YINSH

📦 Inhoud van het spel

- **1 Speelbord** (een raster met lijnen en snijpunten)
- **5 Witte ringen** & **5 Zwarte ringen**
- **51 Tweekleurige schijven** (de ene kant is wit, de andere kant is zwart)

⚙️ Spelvoorbereiding (De Opstelling)

1. Leg het speelbord tussen de spelers in. De ene speler speelt met **wit**, de andere met **zwart**. Wit begint altijd.
2. **De ringen plaatsen:** De spelers plaatsen om de beurt één van hun eigen ringen op een leeg **snijpunt** van de lijnen op het bord. Dit gaat door tot beide spelers al hun 5 ringen op het bord hebben geplaatst.

🕹️ Doel van het spel

Het doel van het spel is om als eerste **3 van je eigen ringen van het bord te heroveren**. Je verdient het recht om een ring te verwijderen zodra je een **ononderbroken rij van 5 schijven van jouw eigen kleur** op het bord weet te vormen.

📜 Spelregels (De Beurt)

Als je aan de beurt bent, voer je verplicht de volgende twee stappen uit:

Stap 1: Een schijf plaatsen

- Neem een schijf uit de voorraad en houd jouw eigen kleur bovenop (wit als je wit bent, zwart als je zwart bent).
- Plaats deze schijf **in het midden van een van jouw eigen ringen** die al op het bord liggen.

Stap 2: De ring verplaatsen

Vervolgens moet je de ring waarin je net de schijf hebt gelegd, verplaatsen naar een ander snijpunt. De schijf blijft liggen waar hij ligt. Voor het verplaatsen gelden strenge regels:

- **Rechte lijn:** Je moet de ring in een rechte lijn verplaatsen over de lijnen van het bord.
- **Leeg snijpunt:** De ring moet eindigen op een leeg snijpunt.
- **Over lege punten:** Je mag de ring over een willekeurig aantal *lege* snijpunten verplaatsen.
- **Over schijven heen springen:** Je mag met je ring over een rij schijven (van jezelf of van de tegenstander) springen. Als je dat doet, moet je de ring direct op het *eerstvolgende lege snijpunt* na die rij schijven plaatsen.
- **Verboden:** Je mag *nooit* over een andere ring (van jezelf of de tegenstander) springen. Je mag ook niet over een lege plek springen nadat je over schijven bent gesprongen.

🔄 Het omdraaien van schijven (HET kernelement!)

Als jouw ring tijdens de verplaatsing **over één of meerdere schijven is gesprongen**, moet je al die schijven waar je overheen bent gegaan direct **omdraaien naar de andere kleur** (wit wordt zwart, zwart wordt wit). Dit geldt voor zowel je eigen schijven als die van de tegenstander! Schijven waar je *niet* overheen bent gesprongen, blijven onveranderd.

⚪⚫ Een rij van 5 maken & Ringen scoren

Zodra er door het omdraaien of verplaatsen een **ononderbroken rij van exact 5 schijven van dezelfde kleur** ontstaat (horizontaal of diagonaal):

1. De speler van die kleur neemt deze 5 schijven van het bord en legt ze terug in de algemene voorraad.
2. Deze speler moet nu als 'beloning' **één van zijn eigen ringen van het bord kiezen en deze definitief verwijderen**. Dit telt als 1 gescoord punt.

Let op: Als een rij langer is dan 5 schijven (bijvoorbeeld 6 of 7), moet je er exact 5 opeenvolgende schijven uitkiezen om te verwijderen. De rest blijft liggen.

🏆 Einde van het spel

Het spel eindigt zodra een speler **zijn 3de ring scoort**. Deze speler wint direct het spel!

(Strategische twist: hoe dichter je bij de overwinning bent, hoe minder ringen je op het bord hebt staan om tactische zetten mee te doen. Het spel wordt dus moeilijker naarmate je wint!)