

Dame (Spiel für 2 Personen)

Vorbereitung:

- Jeder Spieler erhält 12 Spielfiguren gleicher Farbe

Spielbeginn:

- Zu Beginn setzt jeder Spieler seine 12 Spielsteine auf die ersten 3 Reihen des Spielfeldes, links unten beginnend, dazwischen wird immer ein Feld freigelassen (Skizze). Die Einkerbungen auf den Spielsteinen müssen nach unten zeigen, die „glatte“ Seite ist sichtbar.
- Der Spieler mit den schwarzen Steinen beginnt das Spiel.

Spielzüge:

- Man darf einen eigenen Stein jeweils um ein Feld **schräg** (diagonal) **vorwärts** auf ein freies Feld ziehen.
- Nicht erlaubt sind:
 - waagrechtes oder senkrechtes Ziehen
 - ziehen auf ein besetztes Feld
 - Rückwärtszüge (außer eine „Dame“)
- Stößt man auf einen gegnerischen Stein, hinter dem sich (in diagonaler Linie) ein freies Feld befindet, so **muss** man diesen überspringen und wegnehmen, ansonsten wird der eigene Stein vom Spielfeld genommen (Schlagzwang).
- Besteht die Möglichkeit, mehrere Steine hintereinander zu schlagen, so darf (muss) man dies in einem Zug durchführen (auch zick-zack).
- Wer mit einem Stein die gegnerische Grundlinie erreicht, erhält eine **Dame**. Diese wird bei unserem Spiel dadurch gekennzeichnet, dass man den Spielstein umdreht, sodass die Einkerbung nach oben zeigt.
- Die **Dame** hat folgende Vorteile:
 - sie darf auch rückwärts ziehen oder schlagen (aber nur diagonal)
 - sie darf nicht nur ein Feld weit ziehen, sondern beliebig weit. Sie muss, wenn sie einen gegnerischen Stein geschlagen hat, nicht auf dem Feld direkt dahinter stehen bleiben, sondern kann in der eingeschlagenen Richtung weiterziehen und gegebenenfalls weitere Gegner schlagen (in diesem Fall ist auch ein „Zick-Zack-Kurs“ möglich).

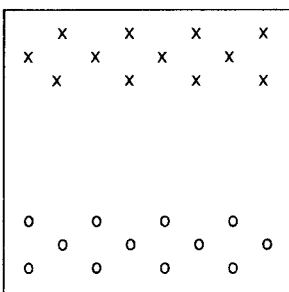
Spielvariante:

- Die Dame darf zwar vorwärts und rückwärts (diagonal) ziehen oder schlagen, jedoch wie die normalen Spielfiguren immer nur **ein** Feld weiterrücken bzw. nur angrenzende Steine schlagen.

Ziel des Spieles:

- Sieger ist, wer zuerst alle Steine des Gegners weggenommen hat, bzw. ihn so eingeschlossen hat, dass er nicht mehr ziehen kann.
- Hin und wieder kann sich ein „Spiel ohne Ende“ ergeben, in diesem Fall kann man (z.B. nach 40 Zügen) das Spiel als unentschieden beenden.

Grundaufstellung:



Pinzgauer Holzspielzeug

Roßberg 144

A-5741 Neukirchen

Tel: 06565/6843

Fax: DW 14

e-mail: firma@pinzgauer-holzspielzeug.at

web: www.pinzgauer-holzspielzeug.at

nicht geeignet für Kinder

unter 3 Jahren

wegen verschluckbarer Kleinteile

