



Eskapo ©



Boten varen uit en hopen op een goede vangst. Vissen zwemmen naar veilig water.
Door de golfstroom varen boten sneller en kunnen vissen ontsnappen aan de vissers.
Maar als het stormt.....



Doel van het spel

- Vang de vis van je tegenstander **of**
- Breng je vis naar één van de startvelden aan de overkant

Met de 'storm' kan je de ander tegenwerken en de 'golfstroom' helpt je om grote afstanden af te leggen.

Elke speler heeft 6 speelstukken:



boot

vis

storm

3 x golf

Als speelbord gebruik je een schaakbord.
Of teken een speelbord van 8 x 8 velden.

Eskapo is Esperanto voor ontsnapping

		Dobbelstenen bepalen welk speelstuk je verzetten moet Verplaatsen <ul style="list-style-type: none"> 1 veld verplaatsen in alle richtingen Alleen naar een vrij veld Springen (sneller bewegen) <ul style="list-style-type: none"> Spring over een aangrenzend stuk naar een leeg veld erachter Je mag meerdere sprongen achter elkaar maken Richting mag veranderen na elke sprong Je mag niet terug naar je beginveld 						

Beginopstelling



Varen maar!



- Gooi 2 dobbelstenen – uitkomst → of = laag of = hoog
- Dobbelsteenregel:
 - Twee keer laag en ongelijk: kies één van de dobbelstenen om je zet te doen (1, 2 of 3)
 - Twee keer hoog en ongelijk: het verschil is de uitkomst (6-5=1, 6-4=2 en 5-4=1)
 - Hoog én laag: gebruik laag (1, 2 of 3)

	laag	hoog	hoog	Dubbel laag		
	Storm 	1	6 min 5 = 1	5 min 4 = 1	"vrij spel"	Speel storm, boot, vis of golf
 	Boot of Vis 	2	6 min 4 = 2		boot én vis	Speel boot én vis De volgorde waarin je de boot en vis verplaatst is vrij
	Golf 	3			twee golven	Verplaats twee verschillende (!) golven
Dubbel hoog:						
			Gooi één steen opnieuw en speel de uitkomst Weer twee gelijken → speelbeurt voorbij			


Ezelsbruggetje:

Er is **1** storm: speel storm bij uitkomst **1**

Boot en vis (**2**): speel boot of vis bij uitkomst **2**



Er zijn **3** golven: speel golf bij uitkomst **3**

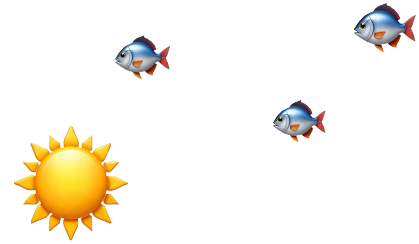
Verplaatsen

- Verplaats jouw speelstuk horizontaal, verticaal of diagonaal naar een aangrenzend onbezett veld
- Spring over een boot, vis of storm naar een achterliggend vrij veld
- Je mag ook over je eigen golf springen, maar niet over de golf van de tegenstander 
- Je mag meerdere sprongen achter elkaar maken
- Hierbij mag je van richting veranderen, maar niet terugkomen op het veld waar je begon

Storm

Een storm laat:

- boten van koers veranderen, 
- vissen naar rustig water zwemmen 
- een andere storm van richting veranderen



Spring met de storm over de boot, vis of storm van de **andere** speler.

- Het laatste stuk van de tegenstander waarover gesprongen werd moet worden verplaatst
- Gooi nog een keer met de dobbelstenen
- De uitkomst (1, 2 of 3) bepaalt hoeveel velden je het stuk van de tegenstander moet(!) verplaatsen
- Het verplaatsen moet over onbezette velden kunnen, kan dit niet dan vervalt de verplaatsing

De twee manieren waarop je Eskapo kan winnen:



Eskapo!

Kom je met jouw vis aan de overkant op één van de **zes startvelden** van je tegenstander, dan ben je ontsnapt aan de boot en heb je het spel gewonnen: Eskapo!



Kapto!

Als jouw boot naast de vis van de andere speler komt te liggen, dan kan je deze in de *volgende speelbeurt* vangen. Je stapelt de boot op de vis en wint zo het spel: kapto! Dat kan natuurlijk alleen als de dobbelsteenworp de boot in beweging brengt en de vis er niet vandoor is!

a 	startveld oranje	startveld oranje	startveld oranje	startveld oranje	startveld oranje	Een paar voorbeelden Storm op a kan via g naar e springen. De boot op f moet nu worden verplaatst (na worp van de oranje speler). Boot f kan vis j vangen: kapto. Boot h kan vis k vangen. Vis d kan naar b of c: Eskapo! Storm m kan via i naar g waarna boot h moet worden verplaatst. Als groen twee gooit kan de vis k ontsnappen door over h en f te springen.
					d 	
e	f 	g	h 	i		
	j 			k 		
l				m 		