

DAMMEN & VALLEN

SPELREGELS



- SPELERS:** 2 spelers vanaf 7 jaar.
- INHOUD:** 26 schijven (13 witte en 13 zwarte, waarvan 1 witte reserve en één zwarte reserve), 1 speelbord en spelregels.
- DOEL VAN HET SPEL:** Alle schijven van de tegenstander uitschakelen (slaan) of zorgen dat de tegenstander opgeeft door hem in een zodanige positie te manoeuvreren dat hij niet meer zetten kan.
- VOORBEREIDING:** Leg het bord zodanig tussen de twee spelers dat de knopjes links en rechts zitten. Alle knopjes moeten in de middelste stand staan zodat alle 8 valluiken gesloten zijn. De indeling van het speelbord is hetzelfde als bij traditioneel dammen. Verdeel de schijven tussen de spelers – de ene speler krijgt 12 witte en de andere 12 zwarte schijven. Dan leggen de spelers aan hun eigen kant één schijf op elk zwart vakje van de eerste drie rijen – net als bij gewoon dammen.
- HET SPEL:** Het spel wordt op dezelfde manier gespeeld als gewoon dammen, maar dan met de valluiken als extra dimensie. (zie onderaan voor de normale zetregels bij dammen). De witte speler begint het spel door het draaiwielte te laten draaien. Gedurende het hele spel moet je aan het begin van je beurt het draaiwielte draaien, behalve wanneer je gedwongen bent een schijf van de tegenstander te slaan. Slaan heeft altijd voorrang.
- Het draaiwielte stopt op zwart:** aangegeven door een damschijfje: de speler verplaatst één schijf aan de hand van de normale damspelregels.
- Het draaiwielte stopt op groen:** de speler moet een van de twee groene valluiken activeren door het bijbehorende groene knopje één positie naar links of rechts te schuiven. Hierdoor gaat er een valluik open of een reeds geopend luik gaat dicht. Als er door deze zet een schijf verdwijnt, dan is die schijf voor de rest van het spel verloren. Het valluik blijft open en de beurt van de speler is voorbij.
- Het draaiwielte stopt op oranje (Zie afb. 1):** de speler moet een van de twee oranje valluiken activeren door het bijbehorende oranje knopje één positie naar links of rechts te schuiven (**Zie afb. 2**). Hierdoor gaat er een valluik open of een reeds geopend luik gaat dicht. Als er door deze zet een schijf verdwijnt, dan is die schijf voor de rest van het spel verloren. Het valluik blijft open en de beurt van de speler is voorbij (**Zie afb. 3**).
- NORMALE ZETREGELS BIJ DAMMEN:** De spelers mogen in elke beurt slechts één schijf verplaatsen. De schijf wordt altijd schuin vooruit verplaatst (naar links of rechts) en kan alleen gebruikmaken van lege zwarte vakjes.

Zet zonder slaan – verplaats de schijf één vakje schuin naar voren naar het volgende lege vakje.

Zet met slaan – een schijf “springt” over een schijf van de tegenstander (die op het volgende vakje ligt) naar het lege vakje schuin achter de schijf die geslagen wordt. Als de schijf dan op een plek ligt waar hij opnieuw over een vijandelijke schijf kan springen om die te slaan, dan doet de speler dat. Terwijl hij slaat, mag de speler zo vaak als hij kan schuin naar links of rechts springend over schijven verplaatsen om die te slaan – vooruit én achteruit. Een speler mag niet over eigen schijven springen. Geslagen schijven worden direct van het bord gehaald.

Als je (vóórdat je het draaiwielte draait) ergens op het bord een schijf van je tegenstander kunt slaan, dan moet je dit doen, zelfs als je hierdoor zelf in een ongunstige positie belandt of als je schijf hierdoor door een open valluik valt. Als er verschillende mogelijkheden zijn om te slaan, dan kies je altijd de schijf die het grootste aantal andere schijven kan slaan.

EEN DAM



Zodra een schijf de overkant van het bord bereikt, wordt die schijf bevorderd tot een "dam" door er een tweede schijf van dezelfde kleur bovenop te leggen. (Gebruik hiervoor de reserveschijf of een schijf die is geslagen – de schijven passen precies op elkaar.) Hierna is je beurt voorbij – zelfs als je pas verworven "dam" zodanig ligt dat hij een schijf van de tegenstander kan slaan. Je moet tot je volgende beurt wachten voordat je de dam mag verplaatsen. Een dam mag in alle schuine richtingen (vooruit én achteruit) naar een leeg zwart vakje verplaatst worden en mag over zoveel lege vakjes springen als de speler wil. De dam kan ook in alle schuine richtingen slaan. Als de dam kán slaan, dan moet hij dat ook doen, maar zelfs een dam mag niet over eigen schijven springen.

DE WINNAAR –



HET EIND VAN HET SPEL:

Je wint het spel wanneer je alle schijven van je tegenstander hebt geslagen, of wanneer de tegenstander moet opgeven omdat hij geen enkele schijf meer kan verplaatsen.

EEN NIEUW SPEL:



Verwissel van kleur, zwart speelt nu met wit en omgekeerd en het spel kan opnieuw beginnen.

SPELVARIATIES EN TIPS:



Valluik variatie: als variatie op de regels hierboven kunnen de spelers ook beslissen het valluik direct weer te sluiten nadat deze geopend wordt.

Het draaiwielte stopt op oranje/groen: de speler moet een van de twee oranje/groene valluiken activeren door het bijbehorende oranje/groene knopje één positie naar links of rechts te schuiven. Hierdoor gaat er een valluik open en daarna gaat het weer dicht. Als er door deze zet een schijf verdwijnt, dan is die schijf voor de rest van het spel verloren

De volgende variaties worden gespeeld door Amerikaanse en Britse spelers:

Zwart begint het spel altijd. De schijf van de tegenstander slaan, mag alleen in een voorwaartse zet (naar rechts of links). De dam heet Koning of Koningin en mag in alle schuine richtingen verplaatsen, maar slechts één vakje tegelijk naar het volgende lege zwarte vakje. De Koning(in) kan in alle schuine richtingen slaan door over een schijf van de tegenstander heen te springen naar een leeg vakje achter de geslagen schijf. Als het mogelijk is om meer dan één steen te slaan in verschillende richtingen, mag de speler kiezen welke richting hij neemt.

© 2005 David Mair