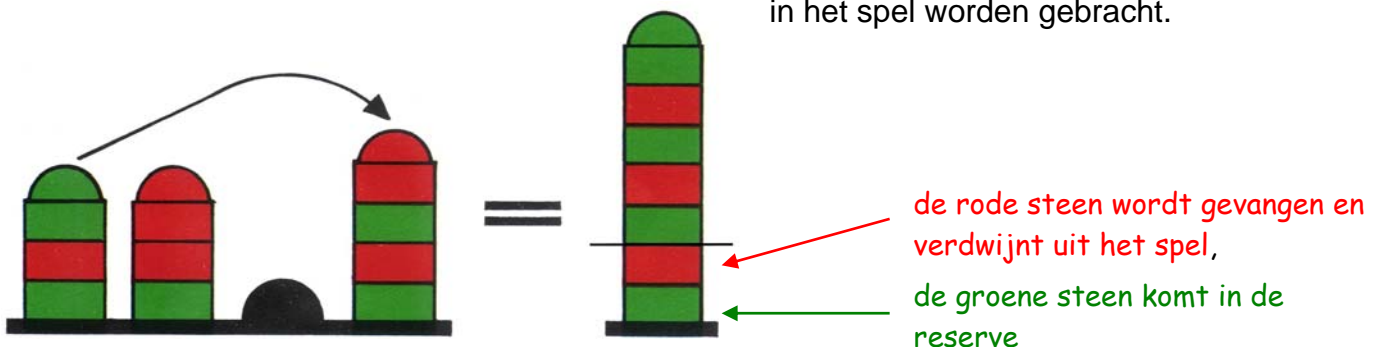
### Voorbeeld

Speler Groen springt met zijn toren van drie op een toren van vier.

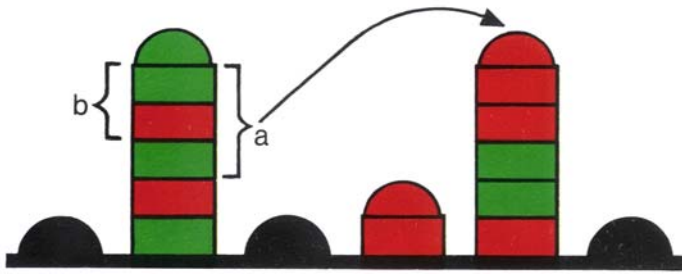
De beide onderste stenen van de toren van zeven moeten nu worden weggenomen.

De stenen van de tegenstander zijn gevangen genomen en worden uit het spel verwijderd.

De eigen stenen kunnen worden gebruikt als reserve en kunnen opnieuw in het spel worden gebracht.



## Het bewegen van een deel van een toren



- a. Speler Groen springt met de bovenste drie stenen op de rode toren van vijf. Er blijft een toren van twee achter die wordt gecontroleerd door rood. Speler Groen slaat met deze zet wel een rode steen en krijgt zelf een groene reservesteen.
- b. Speler Groen had ook maar met de bovenste twee stenen kunnen springen en was dan geland op de rode steen.

## Reservestenen in het spel brengen

Een speler die over reservestenen beschikt, mag per ronde één steen in het spel brengen. Hij mag in deze ronde geen toren of steen meer bewegen.

Reservestenen mogen op een willekeurig veld van het speelbord worden gezet, om het even of het leeg of bezet is. Reservestenen mogen op eigen of op stenen van een tegenstander worden gezet. Reservestenen mogen ook op een toren worden gezet, zelfs op een toren van vijf.

Als een reservesteen op een toren van vijf wordt gezet, dan moet uiteraard de onderste steen van deze toren worden weggenomen.

## Einde van het spel

Als een speler geen zet meer kan doen omdat hij geen reservestenen bezit of omdat hij geen andere stenen of torens kan bewegen, heeft hij het spel verloren en is zijn tegenstander de grote overwinnaar van het spel.

# De spelregels voor vier spelers

## Doel van het spel

Twee spelers vormen één team. Tezamen proberen ze de bewegingsmogelijkheden van het andere team zodanig in te perken (door hun stenen te vangen of te slaan) dat ze niet meer kunnen bewegen.

In deze variant worden de spelregels toegepast van het spel voor twee spelers met enkele aanvullingen.

## Spelmateriaal

Elke speler ontvangt 13 stenen van zijn kleur en zet ze op het speelbord zoals afgebeeld.

Twee spelers vormen één team (rood + blauw en groen + geel) en nemen plaats aan tafel tegenover elkaar.

Vooraf wordt afgesproken of de teamleden tijdens het spel mogen overleggen of niet.  
Advies: geen overleg.

Nadat de beginspeler is bepaald, volgen de andere spelers met de wijzers van de klok mee.

## Spelverloop

Als een speler aan de beurt is, heeft hij één van de volgende vier mogelijkheden:

- één steen verzetten of
- één volledige toren verzetten of
- één bovenste stuk van een toren verzetten of
- één reservesteen terug in het spel brengen.

## Algemeen geldende regels

- ⇒ elke speler mag uitsluitend zijn eigen stenen of torens bewegen;
- ⇒ stenen of torens bewegen alleen horizontaal of verticaal, nooit diagonaal;
- ⇒ elk veld (bezet of leeg) mag worden betreden;
- ⇒ velden die worden oversprongen, hebben geen invloed op het spel.

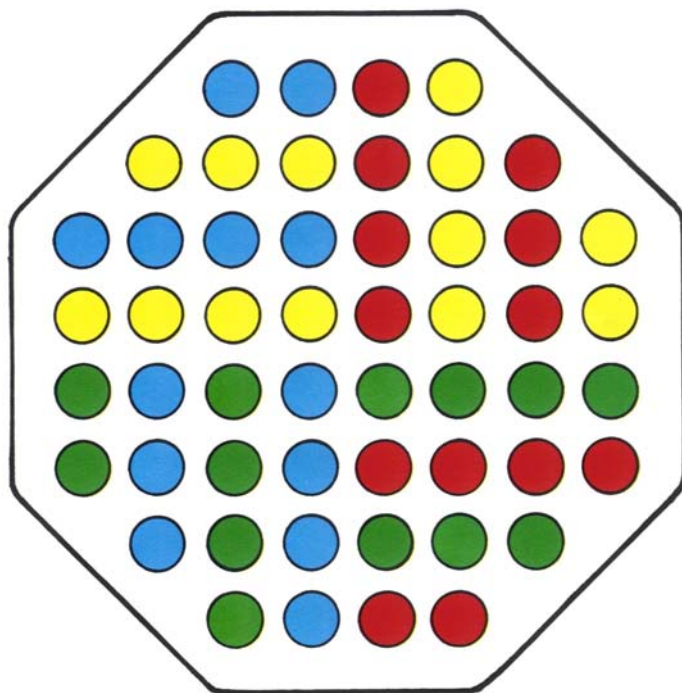
Bij het verzetten van één steen wordt de eigen steen steeds naar een horizontaal of verticaal aangrenzend veld bewogen. Landt een steen op een andere steen of toren, dan wordt deze laatste gevangen.

Meerdere afzonderlijke stenen vormen samen een toren. Een toren mag alleen worden bewogen door de speler wiens steen bovenaan zit.

Een toren beweegt steeds even veel velden als de toren hoog is. Zo beweegt een toren van 2 stenen 2 velden ver, een toren van 4 stenen hoog 4 velden, ... enzovoort.

Een toren mag maximaal 5 stenen hoog zijn. Wordt de toren hoger, dan worden de overtollige stenen onderaan de toren weggenomen. Als de verwijderde stenen eigen stenen zijn, ontvangt de speler ze gewoon terug en vormen ze zijn reserve. Ook stenen van een teamlid worden onmiddellijk gewoon teruggegeven. Stenen van de tegenstanders worden geslagen en uit het spel verwijderd.

Spelers van team A: GEEL en GROEN



Spelers van team B: BLAUW en ROOD

Een toren kan worden gesplitst naar keuze. Het bovenste deel van de toren dat opgenomen werd, beweegt even ver als het aantal stenen waaruit het bestaat. Het onderste deel blijft gewoon staan.

Als een speler over reservestenen beschikt, mag hij als hij aan de beurt is, zijn normale bewegingszet (steen, toren of deel van toren verplaatsen) overslaan en in ruil daarvoor maximaal één reservesteen per ronde terug in het spel brengen. De steen die terug in het spel wordt gebracht, mag op een willekeurige plaats op het speelbord worden neergezet, dus ook op vijandige stenen of torens.

Als een toren door het inzetten van een reservesteen hoger dan 5 stenen is, wordt het overtollige onderste deel verwijderd zoals hierboven beschreven.

Het bezitten van reservestenen kan een belangrijk voordeel zijn.

Als een speler niet meer kan bewegen, moet hij passen. Hij moet dan wel wachten tot zijn medespeler hem bevrijdt of hij terug vrij komt door het gedeeltelijk wegnemen van een toren.

## Einde van het spel

Het spel eindigt zodra de beide leden van een team niet meer kunnen bewegen omdat al hun stenen gevangen of geslagen zijn en ze ook niet meer beschikken over reservestenen.

Het team dat nog wel kan bewegen, heeft het spel gewonnen.

## Enkele speeltips

In tegenstelling tot de meeste tactische spellen bestaat er bij Focus een direct contact tussen de speelstenen van een tegenstander. Tijdens de eerste zetten worden de speelstenen meestal zo verplaatst dat er veel torens van twee stenen ontstaan. Probeer zo mogelijk om de torens van twee zo te ordenen dat ze in een rechte lijn liggen. Dit maakt het mogelijk om zich snel op een bepaald veld te concentreren.

In de beginfase is het ook belangrijk om te vermijden dat een toren onmiddellijk naast een afzonderlijke steen terecht komt. De afzonderlijke steen kan dan met één beweging meester worden over de toren.

Let ook goed op bij het plaatsen van een toren tegenover een toren van een tegenstander. Met één zet kan de ene toren baas worden over de andere toren.

Bij het verhogen van een toren moet men altijd goed nadenken of het niet zinvoller is om maar een gedeelte van de toren te bewegen. Soms is het interessant om een aantal stenen te vangen, soms is het zeer interessant om een reserve van stenen aan te leggen.

Zeker naar het einde van het spel toe kan het interessanter zijn om de eigen torens te versterken in plaats van een andere toren aan te vallen.

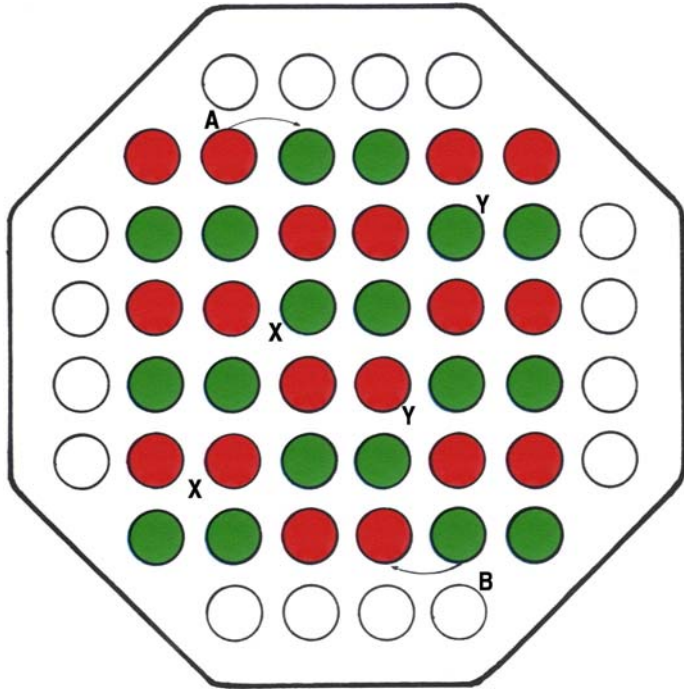
Belangrijk is ook om te verhinderen dat de tegenstander een te grote reserve kan aanleggen. Een tegenstander die een grote reserve kan aanleggen, kan het spel snel in een beslissende ploi leggen.

In het partnerspel is het natuurlijk van het allergrootste belang dat de sterkere partner opkomt voor de zwakkere partner. Anders komt men in een uitzichtloze situatie van twee tegen één.

## Voor ervaren spelers

In een spel met twee spelers is het mogelijk dat de tweede speler altijd dezelfde zet doet als zijn tegenstander (zie afbeelding: speler Rood doet zet A, speler Groen doet zet B).

De tweede speler kan dit blijven herhalen tot hij denkt dat hij een interessantere zet kan doen. In alle geval kan hij met deze tactiek een gelijkspel uit de brand slepen.



Om dit te vermijden, kan men één van de volgende regels toepassen:

1. Als geen enkele speler de andere speler nog kan overwinnen (omdat hij geen zet meer kan uitvoeren), wordt de tweede speler toch als verliezer aangeduid. Dit is niet echt oneerlijk omdat de tweede speler altijd licht in het voordeel is.
2. Vooraleer het spel te beginnen, ruilt iedere speler een eigen steen van positie met een steen van de tegenstander. De tweede speler mag niet dezelfde symmetrische ruil doorvoeren.

In het voorbeeld ruilt speler Rood de beide posities van steen X. Speler Groen mag nu niet de stenen van posities Y ruilen. Daarna wordt het spel gewoon gespeeld volgens de regels.