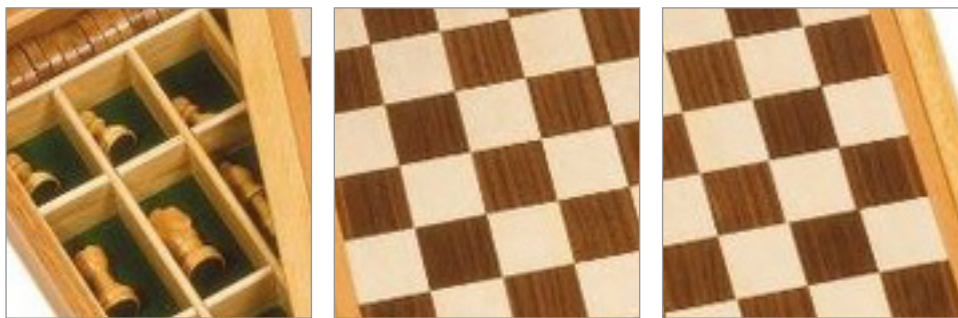


# Papyrus Dammen spelregels



## **Beginopstelling.**

Leg het bord zodanig tussen u en de tegenstander dat linksonder een zwart veld ligt.

Een van de spelers speelt met de witte schijven, de andere met de zwarte.

Beide spelers hebben 20 schijven. Deze worden alle op het bord tussen de twee spelers geplaatst, en wel zo dat op de dichtstbijzijnde 4 rijen de schijven van uw kleur alle zwarte velden bezetten. De twee middelste rijen van het dambord zijn in de beginopstelling leeg.

## **Zetten.**

Een schijf mag schuin naar voren worden geschoven naar een leeg veld op de volgende rij. In de beginopstelling kan de witte schijf op veld 32 geschoven worden naar veld 27 of 28. De zwarte schijf op 19 kan geschoven worden naar veld 23 of 24.

Wit begint. De spelers doen om beurten een zet. Zolang een speler niet kan slaan, kan deze vrij kiezen uit alle mogelijke zetten.

## **Slaan.**

Als een van uw eigen schijven schuin voor een schijf van de tegenstander ligt, kan uw schijf niet op de plaats van de schijf van de tegenstander komen.

Als het veld achter de schijf van de tegenstander echter leeg is, kan uw schijf wel over de schijf van de tegenstander heen. Dit wordt slaan genoemd, en de geslagen schijf wordt van het bord genomen.

In tegenstelling tot bij het 'normale' schuiven, mag er ook achterwaarts worden geslagen.

Een belangrijke regel is: slaan is verplicht! Als de tegenstander kan slaan, en dat over het hoofd ziet, moet de uitgevoerde zet worden teruggenomen en moet er alsnog worden geslagen.

## **Meerslag.**

Wie slaat, kan soms met dezelfde schijf of dam doorslaan. Zo'n meervoudige slag geldt als één zet. Een voorbeeld is: op een diagonaal staan achtereenvolgens een witte schijf, een zwarte schijf, een leeg veld, een zwarte schijf en een leeg veld. De witte schijf slaat de eerste zwarte schijf, en kan vervolgens ook de tweede zwarte schijf slaan.

Men mag bij het slaan eventueel hoeken van 90 graden maken, en zelfs afwisselend achteruit en vooruit slaan. De geslagen schijven en dammen mogen echter pas van het bord weggenomen worden na het uitvoeren van de hele slag. Bovendien geldt dat niet tweemaal dezelfde schijf of dam geslagen mag worden.

Als er keus is uit verschillende slagzetten geldt: meerslag gaat voor. Men moet zo slaan dat zo veel mogelijk schijven en dammen van de tegenstander in één keer worden geslagen.

## **Damslag.**

Als er zowel met een schijf als met een dam geslagen kan worden, mag men kiezen waarmee geslagen wordt, mits men zich houdt aan de regel 'meerslag gaat voor'. Een schijf mag ook een dam slaan.

## **Dam halen.**

Als een schijf aan de overkant van het speelbord, op de eerste lijn van de tegenstander eindigt (voor wit de velden 1 t/m 5 en voor zwart de velden 46 t/m 50), kan hij niet meer vooruit. Er wordt een schijf bovenop gelegd. Vanaf nu heet deze schijf een dam. Als een schijf tijdens een meervoudige slag de overkant wel bereikt, maar daarna verder moet slaan, wordt het geen dam tenzij de slag op de laatste rij eindigt.

## **Zetten met een dam.**

Een dam mag ook achteruit zetten, en is niet beperkt tot een veld. De dam mag over meerdere velden op een diagonale lijn gaan.

## **Slaan met een dam.**

Ook bij het slaan komt de kracht van een dam naar voren. Een dam mag een losstaande schijf of dam slaan die verder op dezelfde diagonaal staat. Er mag dan zelf bepaald worden op welk veld achter het geslagen stuk de dam tot stilstand komt. Als de dam op een veld tot stilstand kan komen waar er weer verder geslagen kan worden, mag de slag in dezelfde beurt vervolgd worden. Hierdoor kan er in een beurt een groot aantal schijven geslagen worden.

Ook hier geldt dat meerslag voorgaat, zodat de slag gekozen moet worden waarbij het meeste aantal schijven geslagen kunnen worden. Ook een dam mag niet meermalen over dezelfde schijf slaan. Schijven van de tegenstander worden pas na de gehele slag van het bord gehaald.

## **Aanraken is zetten.**

Als een speler een schijf of dam aanraakt, dan moet hij hiermee ook zetten. Dit geldt natuurlijk alleen als er een zet met die schijf of dam mogelijk is.

## **Einde van het spel.**

Het doel van het spel is ervoor te zorgen dat de tegenstander geen reglementaire zet meer heeft. Je wint als de tegenstander geen zetten meer kan doen, dit kan zijn omdat de tegenstander geen schijven meer heeft, of omdat de schijven van de tegenstander vast staan. Ook kan de tegenstander er voor kiezen om op te geven wanneer hij of zij geen mogelijkheden meer ziet. Ook als een speler door de klok gaat heeft hij of zij verloren.

Als er geen mogelijkheid is om te winnen (bijvoorbeeld een situatie van beiden één dam), is het remise (gelijkspel). Tevens zijn er regels dat standen die bij goed spel niet meer te winnen zijn, remise worden verklaard na een aantal zetten. Bij twee dammen tegen één dam geldt dat het na vijf zetten remise is. In de situatie van drie stukken waaronder minimaal één dam tegen één dam, is het na wederzijds zestien zetten remise. Ook als 3 keer dezelfde stand voorkomt mag er remise geëist worden.