

MILITAKIRI

Inhoudstafel

1. DOEL EN PRESENTATIE VAN HET SPEL
2. PRESENTATIE VAN DE PIONNEN EN DE TORENS
3. OPSTELLING VAN DE PIONNEN EN DE TORENS OP HET BORD
4. VOORBEELD OPSTELZONE PIONNEN EN TORENS
5. BEWEGING VAN DE PIONNEN EN DE TORENS
6. NEMEN VAN DE PIONNEN EN DE TORENS
7. PROMOVEREN NAAR EEN TOREN
8. NEMEN EN VERHOGEN VAN EEN PION NAAR EEN RANG
9. NEMEN VAN EEN RANG DOOR EEN PION
10. NEMEN VAN EEN RANG DOOR EEN RANG
11. NEMEN VAN EEN GELIJKE RANG DOOR EEN GELIJKE RANG
12. NEMEN EN VERHOGEN NAAR RANG 3 OF 4
13. SAMENVATTING PION EN RANG SITUATIES
14. RANG SITUATIES DIE MOGELIJK ZIJN
15. MOGELIJKE KRUIS/PLUS RANG SITUATIES MET RESERVE TORENS
16. MOGELIJKE KRUIS/PLUS RANG SITUATIES ZONDER RESERVE TORENS
17. MOGELIJKE STER RANG SITUATIES MET RESERVE TORENS
18. MOGELIJKE STER RANG SITUATIES ZONDER RESERVE TORENS
19. WELKE SPELER START ALTIJD EERST?
20. ONTOELAATBAARHEDEN – REGELS – BEPERKINGEN
21. EINDESPELREGEL – ZETTENREGEL – GELIJKSPEL
22. PUNTENSYSTEEM BIJ ENKEL BORD
23. PUNTENSYSTEEM BIJ DUBBEL BORD
24. TIJDSKLOKKEN
25. RANG STATUS VAN DE SPELER BIJ ENKEL BORD
26. RANG STATUS VAN DE SPELER BIJ DUBBEL BORD
27. SAMENVATTING WINNEN – VERLIEZEN – GELIJKSPEL

1. DOEL EN PRESENTATIE VAN HET SPEL

Militakiri is een spel dat wordt gespeeld tussen tegenstanders aan weerszijden van een enkel bord met 72 velden van afwisselende kleuren en bij dubbel bord met 144 velden van afwisselende kleuren.

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!

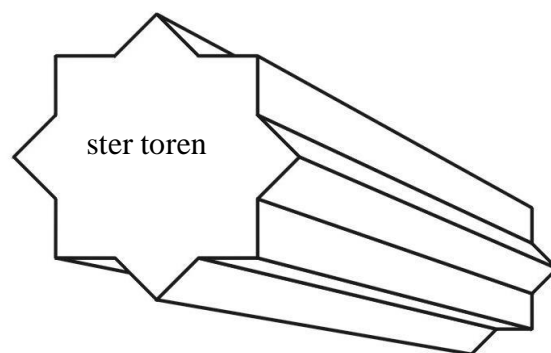
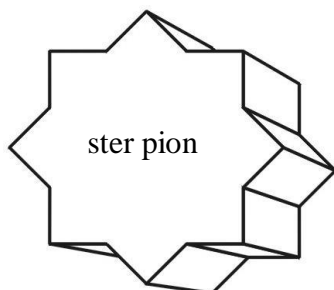
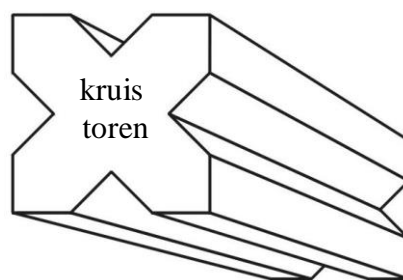
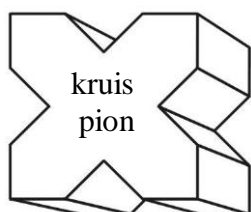
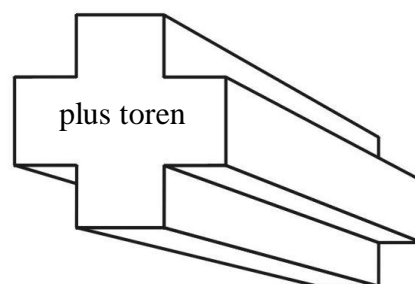
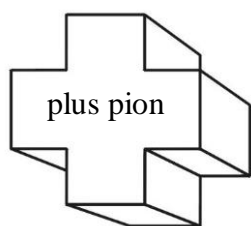
2. PRESENTATIE VAN DE PIONNEN EN DE TORENS

De pionnen bestaan uit 3 verschillende vormen: plus, kruis, ster.

Van elke vorm heb je 2 hoogten.

Een kruis toren en een plus toren is 3 keer hoger dan een kruis en een plus pion.

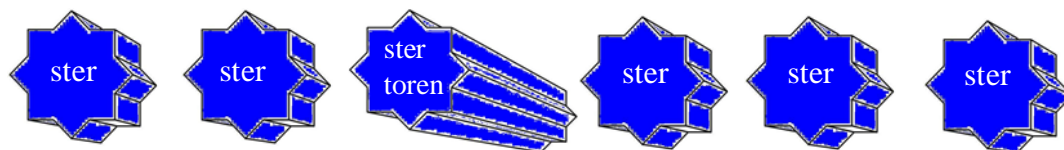
Een ster toren is 4 keer hoger dan een ster pion.



3. OPSTELLING VAN DE PIONNEN EN DE TORENS OP HET BORD

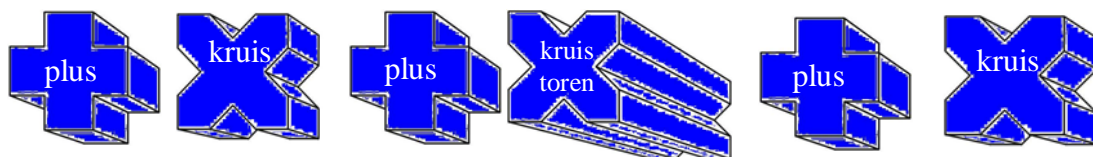
Plaats je ster toren op de eerste rij op een plaats naar je keuze, de rij die het dichtst bij je is. Deze eerste rij wordt verder aangevuld met enkel ster pionnen.

Een voorbeeld:



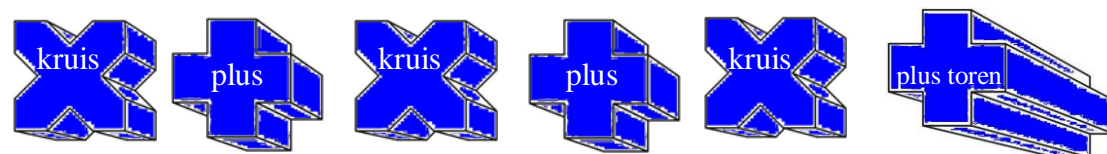
Plaats je kruis toren op de tweede rij op een plaats naar je keuze.

Een voorbeeld :



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

Een voorbeeld:



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.





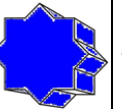
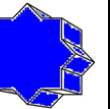


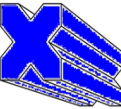

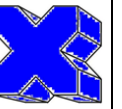









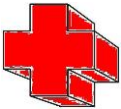

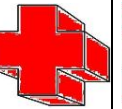

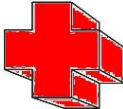

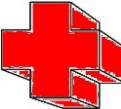

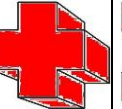



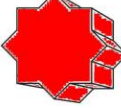
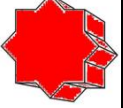
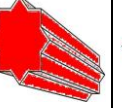
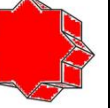
2 torens mogen nooit naast elkaar staan bij de beginopstelling bij dubbel bord.

De eerste rij wordt verder aangevuld met enkel ster pionnen zoals bij enkel bord en de plus en kruis pionnen wisselen elkaar af op de tweede en derde rij.

Alle kruis pionnen, plus pionnen en kruis en plus torens moeten op de tweede en derde rij zoals bij enkel bord afwisselend staan.

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

4. VOORBEELD OPSTELZONE PIONNEN EN TORENS

eerste rij

tweede rij

derde rij

derde rij

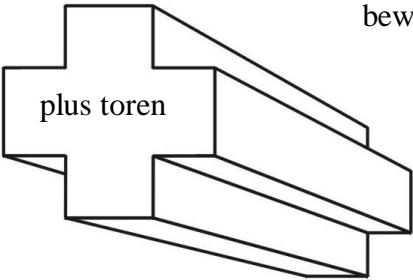
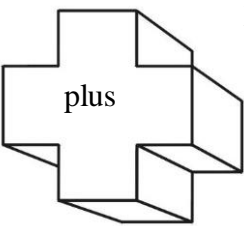
tweede rij

eerste rij

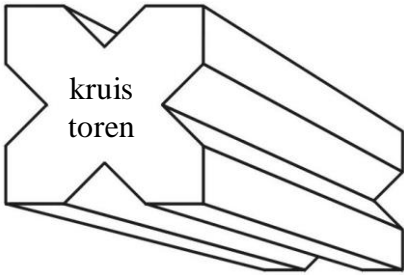
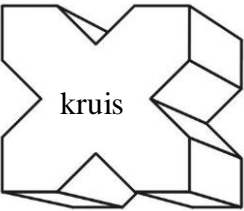
5. BEWEGING VAN DE PIONNEN EN DE TORENS

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

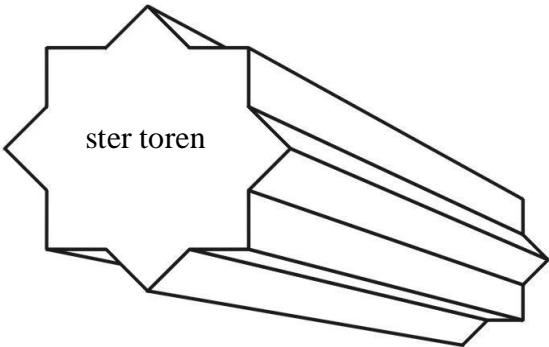
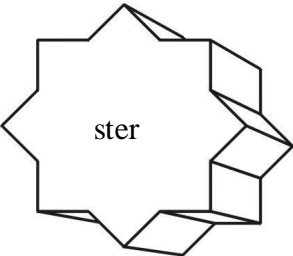
De pion en de bewegen in horizontale en verticale richting.



De pion en de bewegen in diagonale richting.



De pion en de combineren de



bewegingsrichting van kruis en plus.

bijvoorbeeld:

	↑				
←	plus	→			
	↓		↖	↑	↗
↖		↗	←	ster	→
	kruis		↙	↓	↘
↙		↘			

6. NEMEN VAN DE PIONNEN EN DE TORENS

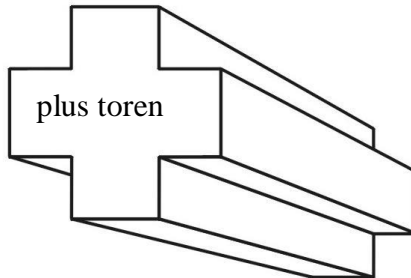
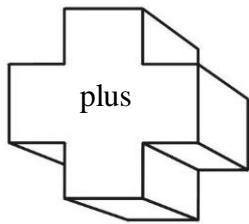
Het nemen gebeurt in de andere richting dan de bewegingsrichting.

Als een toren een pion of rang neemt, zal de genomen pion of rang worden verwijderd van het bord.

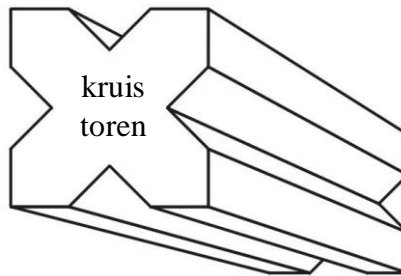
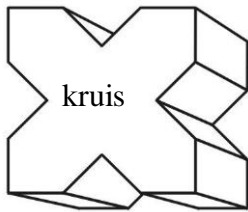
Als een toren door een pion of rang wordt genomen zal deze van het bord worden verwijderd.

Als een toren door een toren wordt genomen, zal de genomen toren van het bord worden verwijderd.

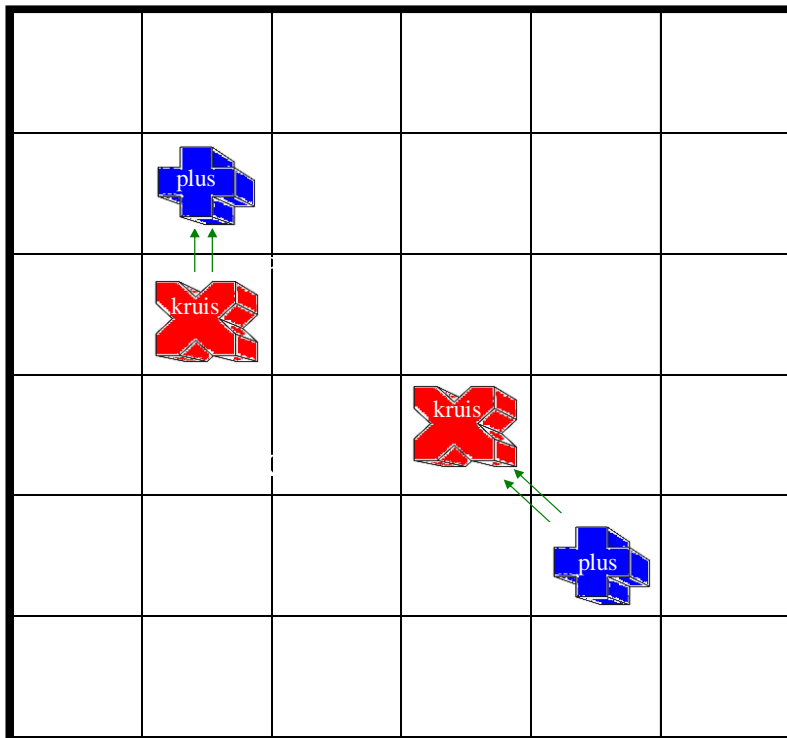
De pion en de toren nemen diagonaal.



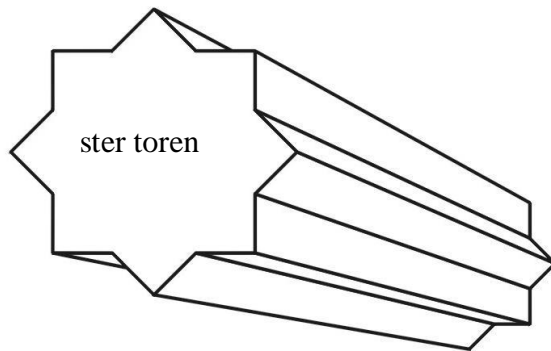
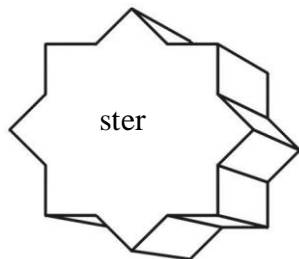
De pion en de toren nemen horizontaal en verticaal.



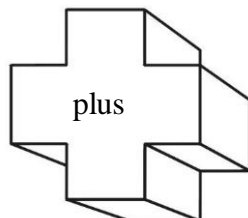
bijvoorbeeld: rode kruis pion neemt blauwe plus pion; blauwe plus pion neemt rode kruis pion



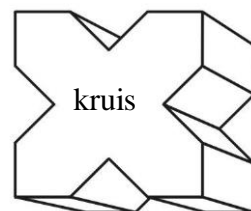
De pion en de kan in iedere richting



nemen en combineert de karakteristiek van de

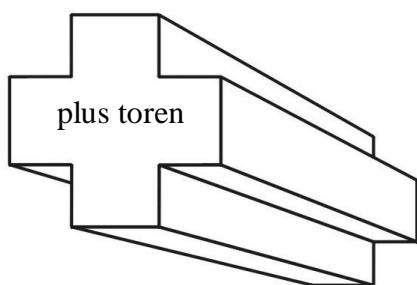


pion en de

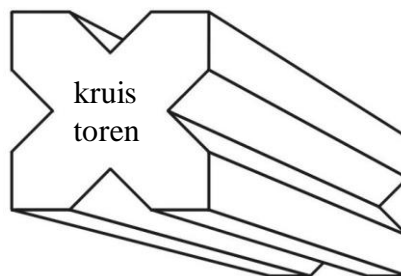


pion,

en de



en de



7. PROMOVEREN NAAR EEN TOREN

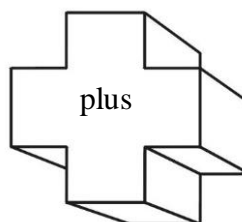
Enkel met de pionnen kan men rangen vormen om nadien te promoveren naar een toren.

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 rang 3 met bovenaan een kruis of plus pion en rang 4 met bovenaan een ster pion kunnen promoveren.

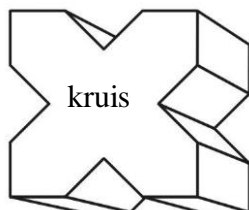
Hoe deze rangen kunnen gevormd worden staat vanaf 8 tot 12 in deze handleiding beschreven.

Een rang 3, waarvan de bovenste pion de vorm heeft van een



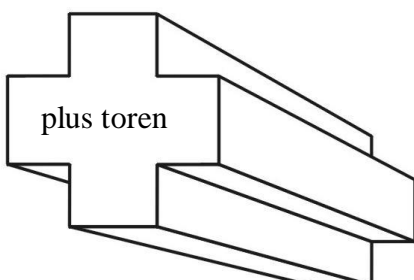
of

van de vorm

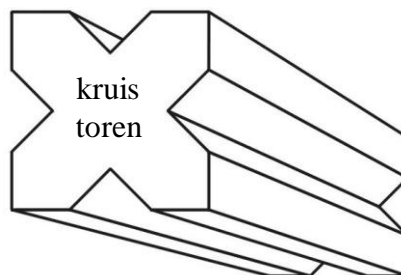


is precies van dezelfde hoogte als de toren van deze vorm,

namelijk een



of

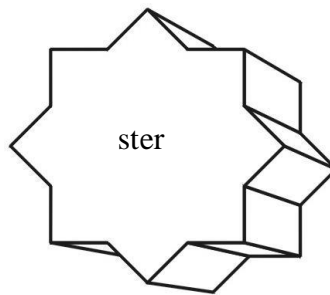


Zo een rang 3 moet onmiddellijk worden vervangen door een toren van die kleur en vorm (deze wordt uit de reserve torens genomen) en moet op een vrij veld in jouw opstelzone worden geplaatst.
De rang 3 moet van het bord verwijderd worden.
Als er geen vrije plaats is op een veld in de opstelzone om de toren te plaatsen, moet je wachten tot er een vrij veld is.
In het digitale spel gebeurt dit automatisch.
De beurt gaat naar de andere speler.
Wanneer het terug jouw beurt is en er een vrij veld in de opstelzone is, moet de speler eerst zijn reserve toren zetten (het plaatsen van een reserve toren telt niet als een volledige beurt, in dit geval mag je je reserve toren nog steeds op het bord verplaatsen of je kunt een andere pion, rang of toren verplaatsen).
Weergave van de opstelzone voor de pionnen voor elke speler waar de reserve toren kan worden geplaatst als er een vrij veld is:

						eerste rij
						tweede rij
						derde rij
						derde rij
						tweede rij
						eerste rij

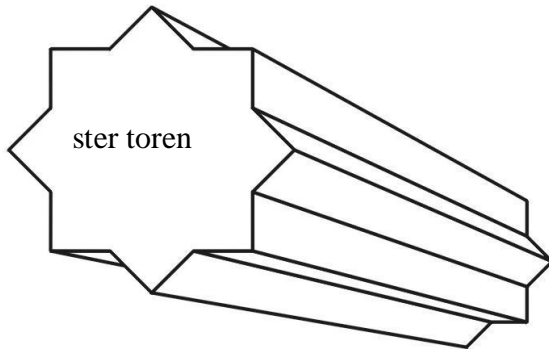
Wanneer de bovenste pion de vorm van een

heeft en rang 4 bereikt, is het even hoog



als de

en zal deze onmiddellijk worden vervangen door een



reserve toren en op een willekeurig vrij veld in de opstelzone worden geplaatst, op dezelfde manier als met de twee andere vormen.

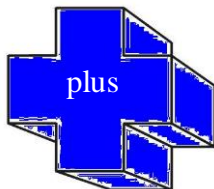
De rang 4 die uit 4 pionnen bestaat, wordt van het bord weg genomen.

Alle andere rangsituaties die mogelijk zijn worden beschreven van 15 tot 18 in deze handleiding.

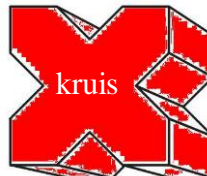
8. NEMEN EN VERHOGEN VAN EEN PION NAAR EEN RANG

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.

Bijvoorbeeld: de

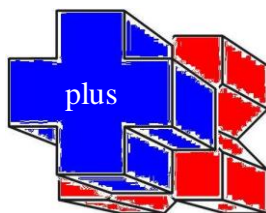


pion neemt een

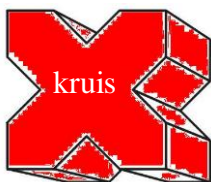


pion

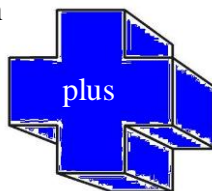
en staat er bovenop:



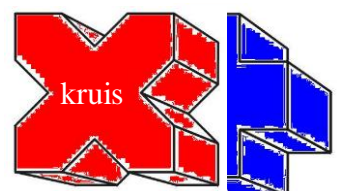
of de



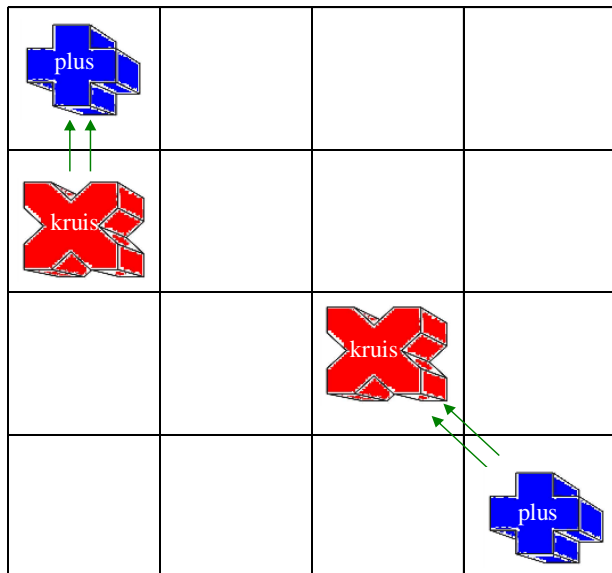
pion neemt een



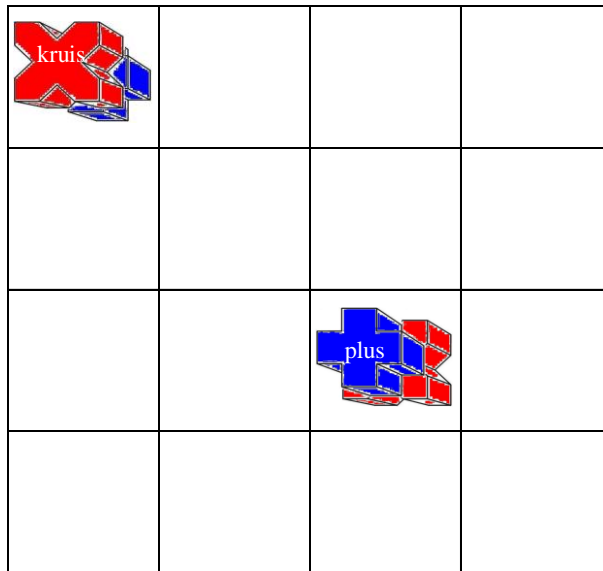
pion en staat er bovenop:



bijvoorbeeld:



wordt:



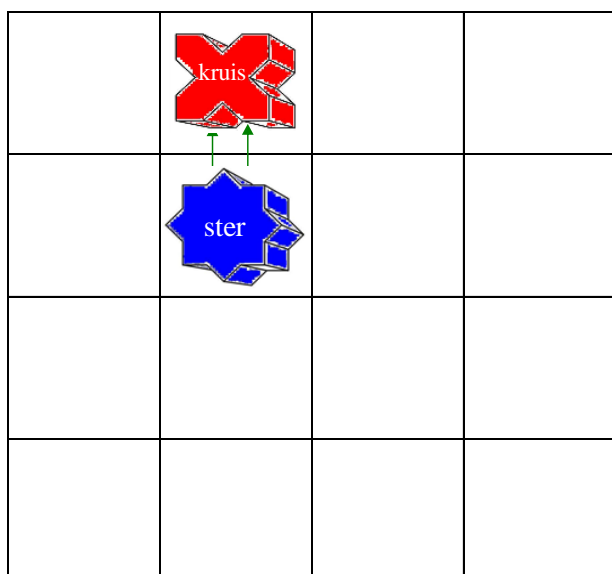
Deze bovenste plus pion kan nu horizontaal en verticaal tot 2 velden bewegen en kan ook diagonaal tot 2 velden nemen.

Deze bovenste kruis pion kan nu diagonaal tot 2 velden bewegen en kan ook horizontaal en verticaal tot 2 velden nemen.

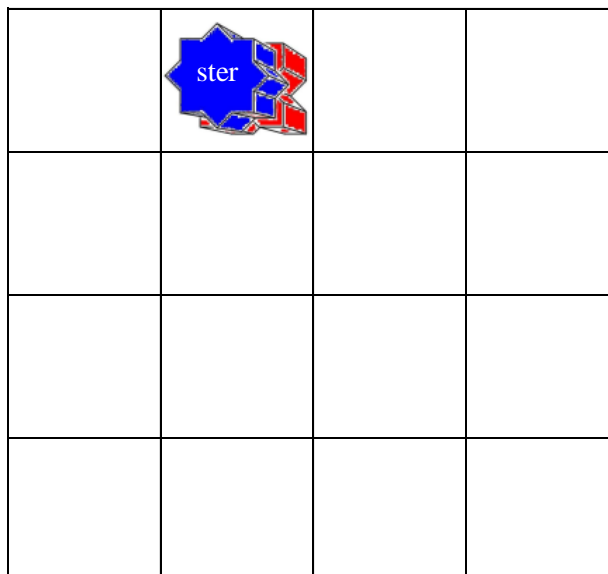
Je kan zien dat de pion is verhoogd naar rang 2.

Hetzelfde principe is ook van toepassing voor de ster pion.

bijvoorbeeld:



wordt:



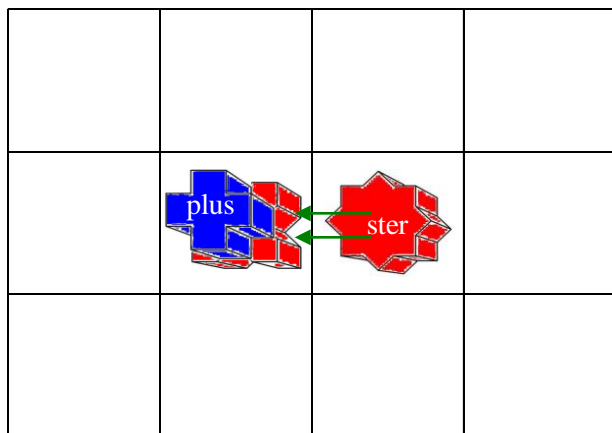
Alle andere rangsituaties die mogelijk zijn worden beschreven van 15 tot 18 in deze handleiding.

9. NEMEN VAN EEN RANG DOOR EEN PION

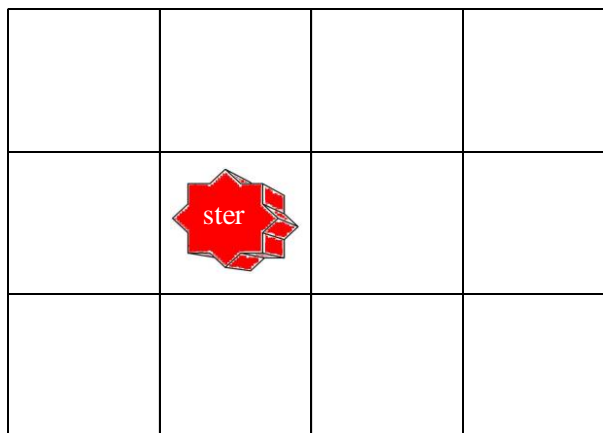
Als een pion een rang 2 of rang 3 of rang 4 neemt, wordt deze rang geheel van het bord verwijderd en neemt de aanvallende pion de plaats in van de rang.

Alle andere rangsituaties die mogelijk zijn worden beschreven van 15 tot 18 in deze handleiding.

bijvoorbeeld:



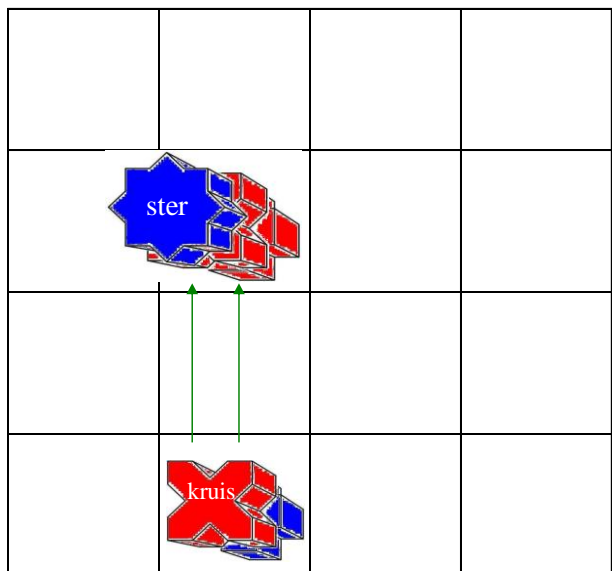
wordt:



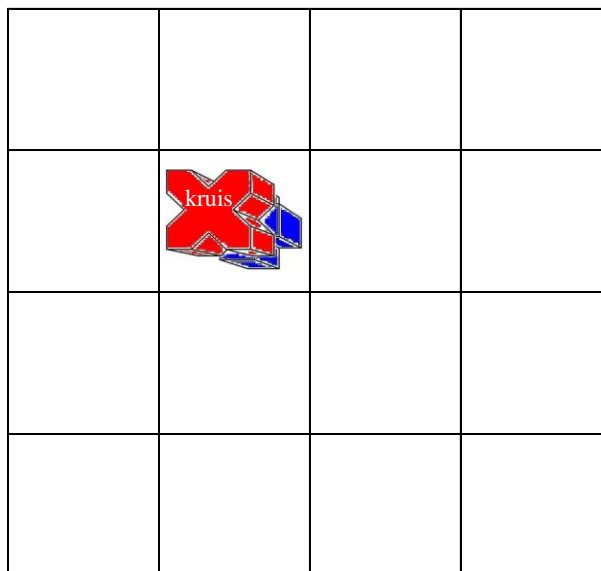
10. NEMEN VAN EEN RANG DOOR EEN RANG

Als een lagere rang, een hogere rang neemt, wordt de hogere rang geheel van het bord verwijderd. De lagere rang neemt de plaats in van de hogere rang op het bord.

bijvoorbeeld:



wordt:

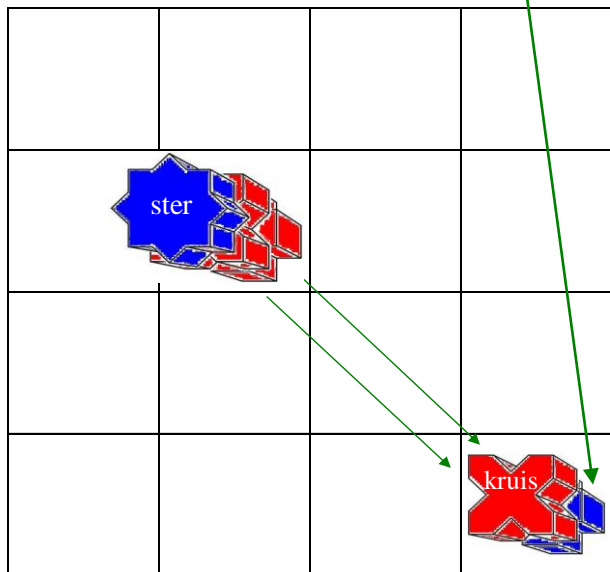


Als een hogere rang een lagere rang neemt, worden het aantal pionnen van de hogere rang altijd opgeteld bij het aantal pionnen van de lagere rang.

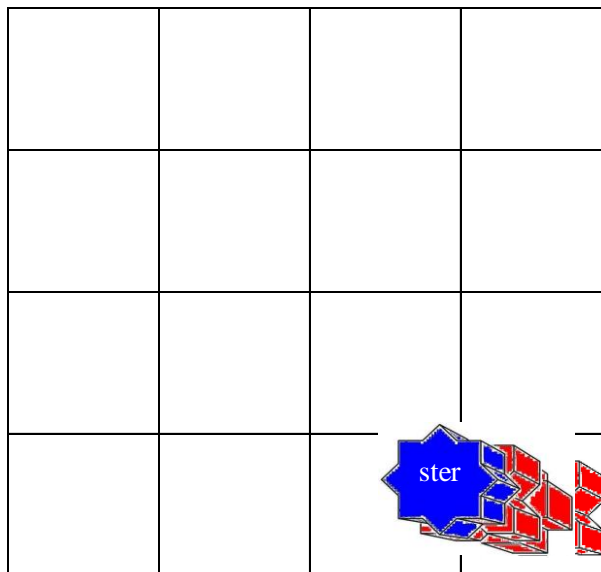
Wanneer er reserve torens zijn zal de aanvallende rang 3, rang 4 worden en moet deze worden vervangen door een reserve ster toren door deze in de opstelzone te plaatsen, de ster rang 4 moet van het bord worden verwijderd.

De onderste pion van rang 2 (in dit geval de blauwe plus pion) moet net als de ster rang 4 van het bord worden verwijderd.

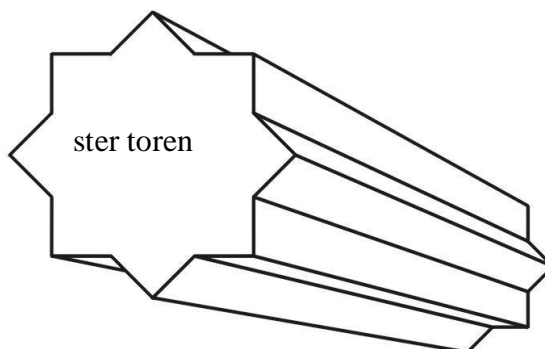
bijvoorbeeld:



wordt:



Deze rang wordt vervangen door een



Wanneer er geen reserve torens meer zijn zal de aanvallende rang 3, rang 4 blijven.
De rang 4 blijft op het bord staan, de onderste pion van de veroverde rang 2 moet van het bord worden verwijderd.

Alle andere rangsituaties die mogelijk zijn worden beschreven van 15 tot 18 in deze handleiding.

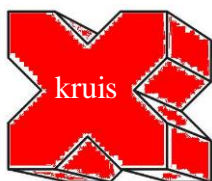
11. NEMEN VAN EEN GELIJKE RANG DOOR EEN GELIJKE RANG

Wanneer een rang 2, waarbij de bovenste pion de vorm heeft van een



of van de

vorm

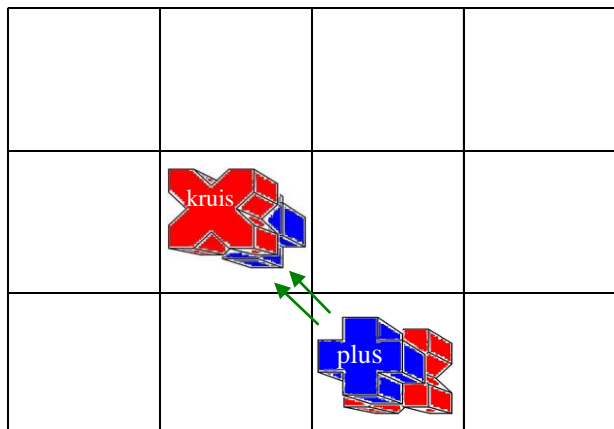


een rang 2 van de tegenstander neemt, wordt deze onmiddellijk vervangen door

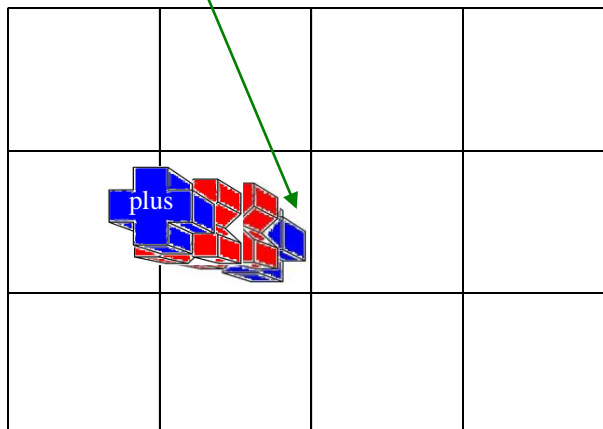
een reserve toren omdat de rang hoger is dan de maximaal toegelaten 3 pionnen in de rang en zal op een willekeurig vrij veld in de opstelzone worden geplaatst.

Als er geen reserve toren meer is, moet de onderste blauwe plus pion in de rang van het bord verwijderd worden, aangezien de plus maximaal rang 3 kan zijn.

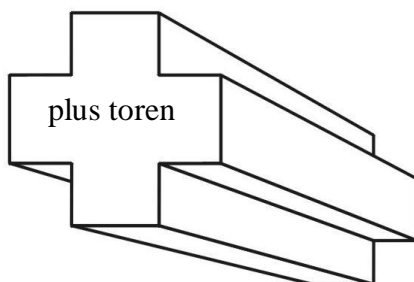
bijvoorbeeld:



wordt:



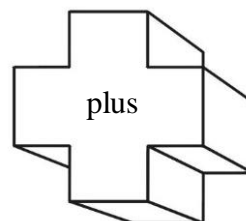
Deze rang wordt vervangen door een



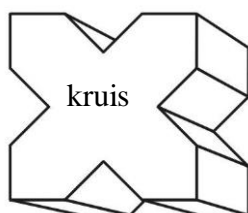
Alle andere rangsituaties die mogelijk zijn worden beschreven van 15 tot 18 in deze handleiding.

12. NEMEN EN VERHOGEN NAAR RANG 3 OF 4

Wanneer een rang 2, waarbij de bovenste pion de vorm heeft van een



of de vorm van een



terug een pion neemt, promoveert het tot rang 3 en wordt

onmiddellijk vervangen door een reserve toren.

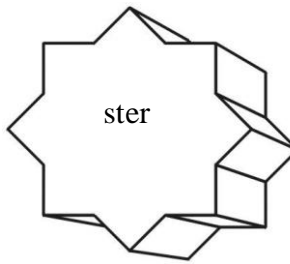
De toren wordt in jouw opstelzone van de overeenkomstige kleur geplaatst.

Alleen als er geen reserve toren van deze vorm beschikbaar is, kun je niet meer promoveren naar een toren en daarom verhoogt de rang 2 naar rang 3 (zonder te worden vervangen) en heeft deze de mogelijkheden om zich te verplaatsen en te nemen tot 3 velden.

Het kan in geen geval verhogen naar een rang 4 of zich 4 velden verplaatsen (een kruis en plus rang kan maximaal rang 3 worden).

Als deze rang 3 een andere pion, rang of toren neemt, wordt de veroverde pion, rang of toren van het bord verwijderd.

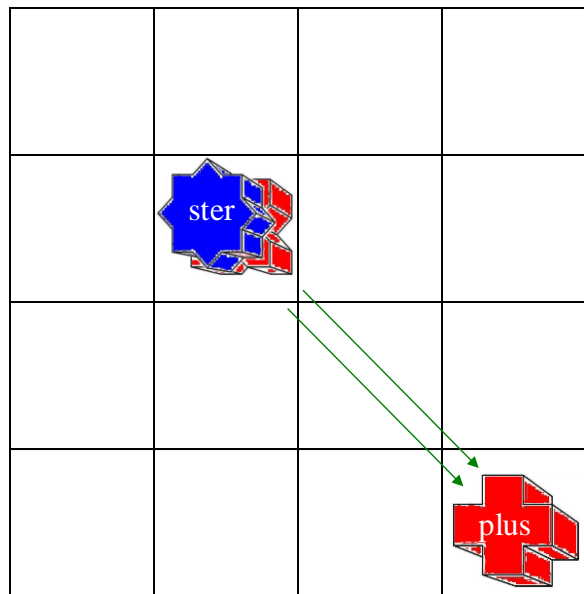
Als een rang 2, waarbij de bovenste pion de vorm heeft van een



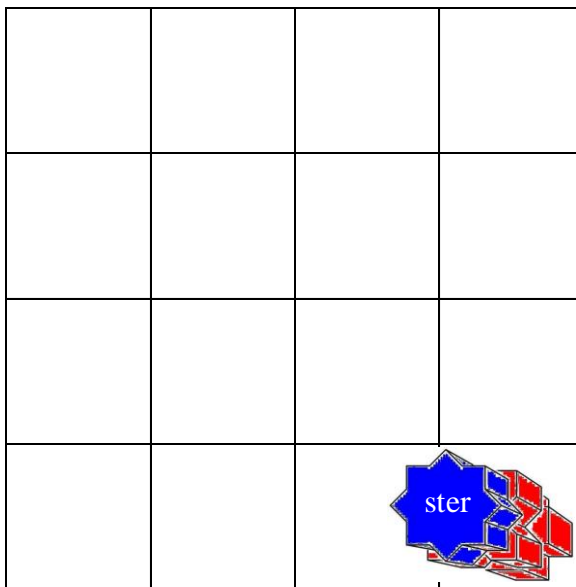
een pion neemt,

verhoogt het naar rang 3 en heeft de mogelijkheid om tot 3 velden te verplaatsen en te nemen.

bijvoorbeeld:



wordt:



Als de ster rang 3 nog een pion neemt, verhoogt deze naar ster rang 4 en wordt hij onmiddellijk vervangen door de ster toren.

De toren wordt in jouw opstelzone van de overeenkomstige kleur geplaatst.

Alleen als er geen reserve ster toren beschikbaar is, kun je niet meer promoveren naar een toren en daarom verhoogt de rang 3 naar rang 4 (zonder te worden vervangen) en heeft deze de mogelijkheden om te zich verplaatsen en te nemen tot 4 velden.

Het kan in geen geval verhogen naar een hogere rang omdat het tot rang 4 is gelimiteerd.

Als deze rang een pion, rang of toren neemt, wordt de veroverde pion, rang of toren van het bord verwijderd.

Alle andere rangsituaties die mogelijk zijn worden beschreven van 15 tot 18 in deze handleiding.

13. SAMENVATTING PION EN RANG SITUATIES

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.

14. RANG SITUATIES DIE MOGELIJK ZIJN

1 staat voor pion/rang 1 en kan een kruis, plus of ster pion zijn die aanvalt of wordt aangevallen.

2 staat voor rang 2 en kan een kruis, plus of ster rang zijn die aanvalt of wordt aangevallen.

3 staat voor rang 3 en kan een kruis, plus of ster rang zijn die aanvalt of wordt aangevallen.

4 staat voor rang 4 en kan enkel een ster rang zijn die aanvalt of wordt aangevallen.

In het digitale spel zullen de pionnen, rangen en torens in 2D aangeduid worden als 1, 2, 3, 4 wat het aantal pionnen in de rang betreft en de torens met een T.

De onderstaande mogelijkheden van 15 tot 18 tonen het resultaat aan van de aanvallende speler tegenover de aangevallen speler.

Het resultaat van de aanvallende speler is maximaal 3 rangen als uitkomst van een kruis/plus rang situatie met of zonder reserve toren.

Het resultaat van de aanvallende speler is maximaal 4 rangen als uitkomst van een ster rang situatie met of zonder reserve toren.

15. MOGELIJKE KRUIS/PLUS RANG SITUATIES MET RESERVE TORENS

1 → 1 = 2 (aanvallende pion/rang 1 valt de gelijke pion/rang 1 aan, de aanvallende pion/rang 1 wordt rang 2).

1 → 2 = 1 (aanvallende pion/rang 1 valt de hogere rang 2 aan, de hogere rang 2 wordt van het bord verwijderd, de aanvallende pion/rang 1 komt op de plaats van de hogere rang 2 te staan).

1 → 3 = 1 (aanvallende pion/rang 1 valt de hogere rang 3 aan, de hogere rang 3 wordt van het bord verwijderd, de aanvallende pion/rang 1 komt op de plaats van de hogere rang 3 te staan).

1 → 4 = 1 (aanvallende pion/rang 1 valt de hogere rang 4 aan, de hogere rang 4 wordt van het bord verwijderd, de aanvallende pion/rang 1 komt op de plaats van de hogere rang 4 te staan).

2 → 1 = 3 (aanvallende rang 2 valt de lagere pion/rang 1 aan, de aanvallende rang 2 wordt rang 3 en moet worden vervangen door een reserve toren van dezelfde vorm door deze in de opstelzone te plaatsen, de rang 3 moet van het bord worden verwijderd).

2 → 2 = 3 (aanvallende rang 2 valt de gelijke rang 2 aan, de aanvallende rang 2 wordt rang 3 en moet worden vervangen door een reserve toren van dezelfde vorm door deze in de opstelzone te plaatsen, de rang 3 moet van het bord worden verwijderd samen met de onderste pion van de aangevallen rang 2).

2 → 3 = 2 (aanvallende rang 2 valt de hogere rang 3 aan, de hogere rang 3 wordt van het bord verwijderd, de aanvallende rang 2 komt op de plaats van de hogere rang 3 te staan).

2 → 4 = 2 (aanvallende rang 2 valt de hogere rang 4 aan, de hogere rang 4 wordt van het bord verwijderd, de aanvallende rang 2 komt op de plaats van de hogere rang 4 te staan).

16. MOGELIJKE KRUIS/PLUS RANG SITUATIES ZONDER RESERVE TORENS

- 1 → 1 = 2 (aanvallende pion/rang 1 valt de gelijke pion/rang 1 aan, de aanvallende pion/rang 1 wordt rang 2).
- 1 → 2 = 1 (aanvallende pion/rang 1 valt de hogere rang 2 aan, de hogere rang 2 wordt van het bord verwijderd, de aanvallende pion/rang 1 komt op de plaats van de hogere rang 2 te staan).
- 1 → 3 = 1 (aanvallende pion/rang 1 valt de hogere rang 3 aan, de hogere rang 3 wordt van het bord verwijderd, de aanvallende pion/rang 1 komt op de plaats van de hogere rang 3 te staan).
- 1 → 4 = 1 (aanvallende pion/rang 1 valt de hogere rang 4 aan, de hogere rang 4 wordt van het bord verwijderd, de aanvallende pion/rang 1 komt op de plaats van de hogere rang 4 te staan).
- 2 → 1 = 3 (aanvallende rang 2 valt de lagere pion/rang 1 aan, de aanvallende rang 2 wordt rang 3 en kan niet vervangen worden omdat er geen reserve torens meer zijn, de rang 3 blijft op het bord staan).
- 2 → 2 = 3 (aanvallende rang 2 valt de gelijke rang 2 aan, de aanvallende rang 2 wordt rang 3 en kan niet vervangen worden omdat er geen reserve torens meer zijn, de rang 3 blijft op het bord staan, de onderste pion van de aangevallen rang 2 moet van het bord worden verwijderd).
- 2 → 3 = 2 (aanvallende rang 2 valt de hogere rang 3 aan, de hogere rang 3 wordt van het bord verwijderd, de aanvallende rang 2 komt op de plaats van de hogere rang 3 te staan).
- 2 → 4 = 2 (aanvallende rang 2 valt de hogere rang 4 aan, de hogere rang 4 wordt van het bord verwijderd, de aanvallende rang 2 komt op de plaats van de hogere rang 4 te staan).
- 3 → 1 = 3 (aanvallende rang 3 valt de lagere pion/rang 1 aan, de aanvallende rang 3 blijft rang 3 en kan niet vervangen worden omdat er geen reserve torens meer zijn, de rang 3 blijft op het bord staan, de aangevallen pion/rang 1 moet van het bord worden verwijderd).
- 3 → 2 = 3 (aanvallende rang 3 valt de lagere rang 2 aan, de aanvallende rang 3 blijft rang 3 en kan niet vervangen worden omdat er geen reserve torens meer zijn, de rang 3 blijft op het bord staan, de aangevallen rang 2 moet van het bord worden verwijderd).
- 3 → 3 = 3 (aanvallende rang 3 valt de gelijke rang 3 aan, de aanvallende rang 3 blijft rang 3 en kan niet vervangen worden omdat er geen reserve torens meer zijn, de aanvallende rang 3 blijft op het bord staan, de aangevallen rang 3 moet van het bord worden verwijderd).
- 3 → 4 = 3 (aanvallende rang 3 valt de hogere rang 4 aan, de aanvallende rang 3 blijft rang 3 en kan niet vervangen worden omdat er geen reserve torens meer zijn, de aanvallende rang 3 blijft op het bord staan, de aangevallen rang 4 moet van het bord worden verwijderd).

17. MOGELIJKE STER RANG SITUATIES MET RESERVE TORENS

- 1 → 1 = 2 (aanvallende pion/rang 1 valt de gelijke pion/rang 1 aan, de aanvallende pion/rang 1 wordt rang 2).
- 1 → 2 = 1 (aanvallende pion/rang 1 valt de hogere rang 2 aan, de hogere rang 2 wordt van het bord verwijderd, de aanvallende pion/rang 1 komt op de plaats van de hogere rang 2 te staan).
- 1 → 3 = 1 (aanvallende pion/rang 1 valt de hogere rang 3 aan, de hogere rang 3 wordt van het bord verwijderd, de aanvallende pion/rang 1 komt op de plaats van de hogere rang 3 te staan).
- 1 → 4 = 1 (aanvallende pion/rang 1 valt de hogere rang 4 aan, de hogere rang 4 wordt van het bord verwijderd, de aanvallende pion/rang 1 komt op de plaats van de hogere rang 4 te staan).
- 2 → 1 = 3 (aanvallende rang 2 valt de lagere pion/rang 1 aan, de aanvallende rang 2 wordt rang 3).
- 2 → 2 = 4 (aanvallende rang 2 valt de gelijke rang 2 aan, de aanvallende rang 2 wordt rang 4 en moet worden vervangen door een reserve toren van dezelfde vorm door deze in de opstelzone te plaatsen, de rang 4 moet van het bord worden verwijderd).
- 2 → 3 = 2 (aanvallende rang 2 valt de hogere rang 3 aan, de hogere rang 3 wordt van het bord verwijderd, de aanvallende rang 2 komt op de plaats van de hogere rang 3 te staan).
- 2 → 4 = 2 (aanvallende rang 2 valt de hogere rang 4 aan, de hogere rang 4 wordt van het bord verwijderd, de aanvallende rang 2 komt op de plaats van de hogere rang 4 te staan).
- 3 → 1 = 4 (aanvallende rang 3 valt de lagere pion/rang 1 aan, de aanvallende rang 3 wordt rang 4 en moet worden vervangen door een reserve toren van dezelfde vorm door deze in de opstelzone te plaatsen, de rang 4 moet van het bord worden verwijderd).
- 3 → 2 = 4 (aanvallende rang 3 valt de lagere rang 2 aan, de aanvallende rang 3 wordt rang 4 en moet worden vervangen door een reserve toren van dezelfde vorm door deze in de opstelzone te plaatsen, de onderste pion van de aangevallen rang 2 en de rang 4 moet van het bord worden verwijderd).
- 3 → 3 = 4 (aanvallende rang 3 valt de gelijke rang 3 aan, de aanvallende rang 3 wordt rang 4 en moet worden vervangen door een reserve toren van dezelfde vorm door deze in de opstelzone te plaatsen, de 2 onderste pionnen van de aangevallen rang 3 en de rang 4 moeten van het bord worden verwijderd).
- 3 → 4 = 3 (aanvallende rang 3 valt de hogere rang 4 aan, de aanvallende rang 3 blijft op het bord staan, de aangevallen rang 4 moet van het bord worden verwijderd).

18. MOGELIJKE STER RANG SITUATIES ZONDER RESERVE TORENS

- 1 → 1 = 2 (aanvallende pion/rang 1 valt de gelijke pion/rang 1 aan, de aanvallende pion/rang 1 wordt rang 2).
- 1 → 2 = 1 (aanvallende pion/rang 1 valt de hogere rang 2 aan, de hogere rang 2 wordt van het bord verwijderd, de aanvallende pion/rang 1 komt op de plaats van de hogere rang 2 te staan).
- 1 → 3 = 1 (aanvallende pion/rang 1 valt de hogere rang 3 aan, de hogere rang 3 wordt van het bord verwijderd, de aanvallende pion/rang 1 komt op de plaats van de hogere rang 3 te staan).
- 1 → 4 = 1 (aanvallende pion/rang 1 valt de hogere rang 4 aan, de hogere rang 4 wordt van het bord verwijderd, de aanvallende pion/rang 1 komt op de plaats van de hogere rang 4 te staan).
- 2 → 1 = 3 (aanvallende rang 2 valt de lagere pion/rang 1 aan, de aanvallende rang 2 wordt rang 3, de rang 3 blijft op het bord staan).
- 2 → 2 = 4 (aanvallende rang 2 valt de gelijke rang 2 aan, de aanvallende rang 2 wordt rang 4 en kan niet vervangen worden omdat er geen reserve torens meer zijn, de rang 4 blijft op het bord staan).
- 2 → 3 = 2 (aanvallende rang 2 valt de hogere rang 3 aan, de hogere rang 3 wordt van het bord verwijderd, de aanvallende rang 2 komt op de plaats van de hogere rang 3 te staan).
- 2 → 4 = 2 (aangevallen rang 2 valt de hogere rang 4 aan, de hogere rang 4 wordt van het bord verwijderd, de aanvallende rang 2 komt op de plaats van de hogere rang 4 te staan).
- 3 → 1 = 4 (aanvallende rang 3 valt de lagere pion/rang 1 aan, de aanvallende rang 3 wordt rang 4 en kan niet vervangen worden omdat er geen reserve torens meer zijn, de rang 4 blijft op het bord staan).
- 3 → 2 = 4 (aanvallende rang 3 valt de lagere rang 2 aan, de aanvallende rang 3 wordt rang 4 en kan niet vervangen worden omdat er geen reserve torens meer zijn, de rang 4 blijft op het bord staan, de onderste pion van de aangevallen rang 2 moet van het bord worden verwijderd).
- 3 → 3 = 4 (aanvallende rang 3 valt de gelijke rang 3 aan, de aanvallende rang 3 wordt rang 4 en kan niet vervangen worden omdat er geen reserve torens meer zijn, de rang 4 blijft op het bord staan; de onderste 2 pionnen van de aangevallen rang 3 moeten van het bord worden verwijderd).
- 3 → 4 = 3 (aanvallende rang 3 valt de hogere rang 4 aan, de hogere rang 4 wordt van het bord verwijderd, de aanvallende rang 3 komt op de plaats van de hogere rang 4 te staan).
- 4 → 1 = 4 (aanvallende rang 4 valt de lagere pion/rang 1 aan, de aanvallende rang 4 blijft rang 4 en kan niet vervangen worden omdat er geen reserve torens meer zijn, de rang 4 blijft op het bord staan, de aangevallen pion/rang 1 moet van het bord worden verwijderd).
- 4 → 2 = 4 (aanvallende rang 4 valt de lagere rang 2 aan, de aanvallende rang 4 blijft rang 4 en kan niet vervangen worden omdat er geen reserve torens meer zijn, de rang 4 blijft op het bord staan; de aangevallen rang 2 moet van het bord worden verwijderd).
- 4 → 3 = 4 (aanvallende rang 4 valt de lagere rang 3 aan, de aanvallende rang 4 blijft rang 4 en kan niet vervangen worden omdat er geen reserve torens meer zijn, de rang 4 blijft op het bord staan; de aangevallen rang 3 moet van het bord worden verwijderd).
- 4 → 4 = 4 (aanvallende rang 4 valt de gelijke rang 4 aan, de aanvallende rang 4 blijft rang 4 en kan niet vervangen worden omdat er geen reserve torens meer zijn, de rang 4 blijft op het bord staan; de aangevallen rang 4 moet van het bord worden verwijderd).

19. WELKE SPELER START ALTIJD EERST?

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.

20. ONTOELAATBAARHEDEN – REGELS – BEPERKINGEN

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.

Wat gebeurt er met spelers die partijen laten voor wat ze zijn zonder op te geven?

Als je tegenstander vaak partijen laat voor wat ze zijn, dan moet dit gemeld worden in het Forum bij klachten.

Dit wordt niet publiekelijk op hun profiel aangegeven.

TONS OF TIME GAMES zal dit onderzoeken en actie ondernemen indien nodig.

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.

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).

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

21. EINDESPELREGEL – ZETTENREGEL – GELIJKSPEL

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.

22. PUNTENSYSTEEM BIJ ENKEL BORD

Gewonnen: 10 punten / Gelijkspel: 5 punten / Verloren: - 5 punten / Verbeurd/Verbroken: - 5 punten

23. PUNTENSYSTEEM BIJ DUBBEL BORD

Gewonnen: 20 punten / Gelijkspel: 10 punten / Verloren: - 10 punten / Verbeurd/Verbroken: - 10 punten

24. TIJDSKLOKKEN

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

Voor enkel bord per speler:

Ultra snel: 10 minuten

Zeer snel: 20 minuten

Snel: 30 minuten

Standaard: 60 minuten

Lang: 120 minuten

Voor dubbel bord per speler:

Ultra snel: 20 minuten

Zeer snel: 40 minuten

Snel: 60 minuten

Standaard: 120 minuten

Lang: 240 minuten

Voor correspondentie spelen.

Voor enkel en dubbel bord per speler:

Snel: 24 uur/zet

Standaard: 48 uur/zet

Lang: 72 uur/zet

25. RANG STATUS VAN DE SPELER BIJ ENKEL BORD

Starter: 0 punten

(dit kan niet onder nul komen, het punten verlies wordt niet aangerekend, de mogelijke zetten zijn zichtbaar)

Beginner: 100 punten

(vanaf deze rang status zal het punten verlies worden aangerekend, de mogelijke zetten zijn zichtbaar)

Beginneling: 200 punten

(vanaf deze rang status worden de mogelijke zetten niet meer visueel op het bord getoond)

Leerling: 500 punten

Geinitieerde: 1.000 punten

Jongere: 2.500 punten

Intermediaire: 5.000 punten

Senior: 10.000 punten

Veteraan: 20.000 punten

Professioneel: 30.000 punten

Specialist: 40.000 punten

Expert: 50.000 punten

Kampioen: 60.000 punten

Elite: 70.000 punten

Crack: 80.000 punten

Meester: 90.000 punten

Grootmeester: 100.000 punten en meer

26. RANG STATUS VAN DE SPELER BIJ DUBBEL BORD

Starter: 0 punten

(dit kan niet onder nul komen, het punten verlies wordt niet aangerekend, de mogelijke zetten zijn zichtbaar)

Beginner: 200 punten

(vanaf deze rang status zal het punten verlies worden aangerekend, de mogelijke zetten zijn zichtbaar)

Beginneling: 400 punten

(vanaf deze rang status worden de mogelijke zetten niet meer visueel op het bord getoond)

Leerling: 1.000 punten

Geinitieerde: 2.000 punten

Jongeling: 5.000 punten

Intermediaire: 10.000 punten

Senior: 20.000 punten

Veteraan: 40.000 punten

Professioneel: 60.000 punten

Specialist: 80.000 punten

Expert: 100.000 punten

Kampioen: 120.000 punten

Elite: 140.000 punten

Crack: 160.000 punten

Meester: 180.000 punten

Grootmeester: 200.000 punten en meer

27. SAMENVATTING WINNEN – VERLIEZEN – GELIJKSPEL

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.