DISC OVER

Een tactisch bord- en dobbelspel voor 2 spelers

Het spel

Twee spelers strijden om de Disc, die midden op het speelveld ligt.
Probeer de Disc te veroveren en naar de overkant van het bord te brengen: “Disc Over”.

1. Spelmateriaal

Een speelbord van 8 × 8 velden (schaakbord).

- 6 blauwe en 6 gele speelschijven: de *dragers* (of gebruik witte en zwarte damstenen).
- 1 groene schijf: de Disc (of markeer een damschijf).
- 1 gewone dobbelsteen.

2. Beginopstelling

- Beginopstelling: Iedere speler plaatst zes dragers op de startvelden zoals aangegeven in de beginopstelling.
- De spelers staan dus tegenover elkaar opgesteld.
- Het doel is vervolgens om de Disc naar een startveld van de tegenstander te brengen.
- Bepaal met een dobbelsteenworp wie begint (wie het hoogst gooit mag beginnen).
- De niet beginnende speler legt de Disc op één van de vier centrale velden.

3. Spelverloop

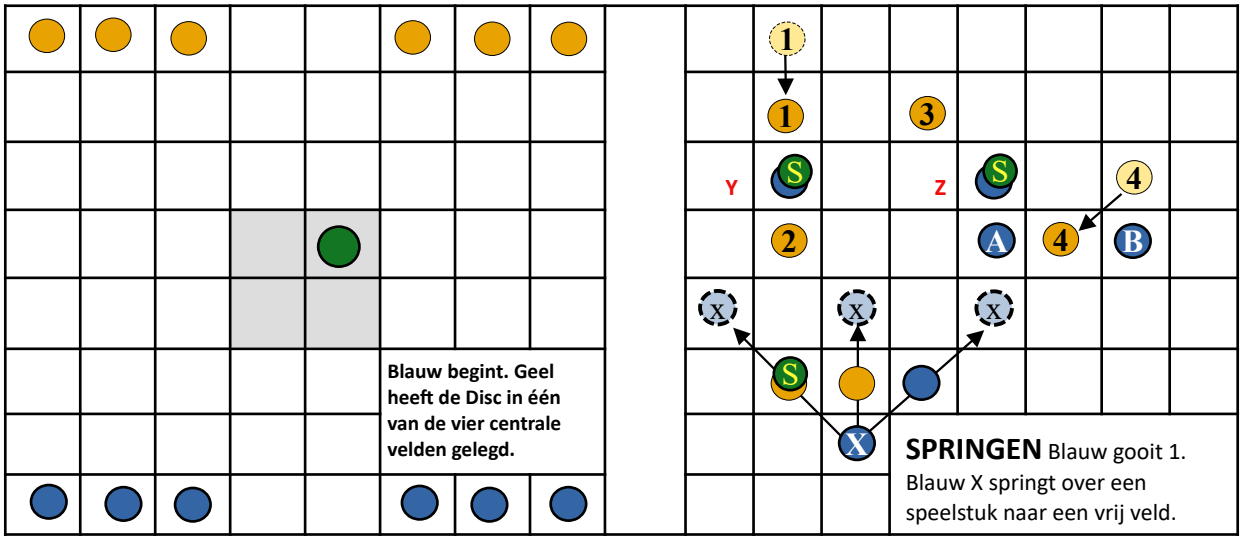
De spelers gooien om de beurt één dobbelsteen en voeren de bijbehorende actie uit.
Kan een speler de gegooide actie niet uitvoeren, dan gaat de beurt voorbij.

Worp	Actie
1	**Verplaats één eigen drager één veld, of spring met deze drager over één willekeurig speelstuk (eigen drager, vijandelijke drager of vrijliggende Disc) naar het direct daarachter gelegen vrije veld. Springen mag ook diagonaal. Een drager die de Disc draagt, mag niet springen. Over een drager met Disc mag je wél springen!**
2	**Verplaats één eigen drager 2 velden.**
3	**Verplaats één eigen drager 3 velden.**
4	**Verplaats twee eigen dragers zonder Disc. Drager 1 één veld, drager 2 drie velden of beide dragers 2 velden.**
5	**De Disc wordt verplaatst. Zie punt 7.**
6	**Verplaats één eigen drager 1, 2 of 3 velden in een richting naar keuze.**

Opstelling:
De dragers beginnen op de eerste en laatste rij.
De Disc ligt op één van de vier centrale velden.

Insluiten: **Geel 1** sluit de blauwe drager **Y** in (tussen **geel 1** en **2**). De Disc wordt overgenomen door **geel 1**. De blauwe drager **Z** is door **geel 4** ingesloten . Leg de Disc op **geel 4.** Deze drager met Disc mag niet verplaatst worden, omdat deze nu tussen **blauw A** en **B** staat. **Geel 4** mag de veroverde Disc wel overgeven aan een mededrager (zie regel 6).

----------Startvelden van geel ----------



----------Startvelden van blauw ----------

Verplaatsen

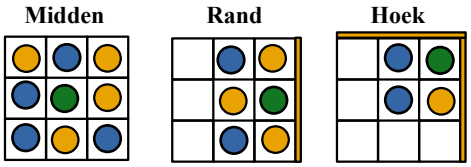
- Een drager mag horizontaal, verticaal of diagonaal worden verplaatst (in één rechte lijn).
- Dragers mogen niet door andere dragers heen bewegen of eindigen op een bezet veld.
  Uitzondering: bij een worp van 1 mag je met een drager zonder Disc, in plaats van een gewone zet, over één willekeurig speelstuk naar een onbezet veld springen.
- Bij een worp van 4 worden de twee verplaatsingen na elkaar uitgevoerd (1 en 3 of 2 en 2).

4. De Disc veroveren

- De Disc kan uitsluitend worden veroverd door insluiting of volledige omsingeling, ongeacht of deze vrijligt of door de tegenstander wordt gedragen
- Een insluiting ontstaat wanneer de Disc horizontaal, verticaal of diagonaal tussen twee eigen dragers komt te liggen, doordat een van deze dragers wordt verplaatst.
- De drager die de insluiting voltooit, neemt de Disc over. De speler krijgt **één extra beurt**.

Volledige omsingeling

- Wanneer alle aangrenzende velden rond de Disc bezet zijn, neemt de drager die door zijn verplaatsing de omsingeling voltooit de Disc op zich, ongeacht welke speler de Disc daarvoor bezat. Zie voorbeelden hiernaast.
- De speler die de omsingeling voltooide krijgt **één extra beurt**.



5. De Disc verplaatsen mét een drager

- Een drager met de Disc mag uitsluitend vooruit, zijwaarts of diagonaal vooruit worden verplaatst.
- Achteruit bewegen met de Disc is dus niet toegestaan.
- Een drager met Disc die tussen twee dragers van de tegenstander staat mag niet verplaatst worden zolang deze insluiting standhoudt. Deze drager mag de Disc wel afspelen naar een vrij veld of een eigen drager (zie 6).

6. De Disc verplaatsen zónder drager

- Heeft een speler de Disc in bezit, dan mag hij deze in plaats van een drager te verplaatsen overspelen naar een eigen drager of naar een vrij veld spelen. De afstand wordt bepaald door de dobbelsteenworp.
- Bij een worp van 4 kan de Disc niet worden afgespeeld.
- De Disc mag bij het overspelen over bezette velden heen worden gespeeld.
- Overspelen mag alleen in een rechte horizontale, verticale of diagonale lijn (dus niet van richting veranderen).
- Het overspelen van een Disc naar een andere eigen drager levert **één extra beurt** op.
- NB: Per speelbeurt kan slechts één extra beurt worden verdiend. Een extra beurt levert nooit opnieuw een extra beurt op.

7. De bijzondere worp 5

De worp 5 heeft twee mogelijke gevolgen.

- De Disc is in bezit. De drager verliest de Disc, ongeacht van welke speler deze is.
  De speler die 5 gooit, legt de Disc op een onbezet veld direct naast de drager, horizontaal, verticaal of diagonaal. Zijn alle aangrenzende velden bezet, dan vervalt de worp.
- De Disc ligt vrij op een speelveld: verplaats de Disc één veld in een richting naar keuze, naar een onbezet veld. Dit mag ook een startveld zijn.

8. Einde van het spel

Je wint zodra een eigen drager met de Disc één van de acht startvelden van de tegenstander bereikt, of de Disc daar verovert door insluiting of volledige omsingeling.

DISC OVER!

De Disc mag niet worden overgespeeld naar een eigen drager die al op een startveld van de tegenstander staat. Overspelen kan dus nooit tot winst leiden.