

MILITAKIRI - SNELLE START HANDLEIDING

Elke speler heeft bij enkel bord 18 stukken om mee te beginnen:

1 ster toren, 1 kruis toren, 1 plus toren, 5 ster pionnen, 5 kruis pionnen, 5 plus pionnen.

Elke speler heeft bij dubbel bord 36 stukken om mee te beginnen:

2 ster torens, 2 kruis torens, 2 plus torens, 10 ster pionnen, 10 kruis pionnen, 10 plus pionnen.

Behalve de pionnen en torens die je aan het begin van elk spel hebt opgesteld, heb je een aantal reserve torens om in het spel te brengen.

Voor enkel bord zijn dat 1 ster toren, 2 kruis torens en 2 plus torens.

Voor dubbel bord zijn dat 2 ster torens, 4 kruis torens en 4 plus torens.

Doel: Win tactisch door de torens van de tegenstander van het bord te spelen!

De speler kan voordat het spel begint, instellen hoe lang een partij maximaal mag duren.

De speler kan zijn rang status raadplegen bij de ranglijsten van enkel en dubbel bord op de website en in het spel.

De speler die de hoogste ogen gooit met de dobbelsteen mag altijd eerst beginnen.

Wanneer bij de eerste poging beiden gelijk gooien, herhaalt men het tot wanneer er een verschil is.

Plaats je ster toren op de eerste rij op een plaats naar je keuze, de rij die het dichtst bij je is.

Deze eerste rij wordt verder aangevuld met enkel ster pionnen.

Plaats je kruis toren op de tweede rij op een plaats naar je keuze.

Plaats je plus toren op de derde rij op een plaats naar je keuze.

Met welke vorm van pion men op de tweede en derde rij begint maakt niet uit, net als de keuze plaatsing van de toren op de rij.

De plus toren moet op de derde rij op een plaats naar je keuze staan.

De kruis toren moet op de tweede rij op een plaats naar je keuze staan.

Houd er wel rekening mee dat de plus en kruis vormen elkaar op de tweede en derde rij moeten afwisselen.

In het digitale spel bepaal jij enkel de plaatsing van de 3 torens bij enkel bord en de 6 torens bij dubbel bord.

De overige pionnen worden er automatisch aan toegevoegd.

Voor dubbel bord begin je op de eerste rij met 2 ster torens op een plaats naar jouw keuze, op de tweede rij met 2 kruis torens op een plaats naar jouw keuze en op de derde rij met 2 plus torens op een plaats naar jouw keuze.

2 torens mogen nooit naast elkaar staan bij de beginopstelling bij dubbel bord.

Het gehele bord, inclusief de opstelzone behoort bij het speelveld.

De vorm geeft de bewegingsrichting van de pion en toren aan.

De plus pion en de plus toren bewegen in horizontale en verticale richting.

De kruis pion en kruis toren bewegen in diagonale richting.

De ster pion en de ster toren combineren de bewegingsrichting van kruis en plus.

Het nemen gebeurt in de andere richting dan de bewegingsrichting.

De plus pion en de plus toren nemen diagonaal.

De kruis pion en de kruis toren nemen horizontaal en verticaal.

De ster pion en de ster toren kan in iedere richting nemen en combineert de karakteristiek van de plus pion en de kruis pion, en de plus toren en de kruis toren.

Een toren is niet gelimiteerd in het aantal velden om te bewegen of te nemen, deze kan over een willekeurig aantal velden verplaatst worden zonder over een pion, rang of toren heen te springen.

Bij het veroveren van een pion wordt de veroverde pion niet van het bord genomen maar ga je er bovenop staan.

Op dat moment vergroot de reikwijdte van beweging en nemen volgens het aantal pionnen in de rang.

Rang 1 is 1 pion, rang 2 zijn 2 pionnen op elkaar, rang 3 zijn 3 pionnen op elkaar, rang 4 zijn 4 pionnen op elkaar.
Enkel met de pionnen kan men rangen vormen om nadien te promoveren naar een toren.
Enkel rang 3 met bovenaan een kruis of plus pion en rang 4 met bovenaan een ster pion kunnen promoveren.
De reserve toren wordt in de opstelzone van de overeenkomstige kleur geplaatst in jouw opstelzone.
Als een toren een pion of rang neemt, zal de genomen pion of rang worden verwijderd van het bord.
Als een toren door een pion of rang wordt genomen zal deze van het bord worden verwijderd.
Als een toren door een toren wordt genomen, zal de genomen toren van het bord worden verwijderd.

Wanneer een pion of een lagere rang een hogere rang aanvalt, wordt de hogere rang van het bord verwijderd en komt de pion of de lagere rang op de plaats van de hogere rang te staan.
Wanneer een hogere rang een lagere rang aanvalt, worden het aantal pionnen van de hogere rang altijd opgeteld bij het aantal pionnen van de lagere rang.
Telkens wanneer gelijke rangen elkaar aanvallen, worden het aantal pionnen van de aanvallende rang altijd opgeteld bij het aantal pionnen van de aangevallen rang.
Telkens wanneer de rang (rang 3 voor kruis/plus en rang 4 voor ster) is behaald om te promoveren naar een toren zal deze rang worden ingeruild voor een reserve toren van dezelfde vorm tot wanneer deze zijn opgebruikt.
Indien er geen reserve torens meer zijn zal de maximale rang die nodig is om te promoveren behouden blijven door op het bord te blijven staan.
Bij zowel het vervangen door de reserve toren als het behouden van een maximale rang zullen de overige onderste pionnen van de aangevallen rang van het bord verwijderd worden.

Elke pion, rang of toren kan een andere pion, rang of toren nemen.
Geen enkele pion, rang of toren mag over een pion, rang of toren heen springen.
Geen enkele toren mag bovenop een pion of een rang staan.
Geen enkele pion of rang mag bovenop een toren staan.
Een toren mag een ongelimiteerd aantal velden verplaatsen, behalve in de eindspelregel (wordt gelimiteerd tot 1 veld).
Een pion kan 1 veld worden verplaatst.
2 pionnen in een rang mogen maximaal 2 velden worden verplaatst.
3 pionnen in een rang mogen maximaal 3 velden worden verplaatst (enkel mogelijk voor een ster rang 3 of wanneer er geen reserve kruis of plus torens meer in het spel kunnen gebracht worden kan een kruis of plus rang 3 zich wel nog maximaal 3 velden blijven verplaatsen).
4 pionnen in een rang mogen maximaal 4 velden worden verplaatst (enkel mogelijk voor een ster rang 4 wanneer er geen reserve ster torens meer in het spel kunnen gebracht worden).

Men mag de tegenspeler die slechts 1 toren als enige op het bord heeft staan tijdens de eindspelregel (zonder er nog andere pionnen of rangen op het bord zijn van deze speler) nooit beletten om een zet te doen door deze in een hoek of op een veld op het bord blok te zetten waardoor er geen kans meer bestaat om te bewegen.
De speler die deze blokkade veroorzaakt moet zijn stuk terug naar de oorspronkelijke plaats zetten en moet zijn zet opnieuw doen, zodat de tegenspeler de kans niet wordt ontnomen om te zetten (in het digitale spel zal een blokkade niet mogelijk zijn).
Als de speler die de blokkade veroorzaakt weigert zich te verplaatsen naar de oorspronkelijke plaats om zijn zet opnieuw te doen, verliest deze de partij wegens een onrechtmatige ontoelaatbaarheid.

Wanneer een speler zijn eigen pion, rang of toren aanraakt, is men verplicht hiermee een zet te doen.
Als een speler een stuk onopzettelijk aanraakt, door een onhandige beweging (omstoten van een stuk of tegenaan botsen), is men niet verplicht hiermee een zet te doen.
Als een speler een onreglementaire zet uitvoert, dan moet die zet worden teruggenomen en moet een andere zet worden gedaan.
Als een speler een reglementaire zet uitvoert, dan is zijn zet voltooid op het moment dat hij het stuk loslaat.
De zet kan dan niet meer worden teruggenomen.
Als een speler het stuk van de tegenstander opzettelijk met zijn handen of zijn stuk aanraakt, moet hij dat stuk slaan als het reglementair is.

Uitzonderingen:

Als de speler vooraf aangeeft een stuk recht te willen zetten is het wel toegestaan om een pion, rang of toren aan te raken zonder ermee te zetten.

Wanneer een reserve toren in het spel wordt gebracht op een vrij veld in de opstelzone, zal het plaatsen ervan voltooid zijn op het moment dat hij de reserve toren loslaat.

Men mag de reserve toren daarna niet meer verwisselen van plaats.

Wanneer de speler aan de beurt is en nog geen zet heeft geplaatst omdat hij eerst de reserve toren moet plaatsen op een vrij veld in de opstelzone omdat dit ervoor niet kon en hij een beurt of meerdere beurten diende te wachten om deze reserve toren te plaatsen, mag men wel nog een zet doen aangezien het plaatsen van de reserve toren in de opstelzone niet als een volledige beurt wordt aanzien of je kiest een andere pion, rang of toren om te zetten.

De eindspelregel en zettenregel worden tegelijk actief op het moment dat er bij 1 speler:

- al zijn pionnen en rangen van het bord zijn gespeeld.
- er slechts 1 toren van die speler als enige nog aanwezig is op het bord.
- ongeacht er nog reserve torens bruikbaar zijn om in het spel gebracht te worden.

Tijdens de eindspelregel wordt de afstand om te bewegen en te nemen voor elke pion, rang of toren voor beide spelers vanaf dan beperkt tot 1 veld per zet, ongeacht of de tegenspeler nog meerdere pionnen, rangen of torens heeft staan op het bord.

1 beurt zijn 2 zetten, een zet voor de ene speler en een zet voor de andere speler.

Elke speler krijgt bij enkel bord 50 beurten/50 zetten, dus beide spelers hebben 100 zetten samen.

Elke speler krijgt bij dubbel bord 100 beurten/100 zetten, dus beide spelers hebben 200 zetten samen.

Enkel in de eindspelregel kan de partij beslist worden in een gelijkspel wanneer alle zetten van beide spelers op zijn en de speler zijn laatste toren heeft kunnen behouden, voordat de tijd van één van de spelers op is.

Winnen:

- ✓ wanneer men alle torens van de tegenspeler van het bord heeft gespeeld, ongeacht hoeveel reserve torens de tegenspeler nog heeft.
- ✓ wanneer de tijds klok van de tegenspeler op is.
- ✓ wanneer de tegenspeler voor het einde van de correspondentietijd geen zet heeft geplaatst.
- ✓ wanneer de tegenspeler verbeurd of in het digitale spel de internetverbinding verbroken is.

Verliezen:

- wanneer al je torens van het bord zijn gespeeld, ongeacht hoeveel reserve torens men nog heeft.
- wanneer je tijds klok op is.
- wanneer je voor het einde van de correspondentietijd geen zet hebt geplaatst.
- wanneer je verbeurd of in het digitale spel de internetverbinding verbroken is.

Gelijkspel:

- wanneer alle zetten van beide spelers op zijn en de speler zijn laatste toren heeft kunnen behouden voordat de tijd van één van de spelers op is.