



www.traditionalgardengames.co.uk

DE

DAME: SPIELANLEITUNG:

ZIEL DES SPIELS – Jeder Spieler versucht, möglichst viele Damesteine von der einen Seite des Damenbretts zur hintersten Reihe der gegnerischen Seite zu bringen: dabei versucht er, möglichst viele Steine des Gegners zu schlagen. Bei jedem gelungenen Schlag wird das Stein vom Brett genommen..

SPIELANFANG – Es wird entschieden, wer mit weißen und wer mit schwarzen Damensteinen spielt.

Beide Spieler setzen die Steine auf die schwarzen Felder der ersten drei Reihen auf seiner Seite des Damenbretts - (wie hinten auf dem Karton abgebildet). Der Spieler mit den schwarzen Damensteinen ist zuerst am Zug. Abwechselnd wird dann weitergespielt: dabei wird immer mit einem Stein gezogen.

SPIELVERLAUF – Der Spieler, der gerade am Zuge ist, zieht mit einem Stein diagonal nach vorne. Der Stein bleibt stets nur auf schwarzen Feldern und darf niemals auf weißen Feldern stehen. Wenn ein Feld bereits 'besetzt' ist, darf kein weiterer Stein auf das Feld rücken, auch wenn dieser zur eigenen 'Mannschaft' gehört.

SCHLAGEN DER GEGNERISCHEN STEINE – Steht ein Stein des Gegners auf einem diagonal angrenzenden Feld und sollte das Feld dahinter noch unbesetzt sein, darf der Spieler mit seinem Stein darüber springen und den Stein des Gegners zugleich vom Brett entfernen. Steht noch ein Stein des Gegners dahinter und sollte das Feld hinter diesem Stein auch unbesetzt sein, darf der Spieler diesen Stein auch schlagen. Man darf auch im Zickzack (aber nur vorwärts) ziehen. In dieser Weise kann man mehrere Steine des Gegners schlagen. Das Überspringen der eigenen Steine ist nicht erlaubt.

WENN DIE REGELN ES ZULASSEN; MÜSSEN STEINE IMMER

GESCHLAGEN WERDEN – Sollte ein Spieler einen Stein vorwärts rücken, ohne dabei zu erkennen, daß er einen Stein/mehrere Steine des Gegners hätte schlagen müssen, darf der Gegner den Stein des ersten Spielers vom Brett entfernen. Denn es muß geschlagen werden, wenn die Möglichkeit besteht. Hat der Spieler in der oben beschriebenen Spielsituation aber die Wahl zwischen mehreren Zuschlagmöglichkeiten, kann er dann selber entschieden, welchen Stein zu entfernen. Dieser Zug bezeichnet man als 'Huffen'. Ein alternativer Zug: der Gegner darf den Zug des Spielers annullieren und den eignen Stein wieder auf das Feld zurückstellen. Er kann aber auch gar nichts unternehmen und nur weiterspielen.

KÖNIGSSTEINE – Wenn ein Stein auf der äußersten Reihe der gegenüberliegenden Brettseite steht, wird der Stein zu einem Königsstein gekrönt: ein bereits vom Feld genommenen Stein wird auf den Stein gesetzt, der die erste Reihe des Gegners erreicht hat. Den Königsstein darf der Spieler erst bei seinem nächsten Zug ziehen. Ein Königsstein setzt sich aus zwei Damensteinen zusammen, die aufeinander liegen. Sollte bis dahin nur einen Stein/Steine des Gegners nicht mehr auf dem Brett stehen, wird in diesem Fall einen Stein des Gegners als zweiten Stein genommen. Auf diesen Stein wird dann der Stein gesetzt, der gerade die letzte Reihe erreicht hat. An der Farbe des oberen Steines erkennt man zu welchem Spieler dieser Königsstein gehört. Den Königsstein kann man diagonal vorwärts und rückwärts ziehen, um einen Stein des Gegners zu schlagen. Manchmal stehen mehrere Königssteine auf einmal auf dem Spielbrett. Einen Königsstein kann man wie jeden anderen Spielstein schlagen.

SPIELENDENDE – Gesiegt hat der Spieler, der zuerst sämtliche Spielsteine des Gegners geschlagen oder eine Falle gestellt hat, damit jeder Zug für den Gegner unerlaubt ist.