



Jijbent.nl: spelregels Lines of Action

Bram Schoonhoven
Copyright 2020 Jijbent.nl

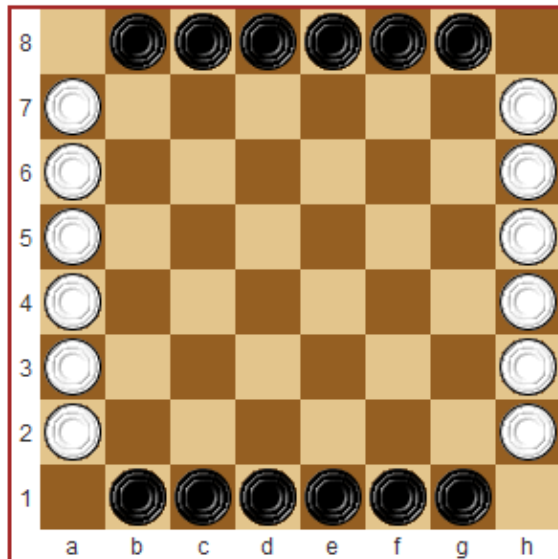
Inhoud

Spelregels Lines of Action	1
Inleiding en doel van het spel.....	1
Het verplaatsen van de stukken.....	2
Het einde van het spel.....	3
Remiseregels.....	4

Spelregels Lines of Action

Inleiding en doel van het spel

Lines of Action wordt gespeeld op een 8x8 bord (checkers bord). Voor zwart worden er 6 stukken geplaatst op de eerste rij en 6 stukken op de laatste rij. Voor wit worden er zes stukken geplaatst op de eerste kolom en de laatste kolom. Zie hieronder voor de startopstelling. De doelstelling van het spel is om je stenen te verplaatsen dusdanig dat ze allemaal met elkaar verbonden zijn in 1 groep (diagonalen worden ook als verbonden beschouwd).



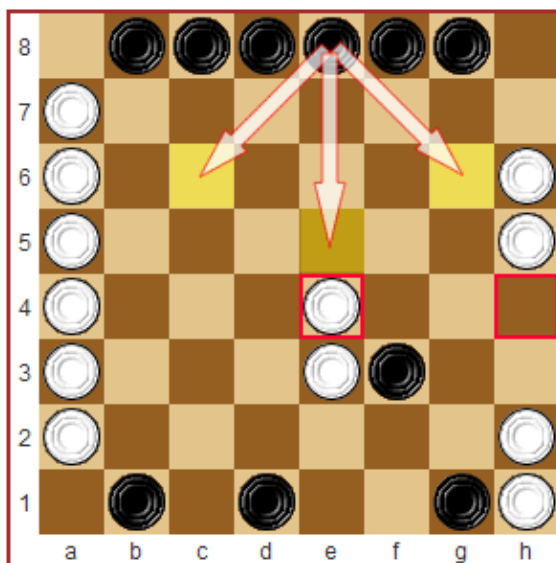
[Draai bord] spel: 231921 zet: 1. ● 0 ○ 0

Het verplaatsen van de stukken

Zwart begint met het verplaatsen van een van de zwarte stukken. Verplaatsingsregels:

- Het verplaatsen van de stukken mag horizontaal, verticaal of diagonaal.
- Je moet een stuk zover verplaatsen als het aantal stukken (wit en zwart) op de lijn van de verplaatsing (zogenaamde Lines of Action). Je moet hiervoor zowel vooruit als achteruit op de lijn van de verplaatsing de stukken tellen en het te verplaatsen stuk telt ook mee.
- Je mag springen over je eigen stukken maar niet over de stukken van de tegenstander.
- Je kunt een stuk van je tegenstander slaan als je exact landt op de plek van een stuk van je tegenstander.

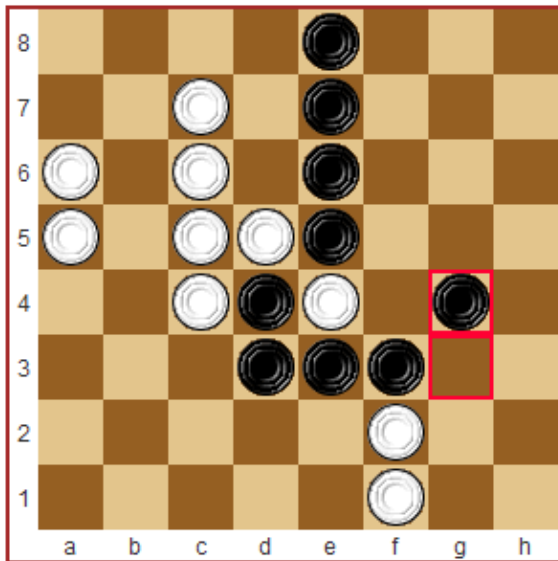
In de onderstaande figuur heeft zwart op e8 drie mogelijkheden. Doordat er totaal 3 stukken (2 witte en 1 zwarte) staan op de verticale e-lijn, mag zwart daar 3 stappen doen, op de 2 diagonalen echter



maar 2 stappen. **[Draai bord]** spel: 231920 zet: 3... h4xe4 ● 2 ○ 0

Het einde van het spel

Het spel eindigt zodra 1 van beide spelers alle stukken met elkaar verbonden heeft (horizontaal, verticaal of diagonaal). Als een speler geslagen wordt en daarna nog maar 1 stuk overheeft, dan wint de geslagen speler. Als een zet tegelijkertijd zowel een compleet verbonden groep met alle stenen voor wit als voor zwart oplevert, dan wint de speler die die zet op dat moment doet. Hieronder staat een voorbeeld waarin zwart heeft gewonnen.



[Draai bord] spel: 231920 zet: 15. g3-g4 ● 3 ○ 2

Remiseregels

Sommige partijen eindigen onbeslist: remise. Dan kunnen beide spelers niet meer winnen, tenzij de tegenstander een fout maakt, maar het is niet toegestaan om daarop te wachten door eindeloos door te spelen. Het is op Jijbent.nl remise als:

- beide spelers het overeenkomen
- als 3 keer dezelfde stelling voorkomt *

* Dit wordt door Jijbent.nl niet automatisch gedetecteerd.

Je kunt een remise claimen door een bericht naar de admins te sturen (via support), met vermelding van tegenstander en spelnummer en daarbij het bericht welke zet je van plan bent te spelen waardoor er een remisesituatie ontstaat. De admin zal dan de claim controleren en als de claim terecht is de partij remise maken.

Je moet dus niet daadwerkelijk de zet al uitvoeren.