DISC OVER

Een tactisch bordspel voor 2 spelers

Probeer de Disc te veroveren en naar de overkant van het bord te brengen: "Disc Over".

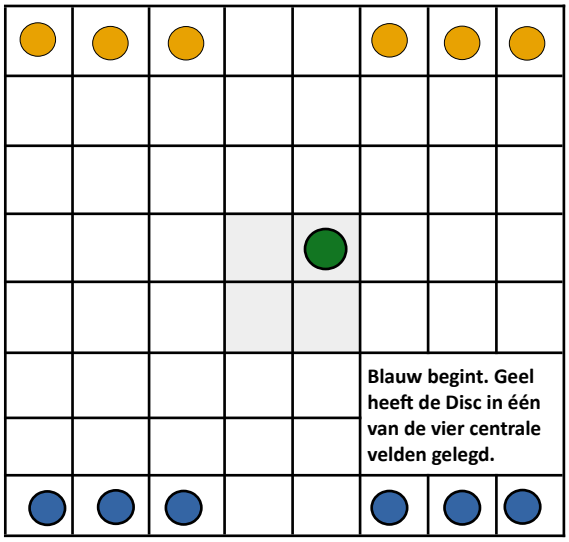
1. Spelmateriaal

- Een speelbord van 8 × 8 velden (schaakbord).
- 6 blauwe en 6 gele speelschijven: de *lopers* (of gebruik witte en zwarte damstenen).
- 1 groene schijf: de *Disc* (of markeer een damsteen).

2. Beginopstelling

- Iedere speler plaatst zes lopers op de startvelden zoals aangegeven in de beginopstelling (zie hieronder).
- Bepaal door loting wie begint.
- De speler die **niet** begint, legt de Disc op één van de vier centrale velden.

Opstelling: **Startvelden van geel**



3. Spelverloop

- De spelers verplaatsen om de beurt een loper of drager.
- Een loper die de Disc in bezit krijgt, wordt een drager.

  Zodra hij de Disc verliest of overspeelt, wordt hij weer een loper.

4. Verplaatsen

- Een loper mag één veld in elke richting bewegen.
- Een drager mag één veld vooruit, zijwaarts of diagonaal vooruit bewegen.
- Een drager mag de Disc zijwaarts of achterwaarts (ook diagonaal) overspelen naar een eigen loper op een van de acht aangrenzende velden. Voorwaarts overspelen is niet toegestaan.
- Lopers mogen over eigen lopers of de Disc springen naar het direct daarachter gelegen vrije veld.
- Een loper mag over een drager springen, ook over een drager van de tegenstander (niet over diens lopers).
- Je mag binnen één beurt meerdere sprongen achter elkaar maken, zolang je na iedere sprong opnieuw over een speelstuk naar een vrij veld kunt springen. Bij iedere volgende sprong mag je van richting veranderen.
- Tijdens één sprongzet mag een loper of drager niet tweemaal op hetzelfde veld landen.
- Een drager mag uitsluitend voorwaarts, zijwaarts of diagonaal voorwaarts springen.

  Achterwaarts bewegen of springen is niet toegestaan.

Extra zet

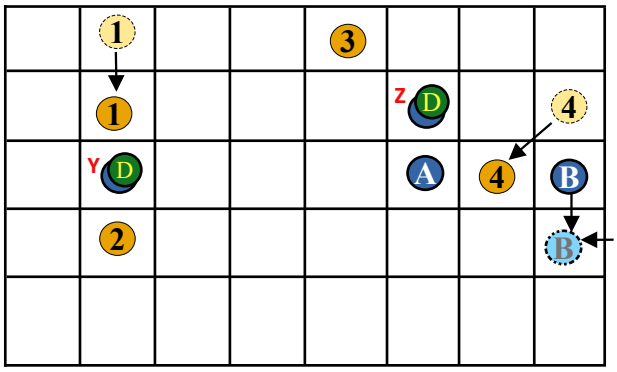
Na het veroveren van de Disc mag je één extra zet doen met de nieuwe drager of een willekeurige eigen loper.

5. De Disc veroveren

- De Disc kan worden veroverd door insluiting of volledige omsingeling, ongeacht of deze Disc vrijligt of op een drager ligt.

Insluiten

- De Disc kan van een tegenstander worden veroverd door insluiting of volledige omsingeling. Een eigen drager kan de Disc niet verliezen door omsingeling. Een vrijliggende Disc kan door beide spelers worden veroverd.
- Een **insluiting** ontstaat wanneer de Disc horizontaal, verticaal of diagonaal tussen twee eigen lopers komt te liggen, doordat een van deze lopers wordt verplaatst.
- De loper die de insluiting voltooit, neemt de Disc over en wordt de drager (leg de Disc op deze drager).



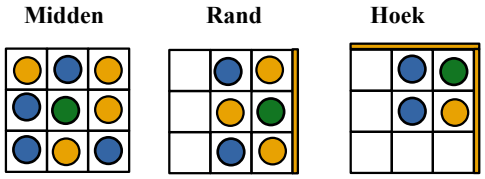
Loper **Geel 1** sluit de blauwe drager **Y** in.
Loper **Geel 1** neemt de Disc over en wordt drager.

De blauwe drager **Z** is door loper **geel 4** ingesloten.
Loper **Geel 4** neemt de Disc over en wordt drager**.**

Daarna kan blauw de Disc weer terugveroveren door **loper B** te verplaatsen en daarmee **geel 4** in te sluiten

Volledige omsingeling

Wanneer alle aangrenzende velden rond de Disc bezet zijn, neemt de loper die door zijn verplaatsing de omsingeling voltooit de Disc op zich. Bij volledige omsingeling van een eigen drager blijft de Disc bij die drager.



Voorbeeld van zetten over meerdere velden

Sprong van lopers

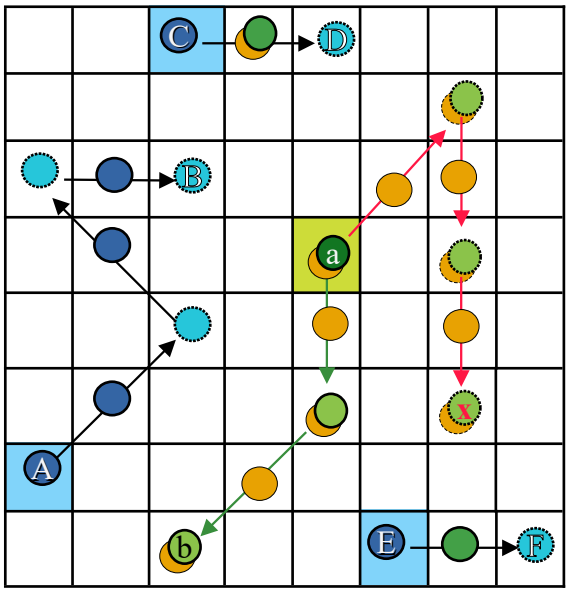
Blauw

- Loper **A** springt over eigen lopers naar **B**.
- Loper **C** springt over de drager van de andere speler naar **D**.
- Loper **E** springt over Disc naar **F**

Sprong van een drager

Geel

- Drager **a** springt naar **b** en wint het spel.
- Drager **a** mag niet naar **x** springen, omdat de eerste sprong hier achterwaarts wordt gemaakt.



Je wint het spel als je met een drager de overkant van het bord bereikt.

Wanneer tijdens een partij voor de derde keer dezelfde bordstelling ontstaat, met dezelfde speler aan zet, eindigt het spel in remise.