

ESKAPINO

*Boten varen uit en hopen op een goede vangst. Vissen zwemmen naar veilig water.
Volg de golfstroom om sneller te varen of vissen te laten ontsnappen. Maar als het stormt.....*

Doel van het spel

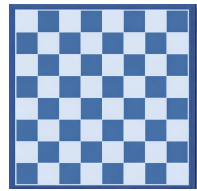
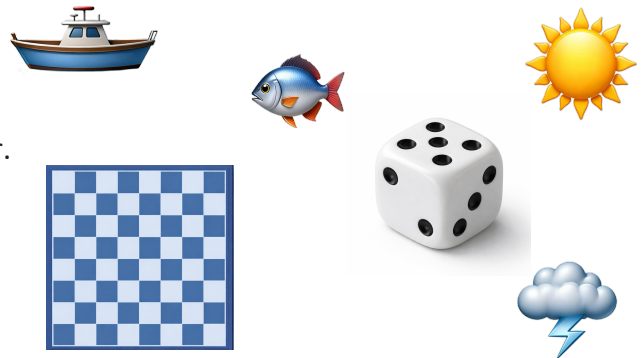
Je wint op 2 manieren:

Eskapo → je vis bereikt de overkant.

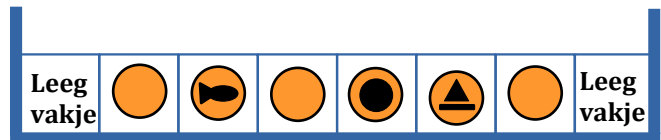
Kapto → je boot vangt de vis van je tegenstander.

Wat heb je nodig?

- Een bord van 8 bij 8 vakjes.
- Per speler: 1 vis, 1 boot, 1 storm en 3 golven.
- 1 dobbelsteen.



Bord van 8 x 8 velden



Opstelling

Leg je stukken op je eigen kant van het bord in deze volgorde: **golf vis golf storm boot golf**

Spreek vooraf af wie begint.

Zo verloopt een beurt →

1. Gooi met de dobbelsteen.
2. Kijk welke actie bij jouw worp hoort.
3. Voer die actie uit.

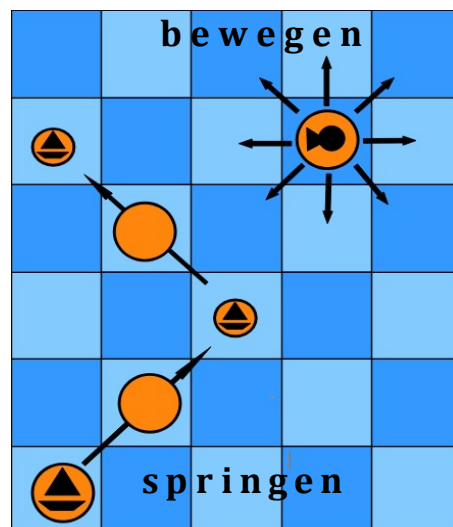
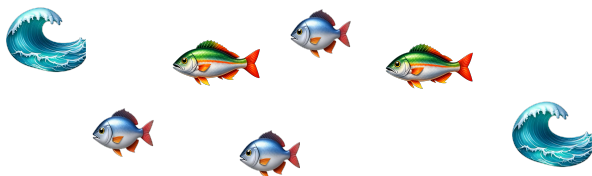
Worp	Actie
	Verplaats je storm.
	Verplaats je vis of je boot.
	Verplaats 1 golf.
	+ Verplaats je vis én je boot – volgorde is vrij
	Verplaats je storm. Daarna mag je de extra stormactie uitvoeren (zie: De Storm).
	Vrije zet: kies zelf welk stuk je verplaatst. Met 6 mag je niet vangen, niet winnen door met je vis aan de overkant te komen en niet de extra stormactie doen.

BEWEGEN

Een stuk mag 1 vakje bewegen: naar voren, naar achteren, opzij of schuin.

SPRINGEN

- Je mag over stukken heen springen.
- Je landt op een leeg vakje direct erachter.
- Je mag daarna zo vaak door springen als je wilt.
- Tijdens het springen mag je van richting veranderen.
- Je mag na elke sprong stoppen.
- Je mag in dezelfde beurt niet terugkomen op hetzelfde vakje.
- **Je mag niet springen over de golf van je tegenstander.**



De storm

Extra stormactie bij worp 5:



Bij 5 verplaats je de storm zoals andere stukken.

Maar springt de storm nu als **laatste** over een stuk van de **tegenstander**, dan mag je het stuk van de tegenstander één vakje verplaatsen. Jij mag kiezen in welke richting.

Zo win je met  of 



Eskapo

Bereikt jouw vis de overkant met een 2 of 4?

Dan win je meteen.



Kapto

Staat jouw boot naast de vis van je tegenstander? Gooi je in je volgende beurt 2 of 4, dan leg je je boot op die vis en win je.



Belangrijk om te onthouden

- Met 6 mag je geen vis vangen.
- Met 6 mag je niet winnen door je vis op de overkant te zetten.
- Met 6 mag je de storm wel verplaatsen, maar niet de extra stormactie doen.
- De extra stormactie kan alleen bij worp 5.

