

SPIELANLEITUNG

DAME

Brettspiel für zwei Spieler, bei dem abwechselnd gesetzt wird und Spielsteine dem Gegner weggenommen werden können. Man gewinnt, wenn der Gegner keine Spielsteine mehr hat oder er so umstellt wurde, dass kein Zug mehr möglich ist.

■ **Spielausstattung und -vorbereitung:**

Schachplan, 12 weiße Steine, 12 schwarze Steine

Ein Spieler bekommt die weißen Steine, der andere alle schwarzen Steine. Die Steine werden auf den äußersten Reihen des Spielplans gegenüber aufgebaut. Gespielt wird nur auf den dunklen Feldern. Zu Beginn werden die Spielsteine der Spieler gegenüber auf den äußersten Reihen des Spielplans aufgebaut. Es beginnt immer weiß.

■ **Wie dürfen die Steine gesetzt werden?**

Die Steine werden in schräger Richtung stets um ein Feld vorwärts bewegt. Befindet sich bereits ein Stein auf einem Feld, darf es nicht besetzt werden, egal ob ein eigener Stein oder ein Stein des Gegners auf dem Feld steht. Stößt man auf ein Feld, das an ein schwarzes Feld grenzt, auf dem ein gegnerischer Stein steht, so darf man es beim nächsten Zug überspringen; vorausgesetzt, das Feld hinter dem gegnerischen Stein ist dann noch leer. Man überspringt gegnerische Steine und darf sie dann aus dem Spiel nehmen. Über eigene Steine springen ist verboten. Man darf außer mit der Dame nicht rückwärts ziehen.

■ **Wie bekommt man eine Dame?**

Erreicht man mit seinem Stein die oberste Reihe des Gegners, so bekommt der Spieler eine Dame, die im nächsten Spielzug von dieser Position agieren kann. Gekennzeichnet wird die Dame, indem zwei Steine aufeinander gelegt werden. Hierfür benötigt man einen Stein, der bereits aus dem Spiel genommen wurde. Die Vorzüge der Dame sind, dass sie vorwärts und rückwärts beliebig agieren kann, d.h. sie darf so viele Felder nach vorne oder seitwärts rücken, wie man möchte. Das Schlagen der gegnerischen Steine geschieht dann aber genauso.

■ **Besonderheit:**

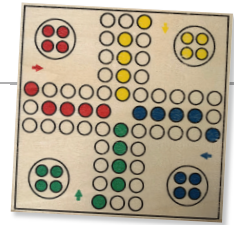
Merkt der Spieler nicht, dass er eine gegnerische Figur überspringen kann, überspringt nicht und rückt einen anderen Stein nach vorn, so kann der Gegner im nächsten Zug diesen Stein einfach wegnehmen.

■ **Ziel:**

Das Ziel des Spieles ist es, den Gegner so zu umstellen oder ihm soviel Steine wegzunehmen, dass er nicht mehr in der Lage ist, einen Zug auszuführen oder keine Steine mehr hat.

■ **Ende des Spiels:**

Der Spieler, der als erster keinen Zug mehr ausführen kann, hat verloren.



SPIELANLEITUNG



Der Reihe nach würfeln die Spieler und setzen eine ihrer Figuren die entsprechende Augenzahl weiter. Dabei versuchen sie ihre Gegner auf dem Weg rauszuschmeißen, indem sie auf ein Feld gehen, auf dem bereits eine Spielfigur des Gegners steht.

■ Spielausstattung und -vorbereitung:

Spielplan, Würfel, je 4 Spielfiguren in 4 Farben

Jeder Mitspieler (2-4 Personen) erhält 4 Figuren einer Farbe.

Er setzt die Figuren auf die Anfangskreise seiner Farbe.

■ Ziel des Spiels:

Jeder Spieler muss unter Berücksichtigung der folgenden Regeln, seine sämtlichen 4 Figuren vom Anfangskreis in Pfeilrichtung entlang des Kreuzes in die Endkreise umziehen.

■ Aufgabe der Spieler:

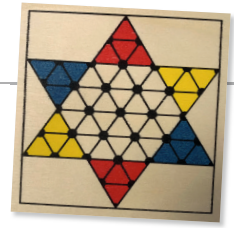
Wer zuerst seine 4 Figuren in die Endposition bringt, hat gewonnen. Durch Würfeln werden die Figuren vorgerückt. Man kann die Figuren des Gegners schlagen, besonders dann, wenn sie kurz vor dem Ziel sind. Die Figuren des Gegners müssen dann direkt zum Anfangskreis zurück. Der Gegner muss die Figur erneut ins Spiel bringen und muss den ganzen Weg noch ein mal zurück legen.

■ Die Regeln:

Zunächst wird fest gesetzt, wer beginnt. Der erste Spieler würfelt und zieht seine erste Figur aus dem Anfangskreis entsprechend der Anzahl der Augen auf dem Spielplan weiter. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

1. Die Hauptrolle kommt der gewürfelten 6 zu. So oft der Spieler eine 6 würfelt, hat er einen weiteren Wurf frei.
2. Jedes Mal, wenn der Spieler eine 6 würfelt, ist er verpflichtet, eine weitere Figur aus den Anfangskreisen in das Spielfeld zu bringen und mit dem zweiten freien Wurf weiter, entsprechend der Würfelaugen, zu setzen. Selbst dann, wenn er eine andere Figur dadurch aus dem Spiel schlägt.
3. Kommt eine Figur, durch die Anzahl auf dem Würfel, auf ein Feld, auf dem bereits eine Figur steht, wird diese geschlagen und muss zum Anfang zurück, auch wenn es die eigene ist.
4. Würfelt er dagegen z.B. eine 5, so muss er eine andere Figur weiter setzen.
5. Würfelt er eine 6 und hat aber bereits alle 4 Figuren auf den Weg gebracht, bzw. bereits teilweise im Ziel, kann er eine beliebige Figur um 6 Felder weiter bringen. Er hat dann einen weiteren Wurf frei. Diesen kann er wiederum einer beliebigen weiteren Figur zuweisen und diese weiter setzen.
6. Hat er keine andere Figur mehr auf dem Feld, muss er unbedingt eine 6 würfeln. Gelingt ihm beim Wurf keine 6, kann er nichts machen und muss den Würfel an den nächsten Spieler weiter geben.
7. Über die im Weg stehenden eigenen und feindlichen Figuren wird gesprungen. Das Feld, auf dem sie stehen, wird aber mitgezählt.
8. Hat eine Figur das äußere Kreuz vollständig umrundet, so rückt dieselbe auf die Kreise ihrer Farbe ins Ziel ein. In die Endfelder kann nur eingerückt werden, wenn die exakte Zahl auf die freien Felder gewürfelt wird.

Gewonnen hat, wer seine Figuren zuerst ins Ziel gebracht hat.



SPIELANLEITUNG HALMA

Brettspiel für 2-3 Spieler, bei dem alle versuchen, an die gegenüberliegende Spitze zu gelangen und ihre Figuren dort wieder aufzustellen.

■ **Spielausstattung und -vorbereitung:**

Halma-Plan, jeweils 6 Halma-Figuren in den Farben blau, rot, gelb

Jeder Spieler bekommt 6 Figuren der gewählten Farbe, die er am besten dort, wo er am Spielplan sitzt, auf dem entsprechend farbigen Dreieck aufstellt.

Ziel im Spiel ist es, dass jeder Spieler so schnell und geschickt wie möglich seine 6 Figuren in die gegenüberliegende Spitze bringt. Gewinner ist der Spieler, dessen Figuren als erstes in der Zielspitze stehen.

■ **Regeln und Spielzüge:**

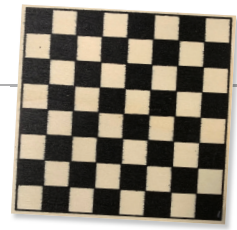
Reihum ist jeder Spieler dran. Der Spieler darf einen seiner Figur um ein Feld vorwärts, seitwärts oder rückwärts, schräg oder gerade bewegen.

Oder:

Er kann und darf springen. Das bedeutet, man darf seine eigene Figur oder die des Gegners überspringen, wenn eine andere Figur unmittelbar daneben steht und dahinter oder daneben ein freies Feld ist.

■ **Strategie:**

Bestreben der Spieler ist es, mehrere Figuren zu überspringen und so möglichst schnell auf die andere Seite in den Stern zu kommen. Beim Überspringen wird nicht wie bei Dame ein Stein aus dem Spiel genommen. Alle übersprungenen Steine bleiben stehen. Dabei versucht der Gegenspieler, seine Steine so zu platzieren, dass die Gegner möglichst nicht springen können, er selbst aber durch überspringen seitwärts, rückwärts oder vorwärts am schnellsten in das gegenüberliegende Dreieck gelangt.



SPIELANLEITUNG SCHACH

Schach ist ein strategisches Brettspiel, bei dem die beiden Spieler abwechselnd eine ihrer Figuren setzen und versuchen, den König des jeweils anderen schachmatt zu setzen, also ihn so anzugreifen, dass er keine Ausweichmöglichkeit mehr hat.

■ Spielausstattung und -vorbereitung:

- Schachplan
- Je 16 Spielfiguren in weiß und in schwarz:
- 7 Offiziere (1 Dame, 2 Läufer, 2 Springer, 2 Türme)
- 1 König
- 8 Bauern

■ Anfangsaufstellung:

Man merke sich schwarze Dame = schwarzes Feld, weiße Dame = weißes Feld. Man benötigt zwei Gegner, welche je die weißen und der andere Gegner die schwarzen Figuren nehmen und nach der Eröffnung der weißen Figuren normalerweise abwechselnd am Zug sind.

■ So dürfen sich die Figuren bewegen:

- Alle **Offiziere** und der **König** dürfen sich vor- wie rückwärts bewegen.
- Der **König** darf immer nur ein Feld in alle Richtungen weiter.
- Die **Dame** gilt als stärkste Figur, da sie am beweglichsten ist. Sie darf gerade und diagonal laufen, soweit die Felder frei sind.
- Die **Läufer** können nur schräg laufen. Dadurch gelangt ein auf weiß stehender Läufer niemals auf ein schwarzes Feld. Umgekehrt kommt ein auf schwarz stehender Läufer niemals auf ein weißes Feld.
- Der **Springer** ist die einzige Figur, die eigenen und fremde Figuren überspringen darf, indem sie grundsätzlich zwei Felder weiter und von da aus ein Feld zu Seite springen darf.
- Der **Turm** darf waagrecht oder senkrecht soweit geschoben werden, wie freie Felder zur Verfügung stehen.
- Die **Bauern** dürfen sich beim ersten Zug um zwei oder wahlweise ein Feld in gerader Richtung nach vorn bewegen. Im Anschluss dürfen sie nur ein Feld in gerader Richtung vorrücken.

■ Schlagen:

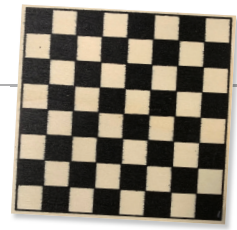
Auf jedem Feld darf nur eine Figur stehen. Will man eine Figur auf ein Feld stellen, auf dem eine gegnerische Figur steht, kann man diese entsprechend der Zugmöglichkeit schlagen. Dann nimmt man die Figur aus dem Spiel und stellt seine eigene Figur dort auf. Schlagen ist nicht Zwang. Der König kann zwar schlagen, aber nicht geschlagen werden. Bauern dürfen nur schräg schlagen, obwohl sie gerade vorrücken.

■ Bauernumwandlung:

Gelangt ein Bauer auf die letzte Feldreihe des Feindes, auf Linie 8 oder auf Linie 1, so muss der Bauer in eine eigenen Dame umgewandelt werden. Man darf aber auch einen anderen Offizier wählen. Die zweite Dame kann dann symbolisch durch beispielsweise zwei Mühlesteine oder einen umgedrehten Turm dargestellt werden.

■ Bauern schlagen „en passant“:

Sollte ein Bauer bereits die Mittellinie überschritten haben, so darf er „en passant“ schlagen, wenn ein gegnerischer Bauer, welcher aus der Ausgangsposition zwei Felder vorrückt und neben ihm zu stehen kommt. Das bedeutet, er rückt ein Feld hinter diesen Bauern und nimmt ihn dabei vom Feld. Wird dieser Zug nicht sofort genutzt, so verfällt diese Möglichkeit des Schlagens.



SCHACH

■ Rochade:

Falls König und Dame im bisherigen Spiel noch nicht bewegt wurden und zwischen beiden keine Figuren mehr stehen, darf rochiert werden. Man rückt den König zwei Felder in Richtung Turm und anschließend darf der Turm über den König in dessen Nachbarfeld springen. Diese zwei Bewegungen gelten als ein Zug, der Rochade genannt wird.

■ Man darf nicht rochieren, wenn ...

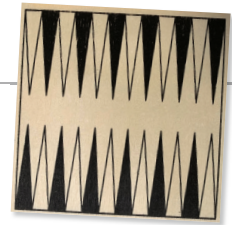
- der König und der entsprechende Turm schon einen Zug getan haben.
- wenn der König dabei auf ein vom Gegner bedrohtes Feld gehen muss.
- wenn dem König gerade eben „Schach“ geboten wurde. Der König darf mit der Rochade nicht auf ein Feld, das vom Gegner bedroht wird.

■ Ziel des Spieles:

Es ist Ziel jedes Spielers, den feindlichen König schachmatt zu setzen. Greift der Gegner mit einer Figur den König an, so nennt man das eine Schlag-Drohung. Diese muss mit einem „Schach“ angekündigt werden. Der angegriffene kann diese Drohung abwenden, wenn er seinen König schützen kann, indem er eine eigene Figur schützend vor seinen König stellt.

- Oder, wenn er den Angreifer schlägt
- Oder, wenn er mit seinem König auf ein nicht bedrohtes Feld rückt.

Kann der König nicht aus dem Schach des Gegner heraus fliehen, gilt er als matt.



SPIELANLEITUNG BACKGAMMON

Bei dem Spiel Backgammon treten zwei Spieler gegeneinander an und versuchen beide, alle Spielsteine ihrer Farbe ins Homeboard zu bringen und sie dann hinauszuwürfeln.

■ Spielausstattung und -vorbereitung:

Backgammon Spielplan, 2 Würfel, 15 schwarze Steine, 15 weiße Steine

Ein Spieler bekommt die weißen Steine, der andere alle schwarzen Steine.

Die Steine müssen in ihrer Grundaufstellung auf den Spielplan gelegt werden.

Spieler A

setzt 2 weiße Steine auf S1 (= Schwarz 1)

5 weiße Steine auf S12

3 weiße Steine auf W8

5 weiße Steine auf W6

Spieler B

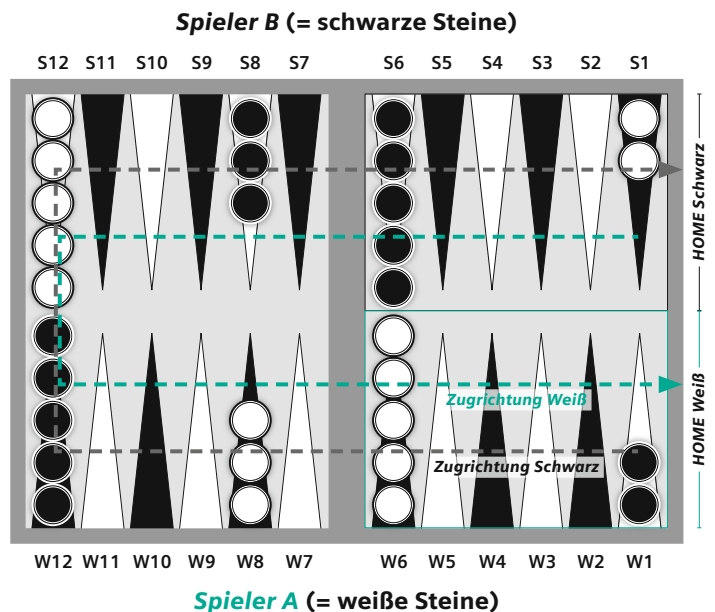
setzt 2 schwarze Steine auf W1 (= Weiß 1)

5 schwarze Steine auf W12

3 schwarze Steine auf S8

5 schwarze Steine auf S6

Spieler A führt seine weißen Steine aus Richtung S1 in Richtung S12 und weiter dann über W12 bis W1. Sein Revier erstreckt sich über W6 bis W1. Von hier aus kann das Aussteigen beginnen.



Für Spieler B verhält sich alles genau umgekehrt.

Sein Weg beginnt von W1 über W12, über S12 bis S1. Sein Revier sind die spitzen Felder von S6 bis S1. Dort beginnt also sein Ausstieg.

■ Wer beginnt?

Nachdem ausgewürfelt wurde, wer beginnt, wird dieser erste Wurf verwendet, den ersten Stein zu ziehen. Die Augenzahl des „Verlierers“ wird für den zweiten Stein verwendet, oder man addiert die Augen und lässt nur einen Stein ziehen. Haben beide Spieler die gleiche Augenzahl, wird das Würfeln um den ersten Zug wiederholt.

■ Spielzüge:

Man zieht mit einem oder mit mehreren Steinen entsprechend der gewürfelten Augenzahlen. Gewürfelt wird jeweils mit 2 Würfeln. Hat man in einem Wurf z.B. die 4 und die 2, kann man mit einem Stein 4 Felder vorrücken und mit einem anderen Stein 2 Felder, oder aber mit einem Stein zunächst 4 Felder und dann weitere 2 Felder vorrücken. Sollte der Spieler, der am Zug ist, einen Pasch gewürfelt haben, darf er die gewürfelte Augenzahl 4x statt 2x ziehen. Dabei kann er die Züge auf die Steine nach Belieben verteilen. Bei einem 4er-Pasch bedeutet das, er kann 4 Felder mit 4 verschiedenen Steinen, oder je 8 Felder mit 2 verschiedenen Steinen vorrücken, er kann aber auch 1 x 16 Felder mit einem einzigen Stein nach vorne gehen.



BACKGAMMON

■ Achtung:

Sollen mehrere Züge entsprechend der Augen für einen Stein verwendet werden, ist dies nur möglich, wenn auch der höhere Zug zuerst und allein ausgeführt werden könnte. So beispielsweise wenn man 5 + 2 würfelt und kann die 5 mit einem Stein nicht ziehen, z.B. wegen der Mauer der gegnerischen Steine. Sollte man nur die Zahl eines Würfels ziehen können, muss man nach Möglichkeit immer die höhere Zahl nehmen und diesen Zug ausführen. Bei einem Pasch, den der Spieler nicht nutzen kann, wird nochmals gewürfelt.

■ Die Mauer:

Befinden sich mindestens 2 Steine einer Farbe auf einem Feld, ist diese Zunge für den Gegner gesperrt. Man nennt das „mauern“. Ein einzelner Stein dagegen ist „bloß“ und darf und sollte geschlagen werden. Auf jede Zunge dürfen beliebig viele Steine gestellt und gestapelt werden, allerdings immer nur von einer Farbe. Mauern sind für den Gegner gesperrt. Sie dürfen aber übersprungen werden. Zungen mit einem einzelnen Stein oder gar keinem Stein sind offen. Der Spieler, der gewürfelt hat, kann sie betreten. Steht ein gegnerischer Stein darauf, wird er geschlagen und kommt aus dem Spiel.

■ Schlagen:

Ein geschlagener Stein muss im feindlichen Revier zunächst wieder ins Spiel gebracht werden. Das geschieht nur durch einen Wurf, der zulässt, dass dieser Stein dort von 1 bis 6 ein offenes Feld betreten kann. Ansonsten muss er solange aussetzen bis es ihm gelingt wieder einzutreten. Zum Eintreten muss die Augenzahl eines Würfels genutzt werden. Die zweite Augenzahl kann er dann mit einem beliebigen Stein ausführen. Mit 2 + 4 oder 1 + 5 dürfte er nicht auf dem Feld 6 wieder eintreten.

■ Spieltaktik:

Jeder Spieler wird seine Taktik dahingehend ausrichten, dass er möglichst nie oder selten „bloße“ Steine auf dem Feld hat. Hat der Gegner das ganze Revier „gemauert“, so muss der Spieler solange aussetzen, bis der Gegner sein Revier räumt. Wird ein Stein geschlagen, kann der Spieler erst weiterspielen, wenn der Stein wieder im Spiel ist.

■ Aussteigen:

Mit „Aussteigen“ ist das Hinauswürfeln der bereits vollzählig im Revier versammelten Steine gemeint. Ein Stein darf vom Spielfeld abgezogen werden, wenn die geworfenen Augenzahl der Felder entspricht, auf der sich ein Stein im Revier befindet. z.B. darf Weiß mit dem Wurf 6 + 3 einen Stein von W3 und einen von W6 abziehen. Wird eine Zahl gewürfelt, die höher ist, als die höchste Zahl, auf der der aussteigende Spieler einen Stein stehen hat, so muss er einen Stein vom weitest entfernten Feld nehmen. Der Spieler darf aber auch einen Wurf dazu verwenden, die Position seiner Steine innerhalb des Reviers zu verändern, damit er beispielsweise keine „bloßen“ Stein hat. Hat der Spieler schon mit dem Aussteigen begonnen, und nun wird dennoch einer seiner Steine geschlagen, so darf er mit dem Aussteigen erst fortfahren, wenn alle seine Steine sich wieder in seinem Revier befinden. Hat der Verlierer zumindest einen Stein abgezogen und keinen im gegnerischen Revier zurückgelassen, verliert er das Spiel einfach. Sollte er noch keinen Stein abgezogen haben, so verliert er doppelt für Gammon. Falls er noch keinen Stein abgezogen und auch noch einen im feindlichen Revier hat, verliert er dreifach für Backgammon.