

IMAGO

Doel van het spel

De speler die op het einde van het spel de meeste stenen in zijn voorraad heeft, wint het spel. Het spel eindigt zodra geen enkele speler geen steen meer kan bewegen of slaan.

Spelmateriaal

- ⇒ 1 speelbord met 32 holten
- ⇒ 32 speelstenen in 11 kleuren in de verdeling 8-7-3-3-2-2-2-1-1-1

Spelvoorbereiding

De speelstenen worden op willekeurige wijze over het speelbord verdeeld zodat alle holten gevuld zijn. De verdeling van de speelstenen en dus ook de uitgangspositie is elke partij anders.

Spelverloop

⇒ De speler die aan de beurt is, mag :

- * een steen van het speelbord nemen en deze bij zijn voorraad voegen
- * een groep slaan
- * een steen van het speelbord nemen, deze bij zijn voorraad voegen en dan een groep slaan
- * passen

Na het slaan van een groep heeft een speler een extra beurt. Hij mag dus nog een steen van het bord nemen.

⇒ **Nemen** : Een speler neemt een steen van het speelbord en legt deze zichtbaar voor zich af in zijn voorraad. De stenen moeten in de voorraad steeds horizontaal of verticaal aan elkaar grenzen. Diagonaal is niet toegestaan. In een voorraad mag er zich slechts één groep bevinden. De voorraad moet steeds en ten allen tijde een weerspiegeling zijn van een groep die zich nog op het speelbord bevindt. Is dit niet het geval, dan mag de speler niet meer nemen en moet hij passen. Een voorraad voldoet aan hiervoor gestelde **eisen** als ze **hetzelfde aantal stenen bevat én dezelfde ordening én dezelfde oriëntatie** heeft. Belangrijk is hierbij dat de stenen niet dezelfde kleur moeten hebben. Spiegelingen zijn niet toegestaan. Als een steen in de voorraad van een speler ligt, mag hij niet meer verlegd worden. Wat ligt, moet blijven liggen. De voorraad moet steeds en ten allen tijde met al zijn stenen een analogie op het speelbord hebben. Het is ook niet toegestaan om een groep op het speelbord te verstoren als dit de enige groep is die overeenkomt met de voorraad van de tegenspeler. Het is verboden om een steen te slaan als dit zou leiden tot de verstoring van een groep die als enige overeenkomt met de voorraad van de tegenspeler.

⇒ **Blokkade** : Als een speler aanstalten maakt om een steen van het speelbord te nemen die deel uitmaakt van een combinatie zoals die ook in de eigen voorraad ligt, dan mag deze zet verboden door de medespeler verboden worden. De betrokken steen blokkeert deze zet. Om te kunnen blokkeren, moet een speler minimaal één twee-groep in zijn voorraad hebben liggen. De steen op het speelbord en zijn analogie in de voorraad moeten benoemd worden. De blokkade mag pas gemeld worden als de tegenspeler de genomen steen reeds in zijn voorraad heeft gelegd. Als een steen geblokkeerd is, geldt deze blokkade ook voor de ganse groep waartoe hij behoort. Het is verplicht om deze benoemde groep te slaan. Dit slaan moet natuurlijk niet onmiddellijk in de eerstvolgende beurt gebeuren. Na een succesvolle blokkade mag de medespeler een nieuwe steen nemen. Een nieuwe blokkade is niet toegestaan. De speler kondigt zijn nieuwe zet aan en vraagt of zijn tegenspeler de voorgestelde steen opnieuw wil blokkeren. Als de tegenspeler dit beaamt, is de blokkade bindend. Is de speler niet van plan om de steen te blokkeren, dan is de speler verplicht om de steen te nemen.

⇒ **Slaan** : Een groep op het speelbord mag geslagen worden als :

- * Hij minimaal uit 2 stenen bestaat,
- * Hij zich geïsoleerd bevindt op het speelbord. Dit betekent dat hij geen horizontale of verticale verbindingen heeft met aangrenzende speelstenen.
- * Deze groep overeenkomt met de eigen voorraad. Deze overeenkomst heeft betrekking op het aantal stenen, de ordening én de oriëntatie van de stenen die identiek moet zijn. De kleuren mogen verschillend zijn.

Per beurt mag er maximaal één groep geslagen worden, ook als er meerdere groepen voorhanden zijn die de overeenkomen met de voorraad en de overige voorwaarden om te mogen slaan, voldaan zijn. Het is ook toegestaan om een groep te slaan als deze overeenkomt met de voorraad van de tegenspeler en deze daarop aanspraak maakt door een blokkade. Zelfs als hem dit elke bewegingsmogelijkheid ontnemt, is deze zet toegestaan. Door een groep te slaan

waarop de tegenspeler door middel van een blokkade aanspraak maakt, wordt hem elke bewegingsmogelijkheid ontnomen. Hij moet tot het einde van het spel passen. De geslagen groep wordt van het speelbord verwijderd en samen met de overeenkomstige voorraad opzij gelegd. Na het slaan krijgt een speler een tweede beurt. Hij mag een steen van het speelbord verwijderen.

⇒ **Passen** : Een speler mag slechts passen als hij op basis van de spelregels niet meer mag nemen of slaan. Het is niet toegestaan om vrijwillig een spelbeurt over te slaan.

Einde van het spel

⇒ Het spel eindigt zodra beide spelers moeten passen, m.a.w. als geen van beiden nog kan nemen of slaan.

⇒ Speelstenen die zich bij het einde van het spel in de voorraad van de speler bevinden, veroverde stenen. De speler die de meeste stenen heeft geslagen, wint het spel.

Speeltips

⇒ Probeer U tijdens de eerste speelbeurten niet te sterk ergens op vast te pinnen. Uw voorraad heeft in het beginstadium idealiter 2, 3 of 4 overeenkomsten op het speelbord.

⇒ Probeer tijdens de eerste partijen te grote groepen. Het nastreven van grote groepen leidt vaak tot niets. Kleine groepen zijn makkelijk te isoleren en te slaan en blijven flexibel.

⇒ Probeer geen groepen te veroveren waarop ook uw tegenspeler aast. Deze spelsituatie is moeilijk inschatbaar en onoverzichtelijk. Vaak kan dan al snel niemand meer slaan en leidt de kleinste fout tot het verlies van de partij.

I M A G O		
Das Spiel	Holt, Anatol	1997
2 spelers	vanaf 12 jaar	min.

© Marc Van den Branden, Forum, 1997