

# CIBLUX

**Uitgever:** Valoremis • **Auteur:** Pascal Desclos • **Jaar:** 2005

**Spelers:** 2 spelers of teams • **Leeftijd:** vanaf 5 jaar • **Spelduur:** ± 20 minuten

## Spelmateriaal

- 1 spelbord, bestaande uit 9 puzzelstukken
- 8 pionnen in de kleuren zwart en wit
- 2 CIBLUX (grotere pionnen) in de kleuren zwart en wit

## Doel van het spel

Twee teams (die telkens één CIBLUX en vier pionnen tellen) proberen als eerste het midden van het spelbord te bereiken. Om te winnen moet men zijn vier pionnen naar het midden van het spelbord brengen en vervolgens de CIBLUX van de tegenstander uit de oranje risicozone wippen.

## Het spel klaarzetten

Puzzel het spelbord in elkaar en leg het in het midden van de tafel. De spelers plaatsen hun pionnen op de zwarte en witte cirkels aan de buitenkant van het spelbord. De CIBLUX worden op de grijze cirkels geplaatst. De spelers kiezen elk een kleur en laten de dobbelsteen (hoogste worp) beslissen wie van hen mag beginnen.

## Spelregels

Een speler die aan de beurt is, gooit de dobbelsteen en verplaatst zijn CIBLUX of één van zijn pionnen even veel vakjes als het getal op de dobbelsteen aangeeft. De stukken kunnen niet door de ‘muren’ lopen en moeten de ‘wegen’ op het spelbord volgen. Daarna is de andere speler aan de beurt.

Wie een “6” gooit, verplaatst één van zijn stukken en mag meteen daarna nog een keer gooien.

Van zodra de CIBLUX van een speler de oranje risicozone door één van de vier ingangen betreedt, verwerft deze een eerste, bijzondere eigenschap: vanaf nu kan de CIBLUX de pionnen van de tegenstander uit de oranje risicozone wippen. Om dat te doen moet de CIBLUX, met het getal van de dobbelsteen, precies op het vakje met de pion van de tegenstander terecht komen. De pion in kwestie wordt vervolgens op één van de oranje cirkels op het spelbord geplaatst. Het is de speler van de CIBLUX die mag beslissen op welke cirkel.

Va zodra de vier pionnen van een speler het midden van het spelbord via één van de twee ingangen bereikt hebben, verwerft diens CIBLUX een tweede, bijzondere eigenschap: hij kan nu de CIBLUX van de tegenstander uit de oranje risicozone wippen en op die manier het spel winnen.

## Enkele bijzonderheden

- Men kan nooit over een andere pion of CIBLUX heen springen; ook niet over de eigen stukken.
- Alleen een CIBLUX kan pionnen die zich in de oranje risicozone bevinden, eruit wippen.

- Het is niet toegestaan om door het midden van het spelbord te lopen en aan de andere kant weer verder te gaan.
- Als een speler geen enkel van zijn stukken (vooruit of achteruit) kan verplaatsen, moet hij passen.
- Op een vakje mag steeds maar één pion of CIBLUX staan.
- Het midden van het spelbord kan alleen bereikt worden, als de afstand tot de ingang precies overeen komt met het getal van de dobbelsteen.
- Eens een CIBLUX de oranje risicozone is binnen gegaan, mag hij deze zone niet meer verlaten.

Vertaling: Sven De Backer, 2009

Deze spelregelvertaling wordt u aangeboden door FORUM-Federatie vzw  
[www.forumfederatie.be](http://www.forumfederatie.be)

