

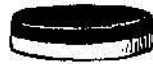


Spiel-Regeln

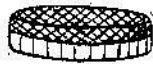


Als Manuskript gedruckt. — Alle Rechte, besonders
 o o o das der Uebersetzung, vorbehalten. o o o
 (Gerber)

Das Spiel wird auf einem gewöhnlichen Damenbrett gespielt. Jeder der beiden Spieler hat 12 doppelfarbige Steine, (der eine schwarz-weiss, der andere grün-rot.)



schwarz,
weiss oder gelb.



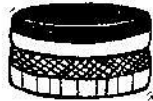
grün
rot.

1. Die Spieler setzen ihre 12 Steine auf die schwarzen Felder der ihnen zunächst liegenden 3 Reihen, so dass die dunkle Seite (schwarz oder grün) nach oben kommt.
2. Die Spieler schieben ihre Steine abwechselnd auf den schwarzen Feldern vor, und zwar jedesmal nur um ein Feld.

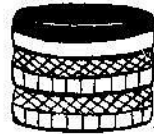
(Ein einfacher Stein kann also nie rückwärts ziehen oder schlagen.)

3. Man ist **gezwungen**, einen Gegnerstein zu überspringen, sobald sich der eigene Stein mit dem des Gegners berührt und sich hinter diesem ein freies Feld befindet.
4. Hierbei wird der übersprungene Gegnerstein mitgenommen und zu unterst (also mit dem springenden Stein darauf) auf das dahinterliegende freie Feld gesetzt.
5. Der Sprung **muss fortgesetzt** werden, wenn sich von hieraus weiter Gelegenheit zum Sprunge bietet, und zwar immer in der schrägen Richtung, sei es nach rechts oder links vorwärts.
6. Bei jedem Sprunge ist nur **ein** Gegnerstein als Gefangener mitzunehmen. Z. B. schwarz-weiss springt über grünrot.

Beim ersten Sprunge ergibt sich folgendes Bild.



Beim zweiten folgendes



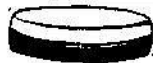
u. s. w.

Der zuletzt erbeutete Stein kommt also stets zu unterst auf dem Brett zu stehen. Auf diese Weise entstehen „Türme“.

7. Ein Turm zieht oder springt wie ein gewöhnlicher Stein.
8. Der **Sprung** geht dem Zuge **vor**.
9. Ziehen und Springen zugleich ist jedoch nicht zulässig.
10. Wird ein „Turm“ übersprungen, so darf nur der **oberste** Stein mit- und gefangen genommen werden.

Der Rest des übersprungenen Turmes bleibt auf seinem Platze und gehört demjenigen Spieler, dessen Farbe zu oberst steht.

11. Erreicht ein Stein eines der letzten vier Felder des Damebrettes, so wird derselbe umgedreht, sodass die helle Seite (**weiss oder rot**) nach oben kommt. Er wird damit zur Dame.



Dame.

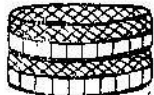


Dame.

12. Kommt ein Turm auf einem der letzten Felder an, so darf **nur dessen oberster** Stein umgedreht werden.

Ein solcher Turm zieht oder springt wie eine Dame.

Nachdem der Turm von § 6 übersprungen wurde.



Nachdem dieser Turm einen Gegnerstein und dann eine Gegnerdame eroberte.



Nachdem derselbe Turm zur Dame wurde.

13. Eine Dame kann ein oder mehrere Felder vor- oder rückwärts ziehen oder -schlagen.
14. Auch die Dame **muss** ihre Sprungbahn so lange fortsetzen, wie es ihr nur möglich ist, Gegnersteine zu nehmen. Sie kann ihre Sprungbahn also auch rechtwinklich brechen, sowohl nach vorwärts als nach rückwärts.
15. Die Dame ist **gezwungen**, die **nächstliegenden** Gegnersteine zuerst zu nehmen; sie muss sich **dicht** hinter den **letztersprungenen** Stein oder Turm setzen.
16. Die Damesteine können auch vom gewöhnlichen Gegnersteine erbeutet werden.
17. Der **Damesprung** geht **unter allen Umständen vor**.
18. Das Spiel ist **entschieden**, wenn alle Steine oder Damen eines Spielers gefangen genommen sind, oder wenn dieselben nicht mehr gezogen werden können — also festgesetzt sind.
19. Die Zahl der Damen beider Spieler ergibt die Anzahl der Points, mit welchen gewonnen wurde.
 Beispiel: A. gewinnt die Partie und hat 5 Damen, B. hat 7 Damen gemacht, also hat A. das Spiel mit 12 Points gewonnen.

NB. Ein Stein (oder Dame) kann nie gepusht werden, da alle Steine bis zum Schlusse auf dem Brette bleiben.