



Een bordspel voor 2 spelers, ontworpen door **Martijn Althuisen**

INLEIDING

Tixel is een abstract bordspel voor twee spelers. De naam van het spel verwijst naar de speelstukken: dit zijn als het ware pixels (vierkanten), maar elk met één holle zijde.

Het doel van het spel is om de laatste speler te zijn die nog een geldige zet kan doen. Het aaneenschakelen van zetten is van onschatbare waarde omdat hiermee tijdelijk drie nieuwe typen zetten beschikbaar komen.

ONDERDELEN

- Bord (6 bij 6 velden)
- 20 speelstukken in 2 kleuren (10 van elke kleur)
- Opbergetui

SPELREGELS

Elke speler krijgt bij aanvang tien speelstukken in één kleur. Deze worden naast het bord geplaatst; dit is de voorraad waaruit iedere speler kan putten.

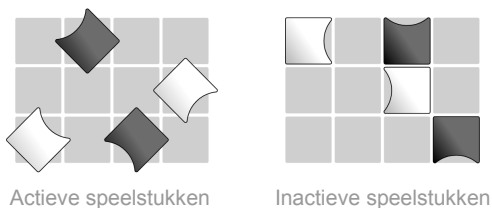
Gedurende het spel doen spelers om beurten een zet, waarbij de speler met de witte speelstukken begint.

Speelstukken

Een speelstuk op het bord kan actief of inactief zijn. Actieve speelstukken staan 45 graden gedraaid op een veld van het bord (met de hoekpunten uit het veld stekend). Inactieve speelstukken staan 'recht', precies binnen een veld.

Alleen actieve speelstukken kunnen worden verschoven (zie het gedeelte 'Speelstukken verschuiven').

De hoeken van een actief speelstuk steken uit in de vier orthogonaal aangrenzende velden. Op deze velden mogen geen andere actieve speelstukken staan. Twee actieve speelstukken kunnen zich dus nooit orthogonaal naast elkaar bevinden.



Actieve speelstukken

Inactieve speelstukken

Een speelbeurt

In een beurt **plaatst** of **verschuift** een speler een eigen speelstuk.

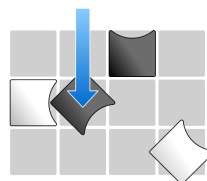
Speelstukken plaatsen

Een speler mag in een beurt alleen een nieuw speelstuk plaatsen als hij **aan het begin van de beurt** tenminste reeds één **actief en verschuifbaar** speelstuk op het bord heeft. Deze regel geldt uiteraard niet bij het plaatsen van het eerste speelstuk.

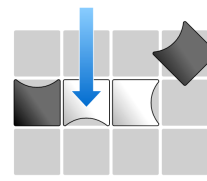
De speler neemt een speelstuk uit zijn voorraad en plaatst deze op een leeg veld van het bord.

Zijn alle orthogonaal aangrenzende velden van het gekozen veld leeg, dan moet het speelstuk actief gemaakt worden.

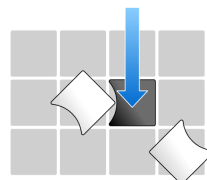
Staat er op een orthogonaal aangrenzend veld een inactief speelstuk waarvan de holle zijde in de richting van het nieuw geplaatste speelstuk wijst, dan moet het nieuw geplaatste speelstuk eveneens actief gemaakt worden.



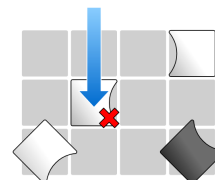
Juiste plaatsing



Juiste plaatsing



Juiste plaatsing



Onjuiste plaatsing; Een speelstuk dat op dit veld geplaatst wordt moet actief gemaakt worden.

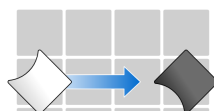
Speelstukken verschuiven

Een actief speelstuk kan in een rij of een kolom een willekeurig aantal velden verschoven worden.

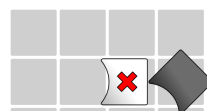
Het te verschuiven speelstuk wordt allereerst naar een **willekeurige inactieve positie** gedraaid. Vervolgens wordt het in een rechte lijn bewogen naar het doelveld. Tenslotte draait het speelstuk op dit doelveld - indien mogelijk - weer naar een **willekeurige actieve positie**.

Elk actief speelstuk (van de speler en van de tegenstander) in een rij of kolom naast het pad waarover verschoven wordt, wordt door het schuivende speelstuk gedraaid en wordt daarmee inactief.

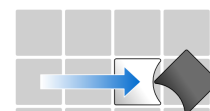
Je kunt een speelstuk alleen verschuiven naar een doelveld dat grenst aan een actief speelstuk, als de holle zijde van het schuivende speelstuk in de richting van het actieve speelstuk wijst.



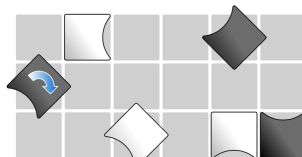
De speler wil het witte speelstuk verschuiven naar het veld dat grenst aan het actieve zwarte speelstuk.



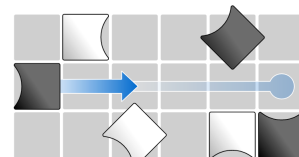
Het speelstuk kan niet naar dat veld schuiven ...



... tenzij de holle zijde ervan in de richting van het zwarte speelstuk wijst.



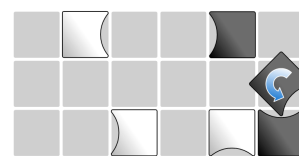
Stap 1: Draai het speelstuk naar de inactieve positie.



Stap 2: Verschuif het speelstuk in de gewenste richting ...



... en maak aangrenzende speelstukken inactief.

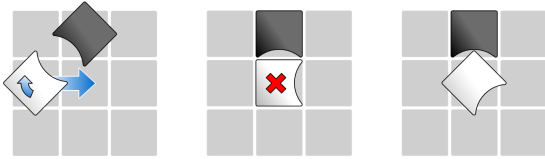


Stap 3: Eenmaal op het doelveld aangekomen wordt het speelstuk - indien mogelijk - weer actief.

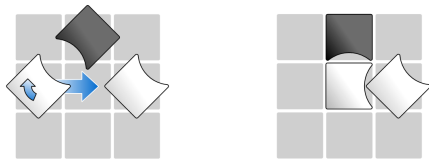
Speelstukken opofferen en extra zetten

Wanneer een speler een speelstuk zodanig **verschuift** dat deze op het doelveld inactief wordt, dan krijgt deze speler een extra zet. Dit noemen we het opofferen van een speelstuk.

Doet dezelfde situatie zich direct nogmaals voor, dan krijgt de speler wederom een extra zet. Dit blijft doorgaan zolang een speelstuk verschoven wordt en deze op het doelveld inactief wordt.



Het witte speelstuk kan niet opgeofferd worden naast het zwarte speelstuk. Na het verschuiven blijft het witte speelstuk actief.



Nu kan het witte speelstuk wel opgeofferd worden. Het wordt inactief op het doelveld vanwege het actieve speelstuk in het aangrenzende veld.

Een extra zet is **optioneel**. Spelers kunnen er ook voor kiezen om te passen en hun beurt te beëindigen.

Als extra zet kan een speler één van de volgende zetten doen:

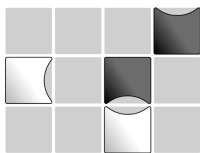
- Een speelstuk **plaatsen** (zie boven).
- Een speelstuk **verschuiven** (zie boven).
- Een inactief speelstuk **activeren**.
- Een speelstuk **oppakken** en weer in voorraad nemen.
- Een actief speelstuk **draaien** zodat de holle zijde ervan een andere richting op wijst (het speelstuk blijft actief).

Speelstukken activeren

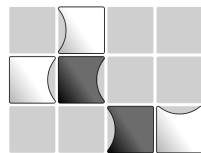
Een speler mag één van zijn inactieve speelstukken weer actief maken door het naar een willekeurige actieve positie te draaien.

Het te activeren speelstuk kan niet naast een ander **actief** speelstuk staan.

Als er op een aangrenzend veld een inactief speelstuk staat, dan dient de holle zijde daarvan in de richting van het te activeren speelstuk te wijzen.



Deze speelstukken kunnen geactiveerd worden.

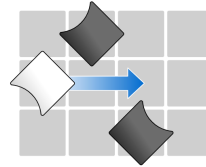


Deze niet.

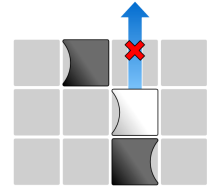
Speelstukken oppakken

Een speler mag één van de eigen speelstukken die al op het bord staan weghalen en deze terug in voorraad nemen.

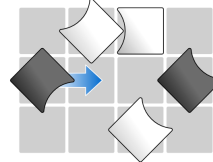
Het speelstuk dat als laatste verplaatst is mag niet direct hierna weer opgepakt worden.



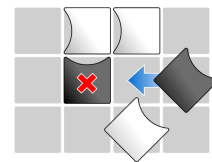
Het witte speelstuk wordt opgeofferd door het naast het zwarte speelstuk rechts te plaatsen.



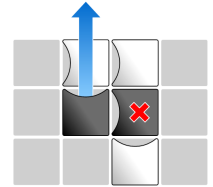
Ditzelfde witte speelstuk (dat net is opgeofferd) kan met de verdiende extra zet niet opgepakt worden.



Het zwarte speelstuk links wordt opgeofferd ...



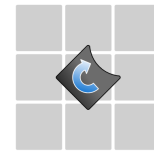
... maar het mag niet opgepakt worden. Dan wordt ook het zwarte speelstuk rechts opgeofferd ...



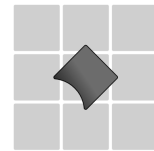
... en nu mag het zwarte speelstuk dat als eerste was opgeofferd wel opgepakt worden.

Speelstukken draaien

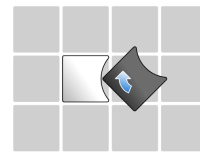
Een speler mag één van de eigen actieve speelstukken draaien zodat de holle zijde ervan in een andere richting wijst dan voorheen. Het speelstuk dat gedraaid wordt, blijft actief.



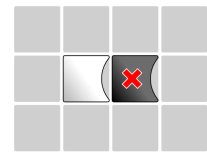
Actieve speelstukken moeten in kwartslagen gedraaid worden ...



... zodat ze actief blijven.



Speelstukken draaien zodat ze inactief worden ...



... is niet toegestaan.

Einde van het spel

Een speler verliest als er geen geldige zet meer kan worden gedaan. Spelers kunnen onderling beslissen tot een gelijkspel.

UITBREIDINGSSETS

Een uitbreidingsset bestaat uit vier witte en vier zwarte volledig vierkante speelstukken (acht in totaal). Speelstukken uit de uitbreidingsset kunnen worden gebruikt **in plaats van** normale speelstukken met holle zijden; verwijder een normaal speelstuk uit het spel voor elk uitbreidingsstuk dat gebruikt wordt.

In vergelijking met normale speelstukken zijn uitbreidingsstukken minder goed tactisch te gebruiken omdat ze niet in inactieve positie naast een actief speelstuk kunnen staan. Ook kunnen ze niet opgeofferd worden door ze te verschuiven naar velden naast actieve speelstukken in dezelfde rij of kolom.

Met twee uitbreidingssets kan ook het spel Tix gespeeld worden op het Tixel bord.