

SAN TASI

HET GEHEIM VAN DE DRIE TORENS

3 torens, 2 architecten, 1 wedstrijd – een listig strategisch spel voor 2 verlichte Zen meesters vanaf 10 jaar

We schrijven de 9e eeuw. In Dali, aan de voet van de Himalaya, moeten drie pagodetorens verrijzen, die prachtig afsteken tegen de contouren van het enorme gebergte. Men zoekt daartoe twee geschikte architecten die gezamenlijk aan de torens bouwen. Beide bouwmeesters proberen echter hun eigen werk prominent naar voren te laten komen. De architect wiens bouwonderdelen de overhand hebben aan de buitenkant van de torens, mag de dochter van de koning huwen.

SPEELMATERIAAL

- 30 bouwdelen (15 blauw en 15 zilver)
- 1 houten basis
- de spelregels



Afb. 1

DOEL VAN HET SPEL

De spelers bouwen gezamenlijk drie torens en proberen daarbij zoveel mogelijk bouwdelen van de tegenstander onzichtbaar te maken. De speler met de meeste zichtbare bouwdelen wint het spel.

VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Zet de driehoekige basis tussen de spelers neer. Leg alle bouwdelen ernaast. Beide spelers kiezen een kleur.

VERLOOP VAN HET SPEL

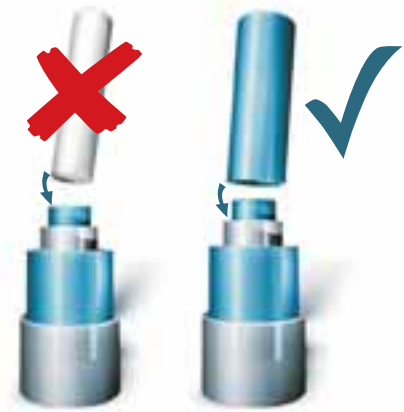
De speler die voor blauw kiest, begint. De spelers zetten om beurten een bouwdeel naar keuze (een eigen of een van de andere speler) op een van de drie bouwplaatsen totdat alle bouwdelen zijn gebruikt. Een speler mag niet passen.

BOUWREGELS

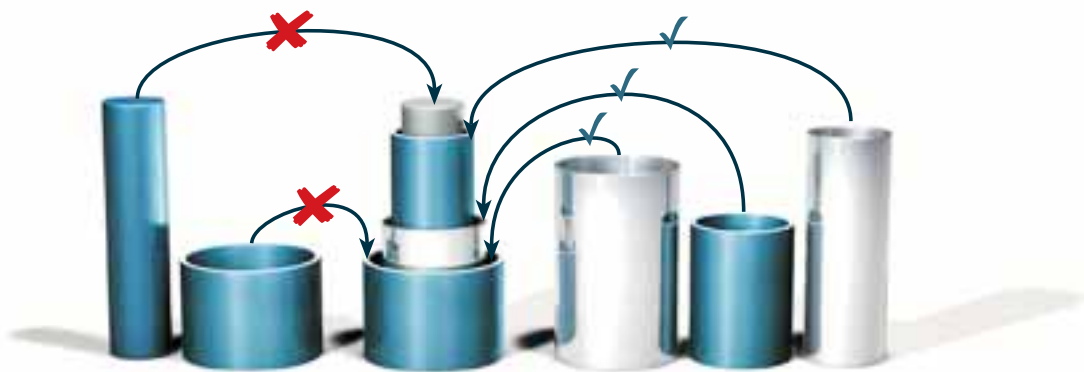
Elk bouwdeel mag op de basis geplaatst worden.

Zodra je een bouwdeel op een ander deel bouwt, geldt de volgende regel:

Een bouwdeel past uitsluitend op een deel met de eerstvolgende grotere of kleinere diameter. Het is dus niet toegestaan om bouwdelen los op elkaar te zetten. Je steekt ze dus als het ware in elkaar.



Afb. 2a niet toegestaan toegestaan



Afb. 2b A B C D E

Voorbeeld: Jerry is aan de beurt. Hij mag in deze toren uitsluitend delen C, D of E bouwen, omdat deze precies op aanwezige bouwdeelen passen.

EINDE VAN HET SPEL

Als alle delen zijn gebouwd, eindigt het spel. Wie de meeste zichtbare bouwdeelen in de torens bezit, wint het spel. De torens moeten daarbij van de zijkant worden bekeken, niet van boven. Bij een gelijke stand tellen uitsluitend de bouwdeelen in de hoogste toren.

Afb. 3

Voorbeeld: Jurgen (blauw) en Wim (zilver) tellen alle bouwdeelen in de drie torens die van buitenaf zichtbaar zijn. Ze tellen 8 zilveren en 9 blauwe delen, waardoor Jurgen het spel wint.



©2005 Zoch GmbH
Auteur: Jacques Zeimet
Illustraties: Claus Danner
Distributie Benelux:
999 Games B.V.
Postbus 32
NL - 1380 AA Weesp