

KrabceK

spelregels



www.krabcek.nl
www.krabcek.com

KRABCEK®

Krabcek® (wordt uitgesproken als: 'Krabtsjek') is een intrigerend bordspel waarbij de spelers tactisch inzicht en geluk nodig hebben om het spel te winnen.

- Krabcek is een spel voor twee personen.
- Het speelbord is een labyrint dat wordt gevormd door 16 tegels. Het patroon van de tegels is bij ieder spel anders (er zijn meer dan zeven miljoen mogelijkheden).
- Elke speler krijgt zeven stukken: 4 Skinnyboys, 2 Middlemen en 1 Bigboy. De stukken mogen zich over het bord alleen bewegen over de velden die breed genoeg voor ze zijn.
- Het spel duurt voor de geoefende speler ongeveer 20-30 minuten.
- Het doel van het spel is het vormen van een drievoudige Krabcek-toren (figuur 1): Skinnyboy op Middleman op Bigboy, OF:
- De tegenspeler zodanig blokkeren dat deze belemmerd wordt verder te spelen.



figuur 1:
de stukken
en het doel van
het spel

HET SPEL BESTAAT UIT:

16 Krabcek labyrinttegels in twee varianten

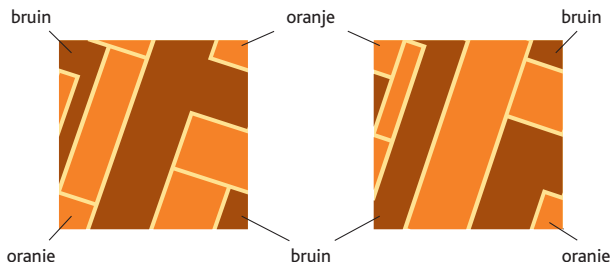
(11 van de ene en 5 van de andere soort)

16 poortmarkers (8 met een zwarte en 8 met een witte rand)

7 zwarte stukken (1 Bigboy, 2 Middlemen en 4 Skinnyboys)

7 witte stukken (1 Bigboy, 2 Middlemen en 4 Skinnyboys)

1 dobbelsteen



figuur 2:
labyrinttegel
in twee varianten

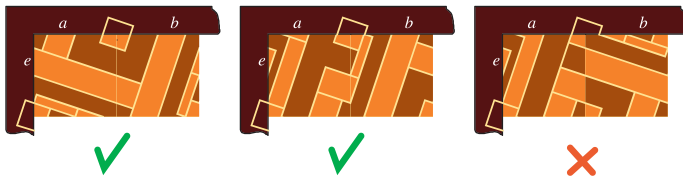
VOOR HET SPEL BEGINT

De twee varianten labyrinttegels zijn afgebeeld in figuur 2. Let op: elk stuk heeft twee oranje en twee bruine hoeken. Schud alle 16 tegels, neem de bovenste van de stapel en plaats die in een hoek van het bord.

De labyrinttegel moet met een bruine hoek naar buiten in de hoek van het speelbord gelegd worden.

Plaats de overige stukken zo op het bord dat de kleuren goed op elkaar aansluiten: oranje op oranje en bruin op bruin. Als het patroon niet doorloopt, moet de tegel een kwartslag gedraaid worden (figuur 3).

figuur 3:
in het derde
voorbeeld is de
rechter labyrint-
tegel verkeerd
geplaatst

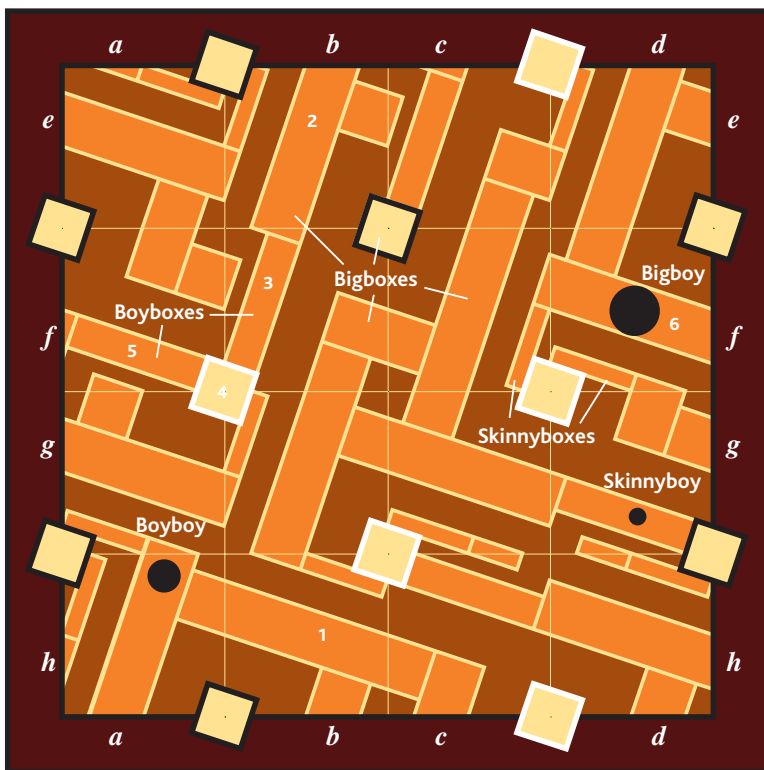


HET LABYRINT

Als de tegels goed zijn neergelegd, zie je een labyrint van oranje velden (zie figuur 4). Over het bruine gedeelte van het speelbord mag niet gelopen worden.

- **Stukken mogen alleen lopen over de velden die breed genoeg voor ze zijn.**
Er zijn stukken en velden in drie verschillende breedtes: Stegen, Straten en Lanen. Skinnyboys kunnen over alle velden lopen, Middlemen alleen op de Lanen en de Straten (de breedste en de op een na breedste) en Bigboys passen alleen op Lanen (de breedste velden) (zie figuur 4).
- **Het spel houdt niet op bij de rand van het bord.**

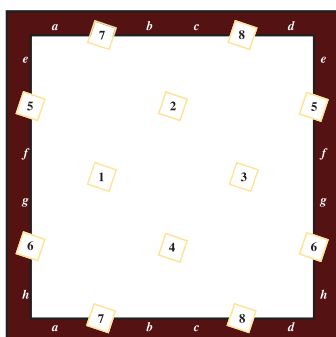
De twee zijkanten van het bord staan met elkaar in verbinding, evenals de onder- en de bovenkant van het speelbord. Als je het bord aan de onderkant bij **b** verlaat, kom je er aan de bovenkant bij **b** meteen weer op. Als je er aan de linkerkant bij **f** afgaat, kun je rechts vanaf **f** weer doorspelen. Als in het voorbeeldlabyrint van figuur 4 de speler die met zwart speelt een '6' gooit, kan hij zijn Middleman via de genummerde route (1 t/m 6) op zijn Bigboy plaatsen. Met een '3' zou hij zijn Skinnyboy op zijn Middleman kunnen zetten (de daarvoor te nemen route staat niet aangegeven).



figuur 4:
een voorbeeld
labrynt

KIEZEN VAN ZWART EN WIT

Om te bepalen wie met zwart speelt en wie met wit, houdt een van de spelers in elke hand een Bigboy verborgen; de andere speler kiest.



POORTEN

De spelers brengen hun stukken in het spel via speciale velden, de poorten. Dit zijn de vierkante Lanen die gevormd worden door de oranje hoeken van de tegels.

Er zijn er acht in totaal; ze liggen altijd op dezelfde plaats, hoe de tegels ook gelegd worden. De spelers mogen alleen via hun eigen poorten stukken in het spel brengen.

Verder zijn de poorten gewone velden,

waarover stukken van beide spelers mogen lopen. Vier poorten (5 t/m 8 in figuur 5) liggen aan de rand van het speelveld.

figuur 5:
de acht poorten

Voor het spel worden de poorten als volgt gekozen (iedere speler kiest er vier):

- Zwart kiest **één** poort.
- Daarna kiest Wit **twee** poorten.
- Dan kiest Zwart **twee** poorten.
- En vervolgens kiest Wit zijn laatste **twee** poorten.
- De **laatste** poort is voor Zwart.

Spelers mogen alleen via hun eigen poorten hun stukken in het spel brengen.

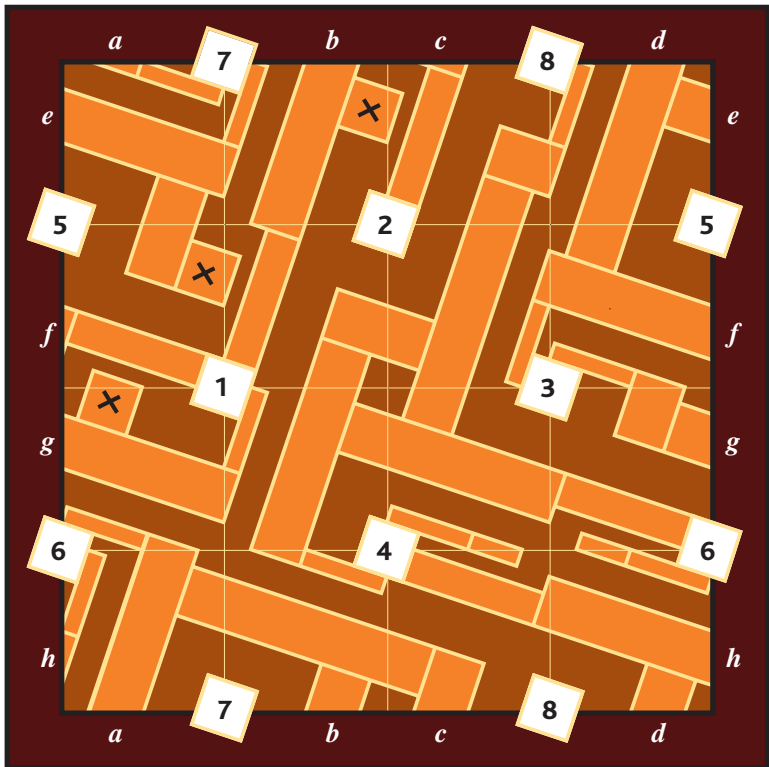
Daarna fungeren ze als gewone velden en mogen door beide spelers worden gebruikt.

Na het kiezen moeten de poorten met de poortmarkers worden gemarkeerd.

Kijk onder **TIPS** hoe de poorten het beste gekozen kunnen worden.

- In het spelvoorbeeld (figuur 6):
- Zwart kiest poort 6.
 - Wit kiest poort 1 en poort 4.
 - Zwart kiest poort 7 en poort 2.
 - Wit kiest poort 3 en poort 8.
 - De laatste poort, 5, gaat naar Zwart.

figuur 6:
de poorten
kiezen



De poorten aan de rand van het speelveld hebben twee poortmarkers nodig, aan beide kanten van het bord één. Poort 6 bijvoorbeeld, is ondanks dat hij op het spelbord twee keer voorkomt, slechts één poort, maar heeft dus zowel links als rechts een poortmarker nodig. Wanneer een spelstuk een poort aan de rand van het bord bezet houdt, moet de poortmarker aan de overkant van het bord met het zwart naar boven gedraaid worden. Dan weten beide spelers dat die poort bezet is. Als het stuk de poort verlaat, wordt de poortmarker weer met de goede kant naar boven gelegd.

De velden die in figuur 6 met een kruis zijn aangegeven zijn geen poorten, ook al zien ze er precies zo uit. Poorten bevinden zich altijd op de punten waar de oranje hoeken van de labyrinttegels elkaar raken.

In het spelvoorbeeld van figuur 6 is poort 5 een op zichzelf staand veld, dat niet in verbinding staat met de rest van het bord. Maar deze poort heeft wel een functie. Zie onder **TIPS**.

HET SPEL

- Beide spelers gooien met de dobbelsteen. Wie het laagste aantal ogen gooit mag hiermee beginnen.
- De beginnende speler verplaatst zijn stuk over zoveel velden, als het aantal ogen dat hij gegooit heeft. De poort zelf telt als eerste veld.
- De speler mag zijn stukken alleen verplaatsen over de velden die groot genoeg zijn (dit houdt in dat hij zijn Middleman maar op enkele plaatsen op het bord kan brengen en zijn Bigboy alleen door het gooien van een '1' op een poort krijgt).
- Dan is de andere speler aan de beurt, die gooit opnieuw en brengt één van zijn stukken in het spel.
- De spelers gooien om de beurt. Met elke worp kunnen zij kiezen of ze een nieuw stuk in het spel brengen, of verder lopen met een stuk dat al in het spel is.
- Er mag maar één stuk op een veld staan, en er mag niet overheen gesprongen worden. Alleen door te combineren mag je een tweede en/of derde stuk bij het eerste stuk plaatsen (zie onder **COMBINEREN**).

NB. Als je terechtkomt op een veld aan de rand van het bord, zet dan je stuk op de grootste van de twee helften.

Stel dat aan het begin van het spelvoorbeeld van figuur 6 Wit '4' gooit en Zwart '2'. Zwart begint dan met '2'. Hij kan één van zijn Skinnyboys in het spel brengen via poort 2, 6 of 7 naar één van de zeven aansluitende velden (zijn vierde poort is een eiland zonder aansluitende velden). Een andere mogelijkheid is een Middleman in het spel te brengen via poort 6 of poort 2 naar een van de ernaast gelegen Straten. Daarna is Wit aan de beurt. Hij gooit opnieuw en speelt.

WISSEL-6 EN SPRING-5

Wissel-6: als je een '6' gooit mag je twee van je stukken verwisselen.

- Dit geldt alleen voor stukken die al in het spel zijn gebracht.
- De stukken moeten op hun nieuwe velden passen (in figuur 4 mag Zwart bijvoorbeeld zijn Skinnyboy en Bigboy niet omwisselen).
- De twee stukken mogen niet van dezelfde soort zijn; je mag niet twee Skinnyboys of twee Middlemen omwisselen.

Spring-5: als je een '5' gooit mag je een van je stukken van een zwarte naar een witte poort laten springen en omgekeerd.

- Het speelstuk moet dan wel al op een poort staan.
- De poort waar je naartoe springt moet uiteraard leeg zijn.

Als je naar figuur 6 kijkt zie je dat alle poorten Lanen zijn, maar dat zij niet op andere Lanen aansluiten. Dit is altijd zo, hoe de tegels ook liggen. Je moet dus een '1' gooien om een Bigboy op een poort in het spel te kunnen brengen.

En, alleen met een Wissel-6 of een Spring-5 kan je Bigboy verder.

De zetten Spring-5 en Wissel-6 zijn nooit verplicht. Je kunt er ook voor kiezen een stuk het gegooide aantal stappen te verplaatsen.

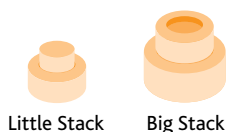
COMBINEREN

Er zijn twee manieren om een Krabcek-toren te vormen.

Zet een Skinnyboy op een Middleman (Little Stack) en zet dit nieuwe stuk (Little Stack) later op een Bigboy. **OF:** Zet een Middleman op een Bigboy om een Big Stack te maken en zet later een Skinnyboy op dit nieuwe stuk (figuur 7).

- Je moet altijd een kleiner stuk op een groter stuk zetten.
- Je mag geen stukken op elkaar zetten als het grootste stuk op een poort staat.
- Als je eenmaal een Little Stack of een Big Stack gemaakt hebt, mag je de stukken niet meer van elkaar halen.

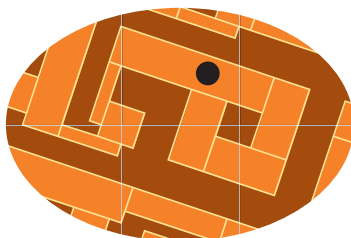
Een Big Stack is handiger dan een Little Stack. Zie onder **TIPS**.



figuur 7

LUS

Een stuk mag in één beurt niet twee keer op hetzelfde veld staan, of er over lopen. In figuur 8 kan Zwart zijn stuk drie velden verplaatsen, maar als hij een '4' gooit komt hij terug op zijn uitgangspositie en dat is niet toegestaan.



figuur 8:
een lus

WINNEN EN VERLIEZEN

- De eerste speler die een Krabcek-toren heeft, wint. Dit is een Krabcek-overwinning. **Maar:** ...
- Je kunt ook winnen door je tegenspeler te blokkeren: de Blokoverwinning. De speler die in zijn beurt, na de worp met de dobbelsteen, niet meer kan zetten, heeft verloren.

TIPS

1. Het kiezen van een poort

- Kies een poort naast één of meer Straten (er zijn altijd in totaal 5 Straten).
- Kies een poort met zoveel mogelijk uitgangen.
- Pas op voor doodlopende paden, ook als ze beginnen met een Straat. Je hebt er weinig aan, net zoals aan eilanden (zie poort 5 in figuur 6).

2. Het in het spel brengen van een Bigboy

Als je in de beginfase van het spel een '1' gooit, breng dan je Bigboy via de minst gunstige poort in het spel. Deze poort is nu geblokkeerd tot je je Bigboy met Spring-5 of Wissel-6 kunt verplaatsen. In het spelvoorbeeld van figuur 6 is dit voor Zwart poort 5. Als Zwart bijvoorbeeld op poort 6 zou landen, en Wit zou poort 7 kunnen bezetten, dan zou Zwart alleen nog maar via de doodlopende poort 2 en de geïsoleerde poort 5, stukken in het spel kunnen brengen. Dat brengt een Blokoverwinning voor Wit snel dichterbij.

3. Aanvallen en verdedigen

Er is vaak een korte route van jouw beste poort naar die van je tegenstander. Het is een goed idee om als eerste zet met je Skinnyboy die poort van je tegenstander aan te vallen; je blokkeert dan tegelijkertijd een aanval op je eigen beste poort.

4. Begin niet met een Little Stack, maar met een Big Stack!

Het is vaak geen goed idee om een Little Stack te maken, ook als dat gemakkelijk kan. Daarvoor zijn twee redenen:

- Je tegenstander kan gemakkelijker twee stukken uit elkaar houden (je Little Stack en je Bigboy) dan verhinderen dat je één van je vier Skinnyboys op je Big Stack zet.
- Je meest beweeglijke stukken zijn je Skinnyboys en na een Little Stack heb je er één minder om te gebruiken. Daardoor zal je tegenstander jou makkelijker kunnen blokkeren en wordt het voor jou moeilijker om hem te blokkeren.

5. Wees flexibel

Je hebt in het spel vier bedoelingen:

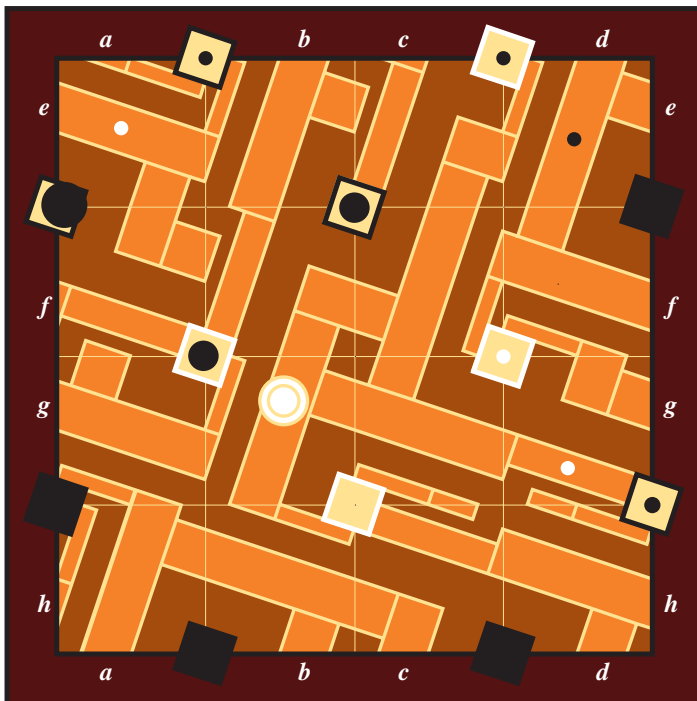
- Het maken van een Krabcek(-toren).
- Het verhinderen dat je tegenstander een Krabcek maakt.
- Je tegenstander blokkeren, zodat hij geen zetten meer kan doen.
- Verhinderen dat je tegenstander jou blokkeert.

Wat je ook gooit, je kunt altijd wel aan één van deze doelstellingen werken. Als je je Bigboy nog niet in het spel hebt gebracht, concentreer je dan op het blokkeren van je tegenstander.

6. Een typische situatie aan het eind van het spel (figuur 9)

Wit is aan zet, en hij heeft zijn Big Stack al gemaakt.

- Als hij een '3' gooit, kan hij winnen door zijn laatste Skinnyboy via zijn enige vrije poort in het spel te brengen en Krabcek te maken.
- Hij kan ook winnen door '2' of '4' te gooien en zijn Skinnyboy rechts van de Big Stack via de korte of de lange kant van de lus te laten lopen.
- Maar als hij een '6' gooit, verspeelt hij zijn goede positie. Hij moet een Wissel-6 doen, want hij kan geen van zijn stukken zes velden verplaatsen. Twee dezelfde stukken verwisselen mag niet, dus hij is gedwongen zijn Big Stack te wisselen met een Skinnyboy. Een van de Skinnyboys staat op een Straat; te klein voor een Big Stack. De andere staan op Lanen, dus kunnen verwisseld worden, maar zijn afgesneden van de andere Skinnyboys (en bovendien staat er een op een poort: stukken mogen niet gecombineerd worden op een poort).
- Als hij een '5' gooit wordt de situatie alleen maar erger. Hij kan met geen van zijn stukken vijf plaatsen lopen. Ook een nieuw in het spel gebracht stuk kan dat niet. Hij heeft een Skinnyboy op een witte poort, die in theorie naar een zwarte poort zou kunnen springen, maar helaas zijn alle vier de zwarte poorten bezet. Er zijn geen zetten mogelijk; Wit verliest het spel.

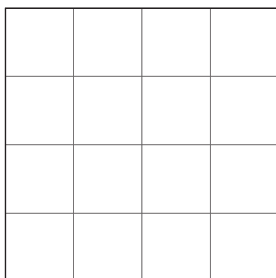
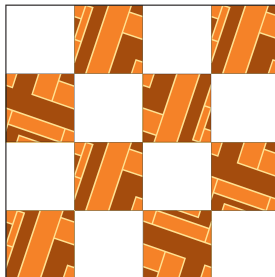


figuur 9:
een typische
situatie aan
het einde
van het spel

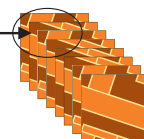
7. Hoe leg je snel een labyrint?

Stap 1

Haal na een spel 8 labyrinttegels uit de aangegeven posities en maak er een stapel van. Als je daarbij de stukken niet kantelt, krijg je 8 bruine hoeken op elkaar



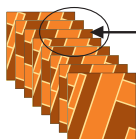
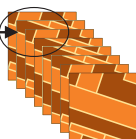
8 bruine hoeken



Stap 2

Maak daarna op dezelfde manier een stapel van de andere labyrinttegels

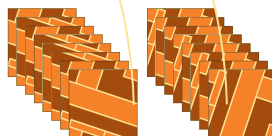
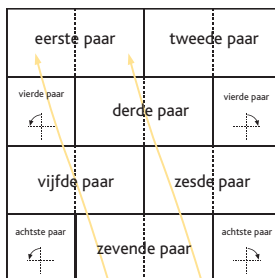
8 bruine hoeken



8 bruine hoeken

Stap 3

Plaats de labyrinttegels paarsgewijs op het bord zoals aangegeven. Bij het vierde en achtste paar, draai elke tegel een kwartslag



SNEL OPSTELLEN

De beste manier om het Kracek-spel in de vingers te krijgen, is door snel te spelen. Dan is het handig als je het spel ook snel kunt opzetten; het kost je een paar minuten om deze techniek te leren, maar het is de moeite waard!

Copyright © Paul Clark 2004



Uitgever: Push the Button bv,
Hoofddorp, Nederland.
www.pushthebutton.nl