

SPIELANLEITUNG

DAME (Spiel für 2 Spieler)

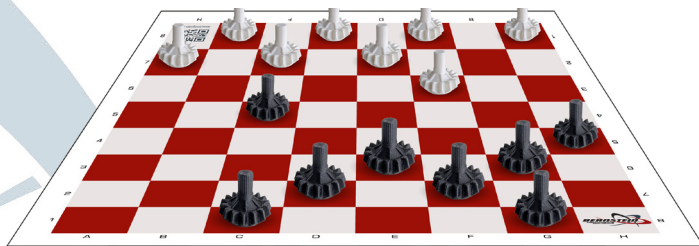
Benötigt werden: 1 Spielbrett mit dem Dame-Plan, 12 schwarze und 12 weiße Spielsteine

Ziel des Spiels

Die Spieler versuchen, die gegnerischen Spielsteine durch Überspringen zu schlagen oder den Gegner bewegungsunfähig zu machen.

Vorbereitung

Die Spieler setzen sich gegenüber und legen das Spielbrett so zwischen sich, dass jeder ein Eckfeld in Rot zu seiner Linken hat. Anschließend wählen die Spieler eine Farbe und nehmen sich die entsprechenden 12 Spielsteine. Die Steine einer Farbe werden jeweils auf die roten Felder in den ersten 3 Reihen positioniert. Der Spieler mit den weißen Steinen eröffnet das Spiel.



Spielverlauf

Gespielt wird nur auf den roten Feldern. Die Spieler ziehen abwechselnd mit dem Spielstein um ein rotes Feld diagonal vorwärts. Felder, auf denen sich ein eigener oder ein gegnerischer Stein befindet, dürfen nicht besetzt werden. Befindet sich diagonal hinter einem gegnerischen Stein ein leeres Feld, so muss man diesen Stein überspringen und diesen vom Spielfeld entfernen. Das nennt man „Schlagen“. Es besteht Schlagzwang, d. h. wenn man die Chance hat, MUSS man schlagen und darf keinen anderen Zug ausführen. Es darf nicht rückwärts gesprungen oder über eigene Spielsteine gesprungen werden.

Erreicht man mit einem Stein die oberste Reihe des Gegners, so wird er zur Dame. Dies wird kenntlich gemacht, indem auf diesen Spielstein ein zweiter Spielstein gestellt wird. Eine Dame darf beliebig weit diagonal vor- oder zurückziehen, wenn die Felder frei sind. Dabei darf sie einzelnstehende Spielsteine des Gegners überspringen und schlagen. Aber sie muss auf dem unmittelbar dahinter liegenden Feld platziert werden. Falls sie von dem neuen Feld aus über andere Steine springen kann, muss sie das auch tun. Es gelten also die Sprungregeln für einfache Steine mit der zusätzlichen Regel, dass die Dame über mehrere Felder vorwärts und auch rückwärts springen kann. Geschlagen werden kann sie wie jeder andere Stein. Es muss stets geschlagen werden, wenn dies möglich ist. Falls ein Spieler mehrere Möglichkeiten hat, so kann er sich für einen Stein entscheiden. Übersieht ein Spieler eine Schlagmöglichkeit, so kann der Gegner ihm den betroffenen Stein wegnehmen.

Spielende

Gewonnen hat der Spieler, der sämtliche Steine des Gegners geschlagen hat oder den Gegner so blockiert, dass dieser nicht mehr ziehen kann.

SPIELANLEITUNG

MÜHLE (Spiel für 2 Spieler)

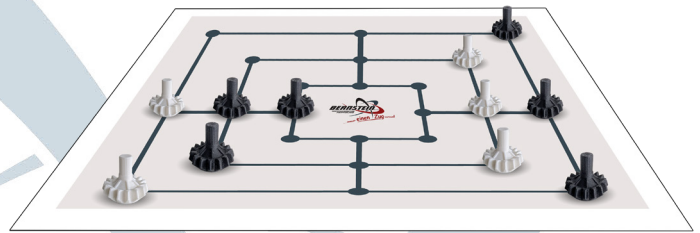
Benötigt werden: 1 Spielbrett mit dem Mühle-Plan, 9 schwarze und 9 weiße Spielsteine

Ziel des Spiels

Die Spieler versuchen möglichst viele Mühlen zu bauen oder den Gegner zugunfähig zu machen. Durch Schließen eigener Mühlen verliert der Gegner jeweils einen Spielstein.

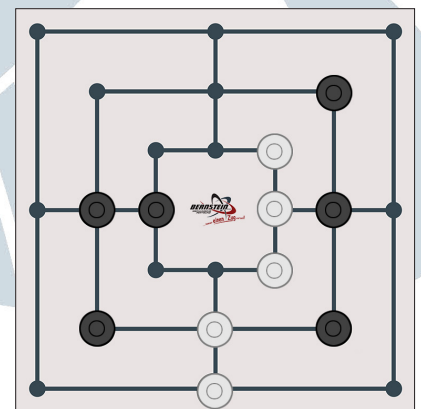
Spielverlauf

Jeder Spieler erhält 9 Spielsteine einer Farbe. Die Spieler setzen abwechselnd ihre Steine auf Kreuzungs- oder Eckpunkte des Bretts. Beim Setzen versucht man mit seinen Steinen eine Mühle zu bilden. Eine Mühle nennt man 3 Steine einer Farbe, die in einer geraden Linie auf Feldern nebeneinander liegen. Der Gegner kann dies verhindern, indem er rechtzeitig einen Stein dazwischensetzt. Wenn ein Spieler eine Mühle schließt, darf er einen beliebigen Stein des Gegners aus dem Spiel nehmen, sofern dieser Stein nicht ebenfalls Bestandteil einer Mühle ist. Sollte der Gegenspieler ausschließlich Steine in Mühlen haben, kann auch von dort ein Spielstein entfernt werden. Sobald alle Steine gesetzt sind, beginnt das Ziehen.



Pro Runde darf jeder Spieler einen Stein auf einen angrenzenden, freien Punkt bewegen. Auch hier ist das Ziel, Mühlen zu schließen und gegnerische Mühlen zu verhindern. Schafft man es, alle Spielsteine des Gegners zu blockieren, ist das Spiel sofort gewonnen. Eine Mühle wird geöffnet, indem man einen ihrer 3 Steine wegzieht. Jetzt ist sie für den Gegner angreifbar. Mit dem nächsten Zug kann die Mühle aber wieder geschlossen werden. Hat man dem Gegner sämtliche nicht zu einer Mühle gehörigen Steine weggenommen, so darf man dann auch einen Stein aus einer Mühle entfernen.

Besonders erstrebenswert ist die Strategie, eine Zwickmühle zu bilden (siehe Abbildung): Der weiße Spieler kann nun bei jeder Runde mit dem Öffnen einer Mühle gleichzeitig eine weitere Mühle schließen. Dies erlaubt ihm, die Steine des Gegners schnell zu dezimieren, ohne dass dieser eine wirkungsvolle Gegenmaßnahme ergreifen kann. Sobald ein Spieler nur noch 3 Steine hat, darf er mit seinen Steinen springen. Das heißt, er darf nun pro Runde mit einem Stein an einen beliebigen freien Punkt springen.



Spielende

Hat ein Spieler weniger als 3 Steine, so hat er verloren, da er jetzt keine Mühle mehr bilden kann. Ein Spieler kann auch mit 3 oder mehr Steinen verlieren, wenn er nicht mehr ziehen kann, da er vom Gegner eingemauert wurde.